


Dévastateur entravarc {2}




Créature-artefact : bête **M**
Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}




Créature-artefact : bête **M**
Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}




Créature-artefact : bête **M**
Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}

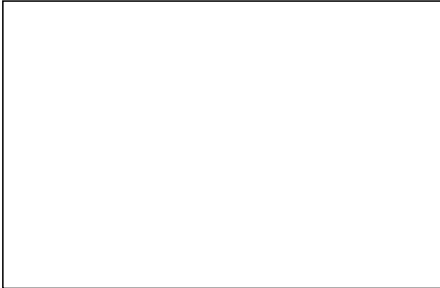


Créature-artefact : bête **M**
Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur entravarc {4}



Créature-artefact : djaggernaut U

Piétinement


À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur entravarc.

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}




Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnarch {7}



Créature-artefact légendaire : sorcier R


{1}{U}{U} : Un permanent ciblé devient un artefact en plus de ses autres types.

{3}{U} : Acquérez le contrôle d'un artefact ciblé.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

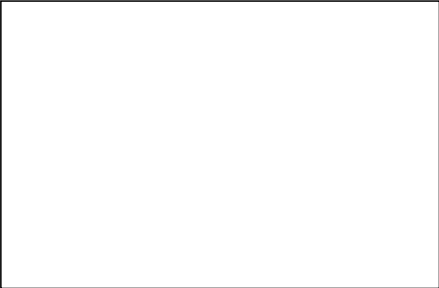


Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

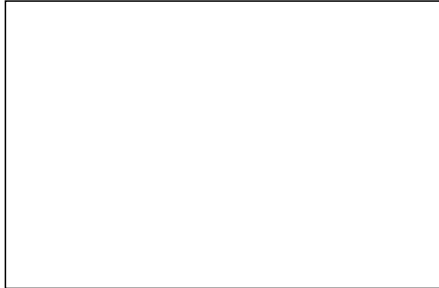


Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}




Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}




Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}




Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}




Créature-artefact : myr U

Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}




Créature-artefact : construction C

Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}




Créature-artefact : myr U

Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}



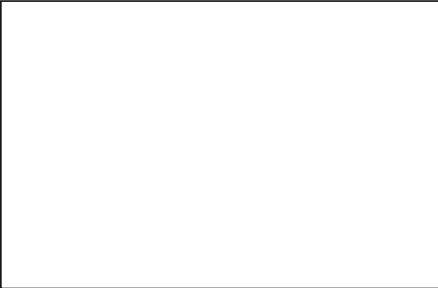
Créature-artefact : construction C

Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}




Créature-artefact : construction **C**

Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valet myr {1}




Créature-artefact : myr **C**

Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les cartes appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}




Créature-artefact : construction **C**

Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valet myr {1}




Créature-artefact : myr **C**

Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les cartes appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valet myr {1}




Créature-artefact : myr C

Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les cartes appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog {1}{R}




Créature : atog U

Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valet myr {1}




Créature-artefact : myr C

Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les cartes appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog {1}{R}



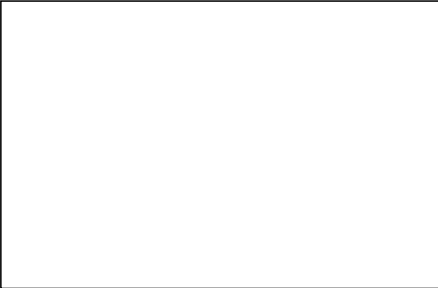
Créature : atog U

Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog {1}{R}



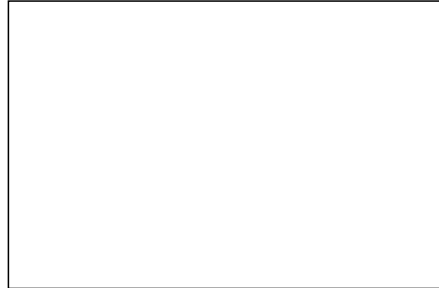
Créature : atog U

Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégatog {4}{R}{R}




Créature : atog R

Sacrifiez un artefact : Le Mégatog gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog {1}{R}




Créature : atog U

Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeronne de myrs {1}{W}



Créature : humain et artificier U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeronne de myrs

{1}{W}

Créature : humain et artificier

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact

U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact

U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas
d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annelures d'éclair

{3}



Artefact

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « charge » sur les Annelures d'éclair.

Au début de votre entretien, si les Annelures d'éclair ont au moins cinq marqueurs « charge » sur elles, retirez-les tous et créez autant de jetons de créature 3/1 rouge Élémental avec la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annelures d'éclair

{3}



Artefact

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « charge » sur les Annelures d'éclair.

Au début de votre entretien, si les Annelures d'éclair ont au moins cinq marqueurs « charge » sur elles, retirez-les tous et créez autant de jetons de créature 3/1 rouge Élémental avec la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de vie sylvok

{1}



Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +1/+0.

À chaque fois que la créature équipée meurt, vous gagnez 3 points de vie.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de vie sylvok

{1}

Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +1/+0.

À chaque fois que la créature équipée meurt, vous gagnez 3 points de vie.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écharde de squelette

{3}

Artefact

U

{3}, {T} ou {B}, {T} : Renvoyez une carte de créature-arteffect ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve de mimétisme

{3}

Artefact

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.

{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité.

Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écharde de squelette

{3}

Artefact

U

{3}, {T} ou {B}, {T} : Renvoyez une carte de créature-arteffect ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale

{0}



Artefact légendaire

M

<i>Art des métaux</i> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}



Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale

{0}



Artefact légendaire

M

<i>Art des métaux</i> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}



Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canoniste des Éthermentés

{1}{W}

Créature-artefact : humain et clerc

R

Chaque joueur qui, ce tour-ci, a lancé un sort non-artefact ne peut pas lancer de sort non-artefact supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canoniste des Éthermentés

{1}{W}

Créature-artefact : humain et clerc

R

Chaque joueur qui, ce tour-ci, a lancé un sort non-artefact ne peut pas lancer de sort non-artefact supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canoniste des Éthermentés

{1}{W}

Créature-artefact : humain et clerc

R

Chaque joueur qui, ce tour-ci, a lancé un sort non-artefact ne peut pas lancer de sort non-artefact supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}

Artefact

M

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus

{1}



Artefact

U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.
{1}, exiliez la Relique de Progénitus : Exiliez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret, agent de Bolas

{2}{U}{B}



Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Un artefact ciblé devient une créature-artefact de force et d'endurance de base 5/5.

{-4} : Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le double du nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus

{1}



Artefact

U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.
{1}, exiliez la Relique de Progénitus : Exiliez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret, agent de Bolas

{2}{U}{B}



Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Un artefact ciblé devient une créature-artefact de force et d'endurance de base 5/5.

{-4} : Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le double du nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret, agent de Bolas

{2}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Un artefact ciblé devient une créature-artefact de force et d'endurance de base 5/5.

{-4} : Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le double du nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extirpation

{B}

Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.) Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extirpation

{B}

Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.) Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus

{1}{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact. La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus

{1}{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.

La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}

Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

<i>Art des métaux</i> ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}

Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

<i>Art des métaux</i> ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast