Cathodion {3}

Créature-artefact : construction U

Quand le Cathodion meurt, ajoutez {C}{C}{C}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glob-gnomes {3}

Créature-artefact : gnome U

Sacrifiez les Glob-gnomes : Vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathodion {3}

Créature-artefact : construction U

Quand le Cathodion meurt, ajoutez {C}{C}{C}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glob-gnomes {3}

Créature-artefact : gnome U

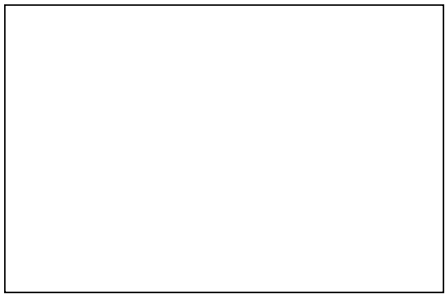
Sacrifiez les Glob-gnomes : Vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glob-gnomes {3}



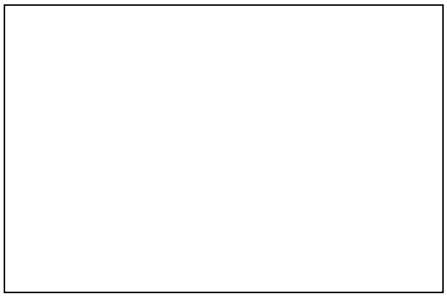
Créature-artefact : gnome U

Sacrifiez les Glob-gnomes : Vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de fer {2}



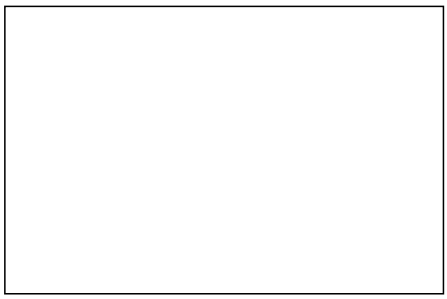
Créature-artefact : myr C

{T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de fer {2}



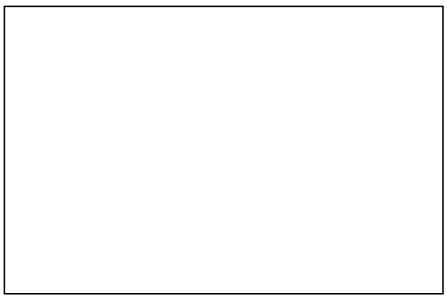
Créature-artefact : myr C

{T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de plomb {2}



Créature-artefact : myr C

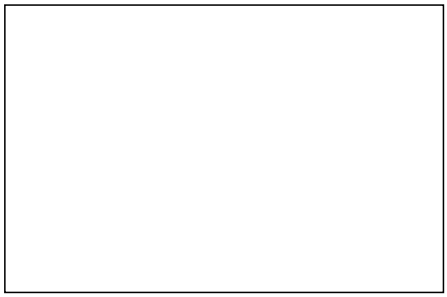
{T} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de plomb {2}



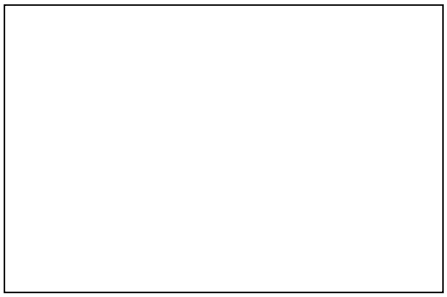
Créature-artefact : myr **C**

{T} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



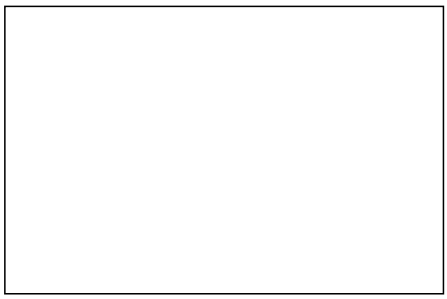
Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



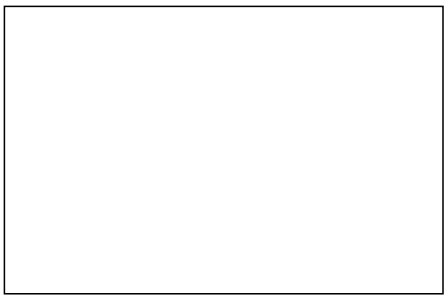
Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U

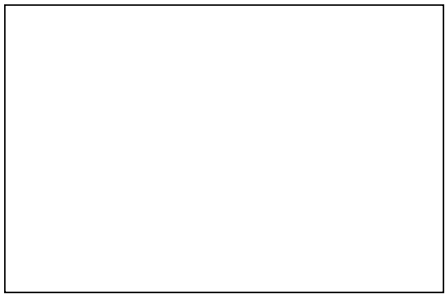
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}



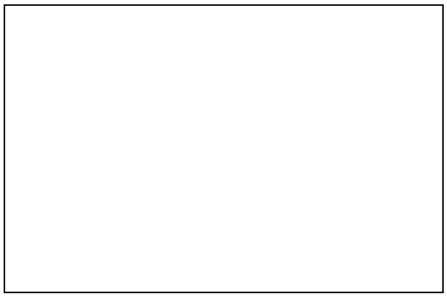
Créature-artefact : myr U

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

Récupérateur Myr {2}



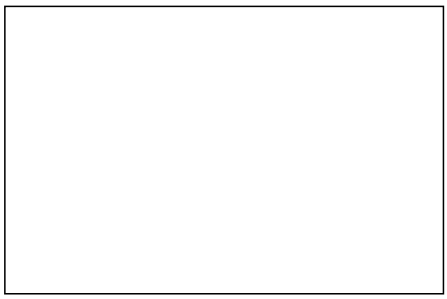
Créature-artefact : myr U

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

Récupérateur Myr {2}



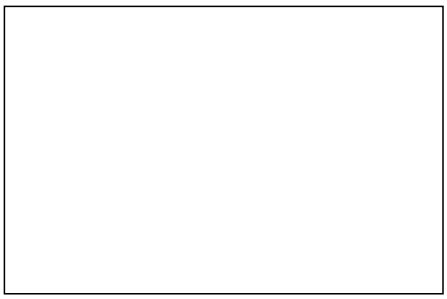
Créature-artefact : myr U

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion de Mephidross {4}

Créature-artefact : scorpion **C**

À chaque fois que le Scorpion de Mephidross ou une autre créature-artefact meurt, vous pouvez dégager l'artefact ciblé.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion de Mephidross {4}

Créature-artefact : scorpion **C**

À chaque fois que le Scorpion de Mephidross ou une autre créature-artefact meurt, vous pouvez dégager l'artefact ciblé.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion de Mephidross {4}

Créature-artefact : scorpion **C**

À chaque fois que le Scorpion de Mephidross ou une autre créature-artefact meurt, vous pouvez dégager l'artefact ciblé.

3/1

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

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

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

Disciple du Caveau {B}

Créature : humain et clerc **C**

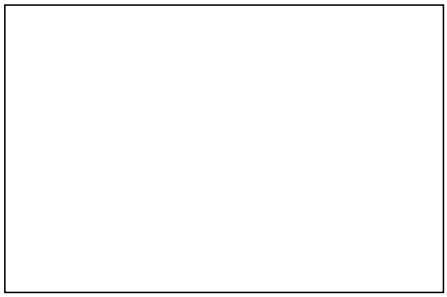
À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}



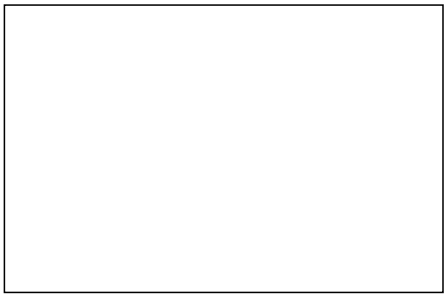
Créature : humain et clerc **C**

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}



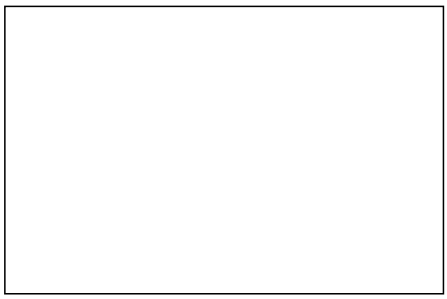
Créature : humain et clerc **C**

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}



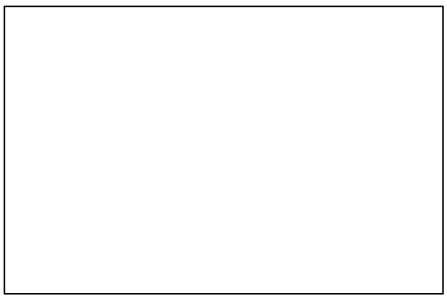
Créature : humain et clerc **C**

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog {1}{R}



Créature : atog U

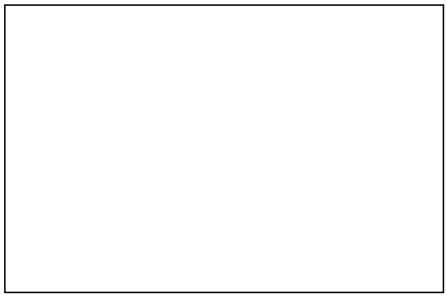
Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog {1}{R}



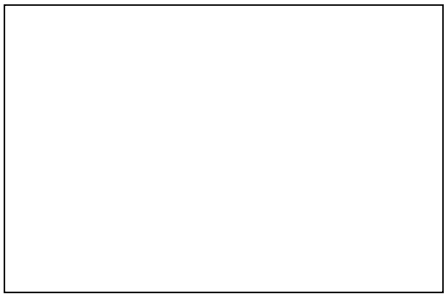
Créature : atog U

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}



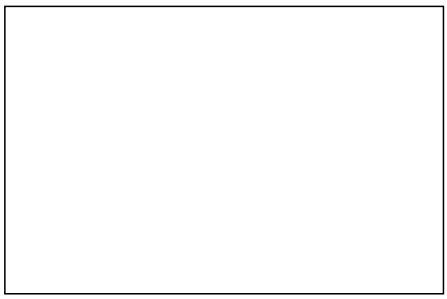
Créature : atog R

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

Mégatog {4}{R}{R}



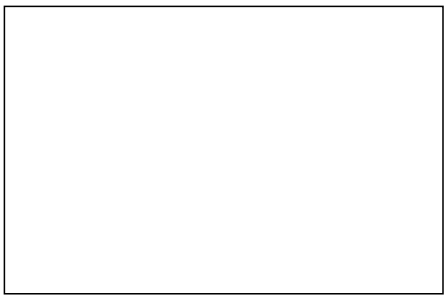
Créature : atog R

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

Caveau des chuchotements



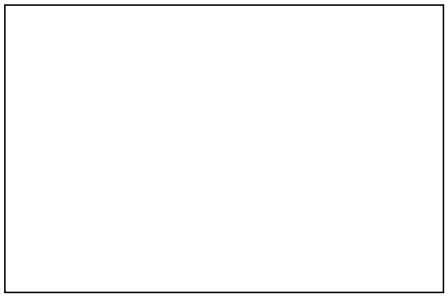
Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

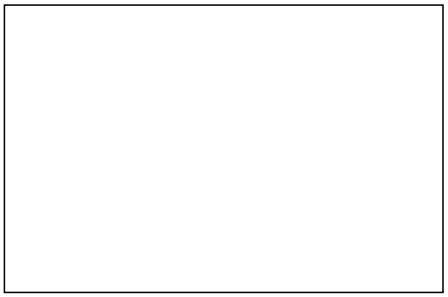


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

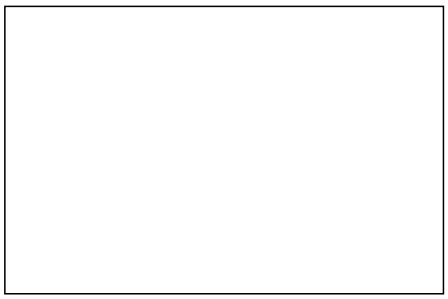


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

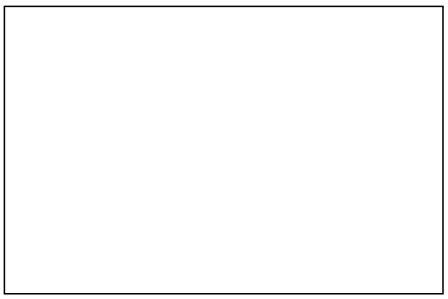


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



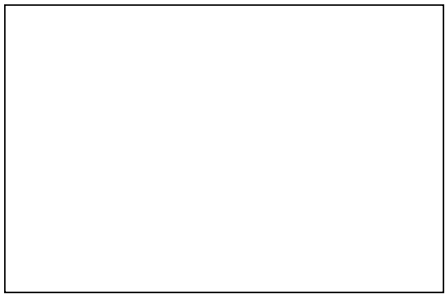
Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau

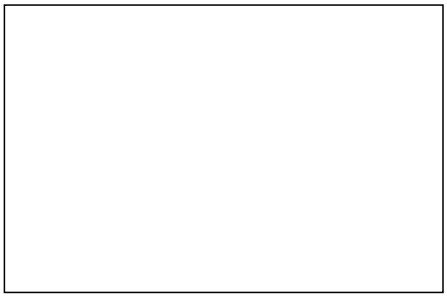


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau

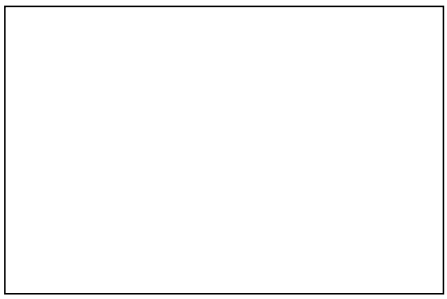


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau

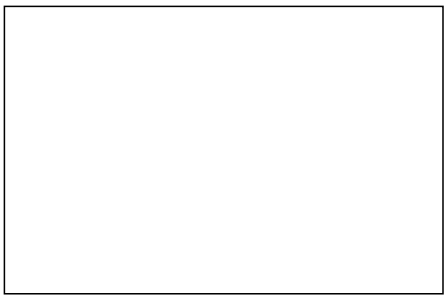


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

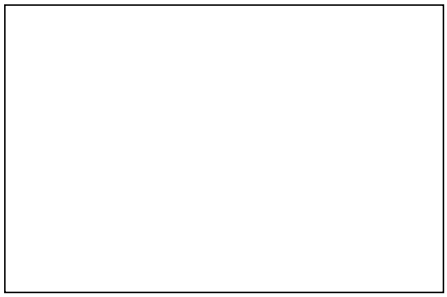


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

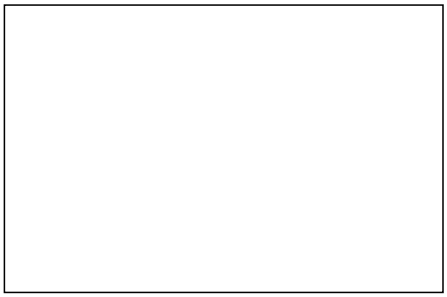


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

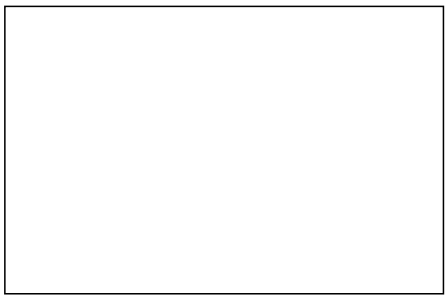


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

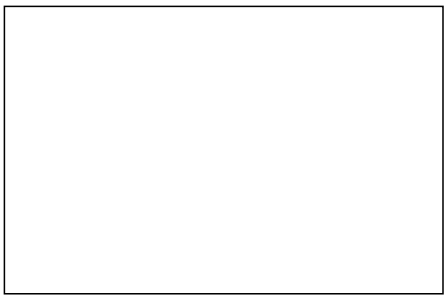


Terrain de base : marais **C**

{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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

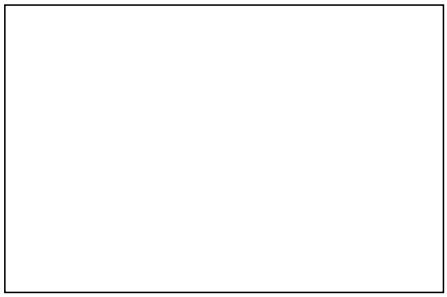
Écharde de squelette {3}

Artefact **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écharde de squelette {3}

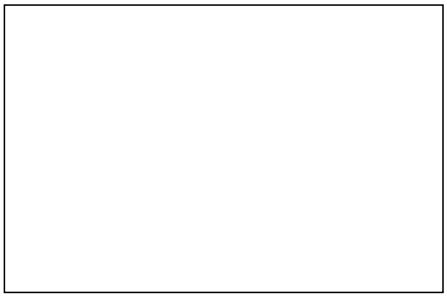


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écharde de squelette {3}

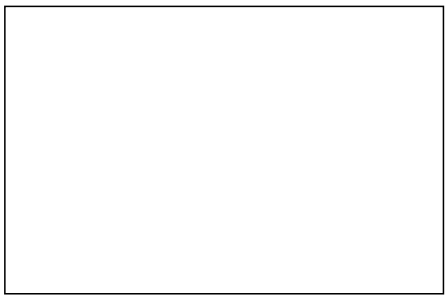


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écharde de squelette {3}

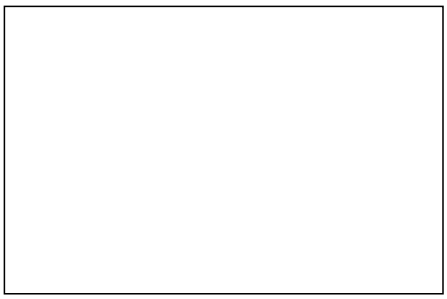


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engin de nuisance {3}



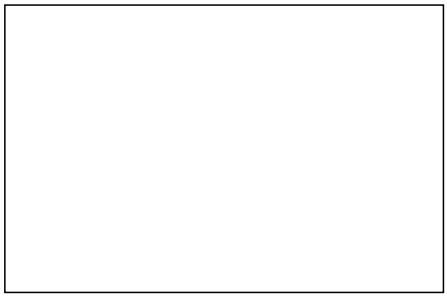
Artefact U

{2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact incolore 0/1 Parasite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engin de nuisance {3}

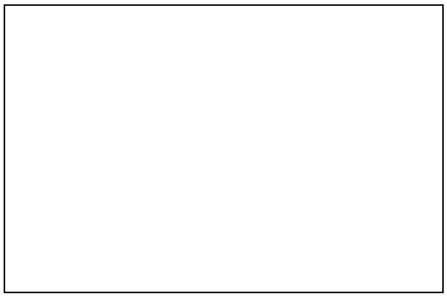


Artefact U

{2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact incolore 0/1 Parasite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie d'âmes {4}

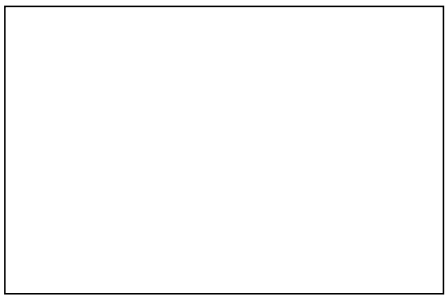


Artefact R

Empreinte ? Quand la Fonderie d'âmes arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte de créature de votre main.
{X}, {T} : Créez un jeton de créature qui est une copie de la carte exilée. X est la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie d'âmes {4}

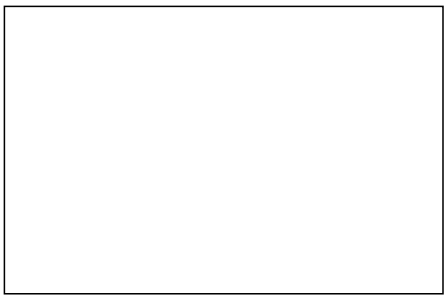


Artefact R

Empreinte ? Quand la Fonderie d'âmes arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte de créature de votre main.
{X}, {T} : Créez un jeton de créature qui est une copie de la carte exilée. X est la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie d'âmes {4}



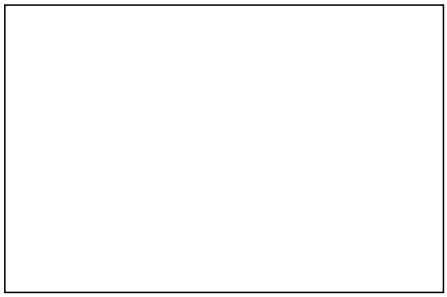
Artefact R

Empreinte ? Quand la Fonderie d'âmes arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte de créature de votre main.
{X}, {T} : Créez un jeton de créature qui est une copie de la carte exilée. X est la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègepont {3}

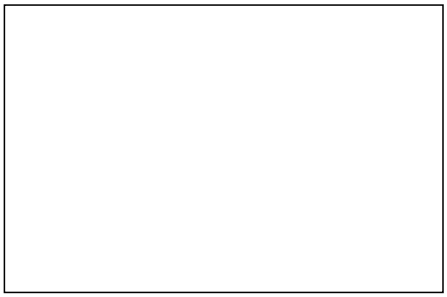


Artefact M

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègepont {3}

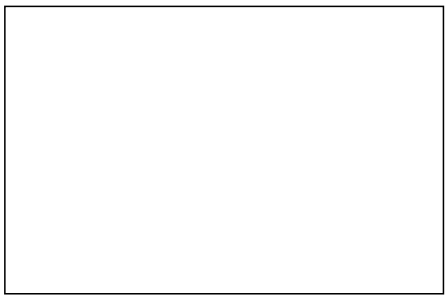


Artefact M

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègepont {3}

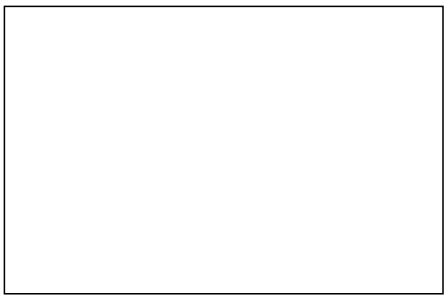


Artefact M

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègepont {3}



Artefact M

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de broyage {2}

Artefact U

{T}, sacrifiez un artefact : Un joueur ciblé meule trois cartes.

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de broyage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de broyage {2}

Artefact U

{T}, sacrifiez un artefact : Un joueur ciblé meule trois cartes.

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de broyage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de broyage {2}

Artefact U

{T}, sacrifiez un artefact : Un joueur ciblé meule trois cartes.

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de broyage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de broyage {2}

Artefact U

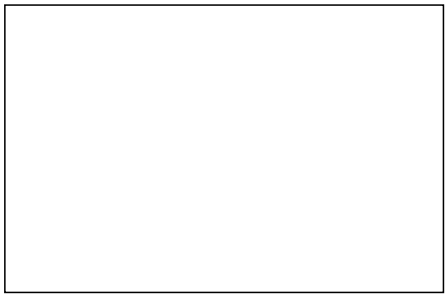
{T}, sacrifiez un artefact : Un joueur ciblé meule trois cartes.

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de broyage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de rouille {4}



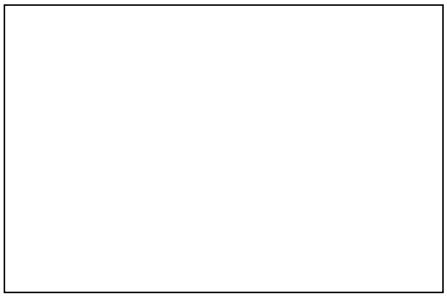
Créature-artefact : élémental U

Vol
Au début de votre entretien, sacrifiez un artefact autre que l'Élémental de rouille. Si vous ne le pouvez pas, engagez l'Élémental de rouille et perdez 4 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masticore à crinière tranchante {5}



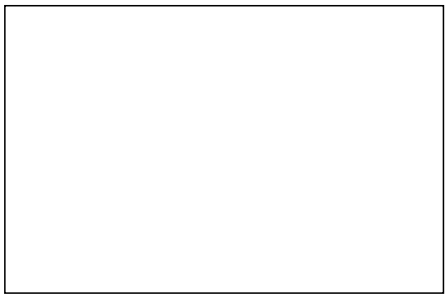
Créature-artefact : masticore R

Initiative
Au début de votre entretien, sacrifiez la Masticore à crinière tranchante à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte.
Au début de votre étape de pioche, vous pouvez faire que la Masticore à crinière tranchante inflige 3 blessures à une créature ciblée.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de rouille {4}



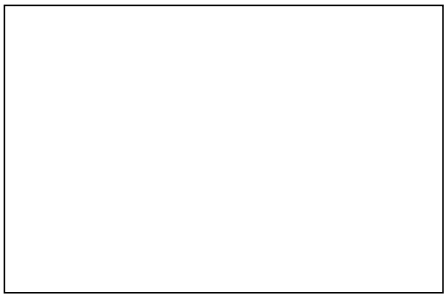
Créature-artefact : élémental U

Vol
Au début de votre entretien, sacrifiez un artefact autre que l'Élémental de rouille. Si vous ne le pouvez pas, engagez l'Élémental de rouille et perdez 4 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masticore à crinière tranchante {5}



Créature-artefact : masticore R

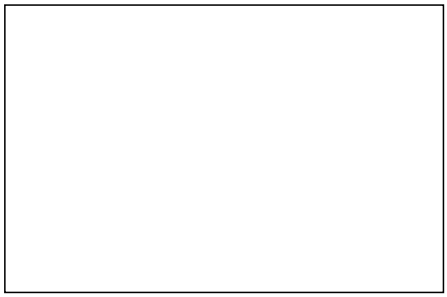
Initiative
Au début de votre entretien, sacrifiez la Masticore à crinière tranchante à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte.
Au début de votre étape de pioche, vous pouvez faire que la Masticore à crinière tranchante inflige 3 blessures à une créature ciblée.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentavus {7}



Créature-artefact : construction R

Le Pentavus arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur lui.
{1}, retirez un marqueur +1/+1 du Pentavus : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Pentavite avec le vol.

{1}, sacrifiez un pentavite : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Pentavus.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproduction de gobelin {3}

Créature-artefact : gobelin C

{3}{R}, sacrifiez la Reproduction de gobelin : Détruisez un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproduction de gobelin {3}

Créature-artefact : gobelin C

{3}{R}, sacrifiez la Reproduction de gobelin : Détruisez un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu {X}{R}

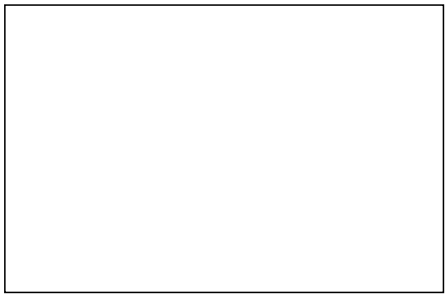
Rituel U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu {X}{R}

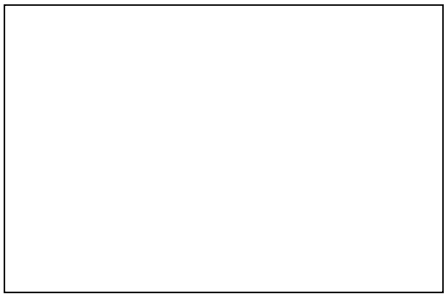


Rituel U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu {X}{R}

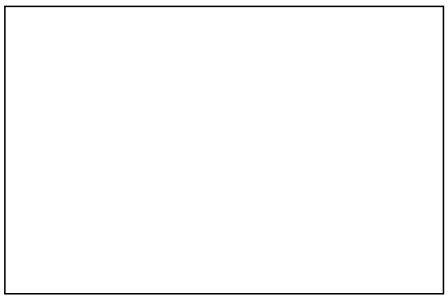


Rituel U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu {X}{R}

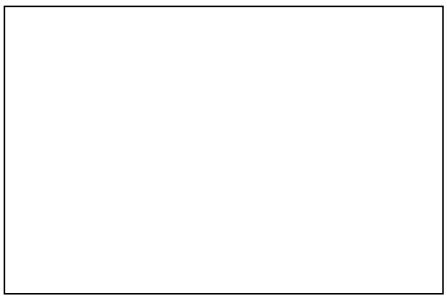


Rituel U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus {1}{R}



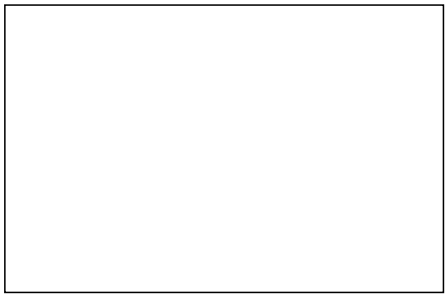
Éphémère U

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

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