

Archive mobile {3}



Créature-artefact : golem R

Défenseur

L'Archive mobile arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur pioche une carte pour chaque marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

{2}{W}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive mobile {3}



Créature-artefact : golem R

Défenseur

L'Archive mobile arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur pioche une carte pour chaque marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

{2}{W}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive mobile {3}



Créature-artefact : golem R

Défenseur

L'Archive mobile arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur pioche une carte pour chaque marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

{2}{W}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive mobile {3}



Créature-artefact : golem R

Défenseur

L'Archive mobile arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur pioche une carte pour chaque marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

{2}{W}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}



Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}



Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}



Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}



Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

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

Piqueur entravarc {2}



Créature-artefact : insecte C

Vol
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

Piqueur entravarc {2}



Créature-artefact : insecte C

Vol
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur entravarc {2}



Créature-artefact : insecte **C**
Vol
Modularité 1

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

Piqueur entravarc {2}



Créature-artefact : insecte **C**
Vol
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}



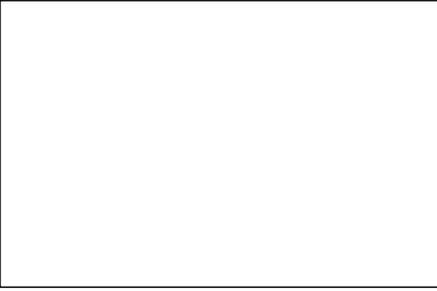
Créature-artefact : construction **C**
Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc

{1}



Créature-artefact : construction

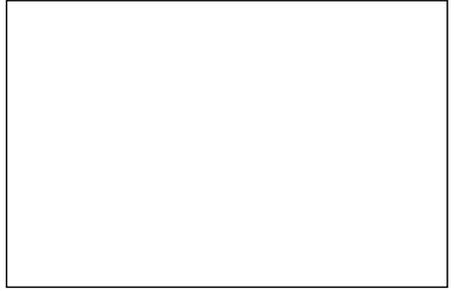
C

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

Catacombes noyées



Terrain

R

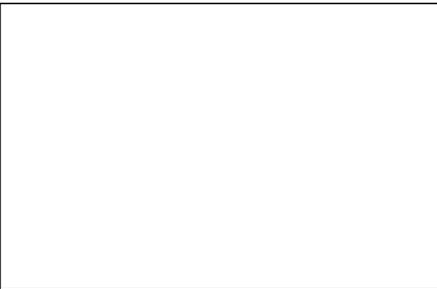
Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc

{1}



Créature-artefact : construction

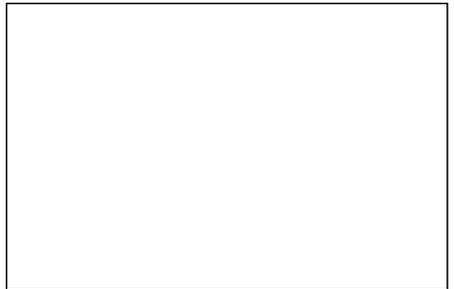
C

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

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

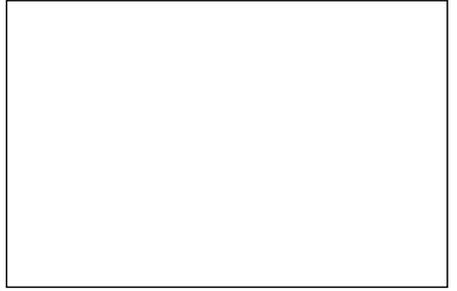
R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



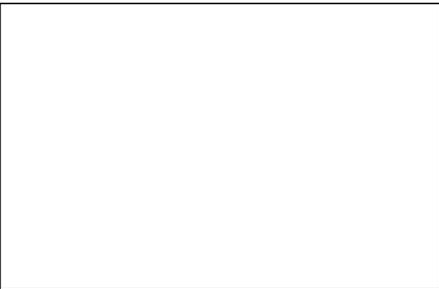
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

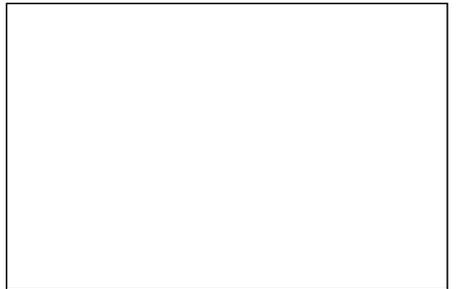
R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

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

île



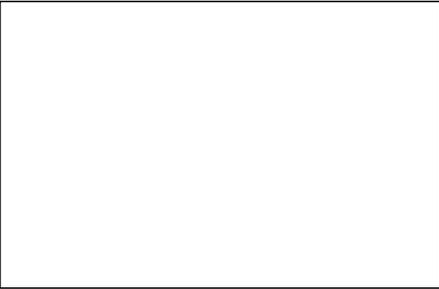
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



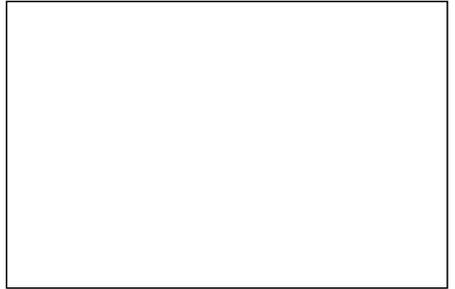
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



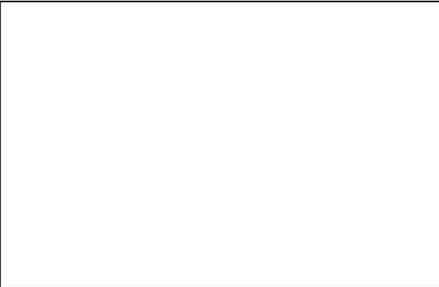
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



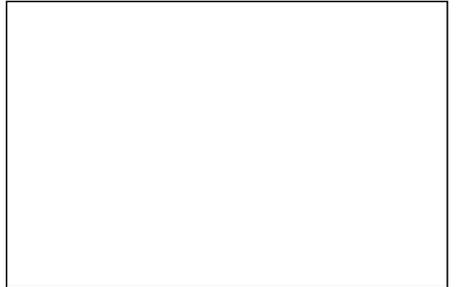
Terrain de base : marais

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

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre d'énergie

{2}



Artefact

U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.

? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre d'énergie

{2}



Artefact

U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.

? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}



Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de Mythe

{4}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche deux cartes supplémentaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}



Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de Mythe

{4}



Artefact

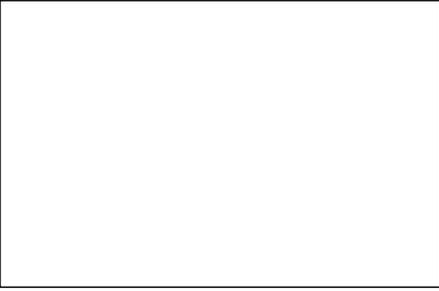
R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche deux cartes supplémentaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de Mythe

{4}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche deux cartes supplémentaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de Mythe

{4}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche deux cartes supplémentaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie

{2}{B}



Enchantement

U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie

{2}{B}



Enchantement

U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie

{2}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie

{2}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fructification forcée

{4}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fructification forcée

{4}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

