

Karn, golem d'argent {5}



Créature-artefact légendaire : golem R

À chaque fois que Karn, golem d'argent bloque ou devient bloqué, il gagne -4/+4 jusqu'à la fin du tour.

{1} : L'artefact non-créature ciblé devient, jusqu'à la fin du tour, une créature-artefact avec une force et une endurance chacune égale à sa valeur de mana.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soudeur gobelin {R}



Créature : gobelin et artificier R

{T} : Choisissez un artefact ciblé qu'un joueur contrôle et une carte d'artefact ciblée dans le cimetière de ce joueur. Si les deux cibles sont encore légales au moment où cette capacité se résout, ce joueur sacrifie l'artefact et renvoie simultanément la carte d'artefact sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soudeur gobelin {R}



Créature : gobelin et artificier R

{T} : Choisissez un artefact ciblé qu'un joueur contrôle et une carte d'artefact ciblée dans le cimetière de ce joueur. Si les deux cibles sont encore légales au moment où cette capacité se résout, ce joueur sacrifie l'artefact et renvoie simultanément la carte d'artefact sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soudeur gobelin {R}



Créature : gobelin et artificier R

{T} : Choisissez un artefact ciblé qu'un joueur contrôle et une carte d'artefact ciblée dans le cimetière de ce joueur. Si les deux cibles sont encore légales au moment où cette capacité se résout, ce joueur sacrifie l'artefact et renvoie simultanément la carte d'artefact sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soudeur goblin

{R}

Créature : goblin et artificier

R

{T} : Choisissez un artefact ciblé qu'un joueur contrôle et une carte d'artefact ciblée dans le cimetière de ce joueur. Si les deux cibles sont encore légales au moment où cette capacité se résout, ce joueur sacrifie l'artefact et renvoie simultanément la carte d'artefact sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

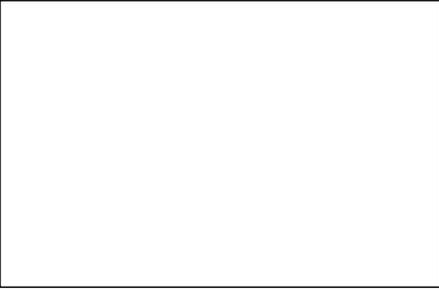
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



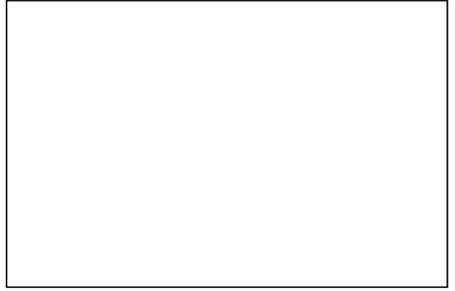
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Atelier de Mishra



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Atelier de Mishra



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Atelier de Mishra



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arche de mana

{1}



Artefact

R

L'arche de mana ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, dégagez l'Arche de mana.

Au début de votre étape de pioche, si l'Arche de mana est engagée, elle vous inflige 1 blessure.

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Atelier de Mishra



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de mana

{0}



Artefact

M

Au début de votre entretien, jouez à pile ou face. Si vous perdez, la Crypte de mana vous inflige 3 blessures.

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre-mémoire

{5}



Artefact

R

{T}, sacrifiez la Jarre-mémoire : Chaque joueur exile toutes les cartes de sa main, face cachée, et pioche sept cartes. Au début de la prochaine étape de fin, chaque joueur se défausse de sa main et renvoie dans sa main chaque carte exilée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de diamant

{0}



Artefact

R

Si la Mox de diamant devait arriver sur le champ de bataille, vous pouvez défausser une carte de terrain à la place. Si vous faites ainsi, mettez la Mox de diamant sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-la dans le cimetière de son propriétaire.  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre

{2}



Artefact

R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.  
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.  
{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de jais

{0}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de perle {0}



Artefact R  
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

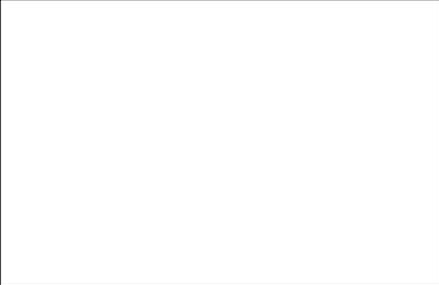
Mox de saphir {0}



Artefact R  
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

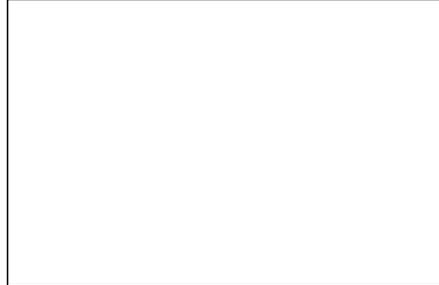
Mox de rubis {0}



Artefact R  
{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Lotus noir {0}

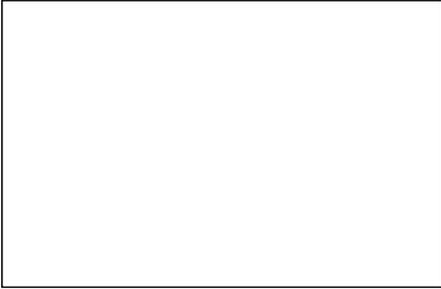


Artefact R  
{T}, sacrifiez le Black Lotus : Ajoutez trois manas de la couleur unique de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Mox d'émeraude

{0}



Artefact

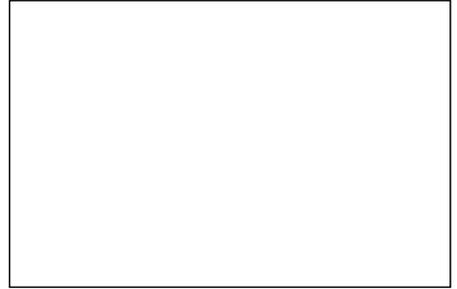
R

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Méditation

{2}{U}



Éphémère

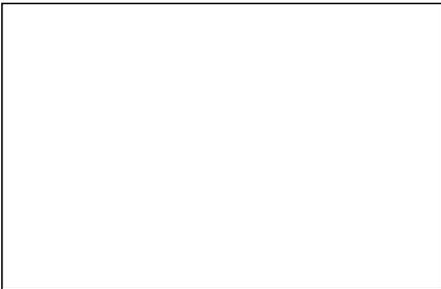
R

Piochez quatre cartes. Vous passez votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Méditation

{2}{U}



Éphémère

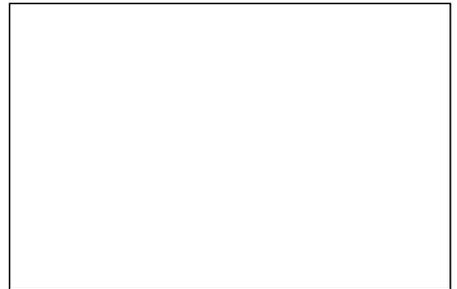
R

Piochez quatre cartes. Vous passez votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Rappel ancestral

{U}



Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

