

Memnite {0}

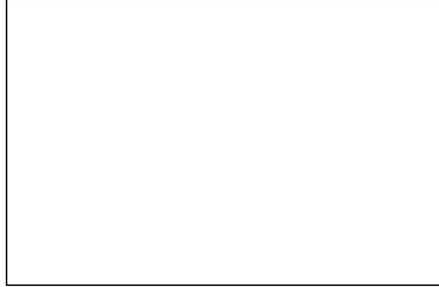


Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}



Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

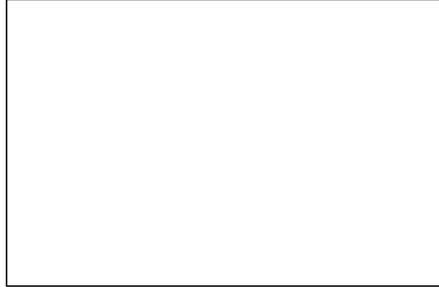


Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}



Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserkers de la tribu du Coutel

{3}{R}



Créature : humain et berserker

C

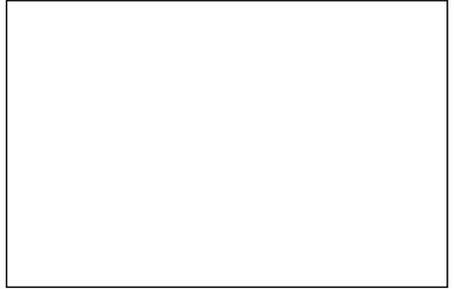
Art des métaux ? Quand les Berserkers de la tribu du Coutel arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins trois artefacts, les Berserkers de la tribu du Coutel gagnent +3/+3 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserkers de la tribu du Coutel

{3}{R}



Créature : humain et berserker

C

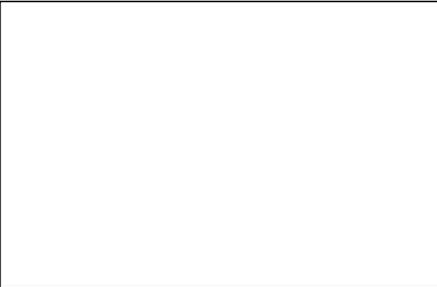
Art des métaux ? Quand les Berserkers de la tribu du Coutel arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins trois artefacts, les Berserkers de la tribu du Coutel gagnent +3/+3 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserkers de la tribu du Coutel

{3}{R}



Créature : humain et berserker

C

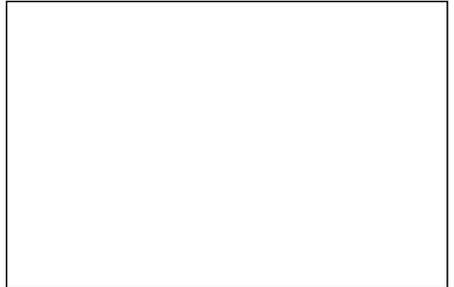
Art des métaux ? Quand les Berserkers de la tribu du Coutel arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins trois artefacts, les Berserkers de la tribu du Coutel gagnent +3/+3 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserkers de la tribu du Coutel

{3}{R}



Créature : humain et berserker

C

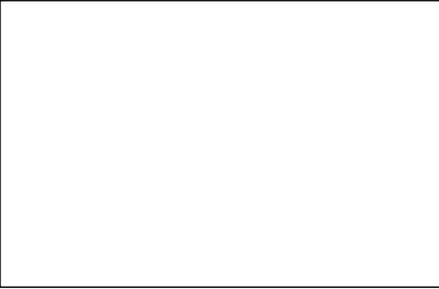
Art des métaux ? Quand les Berserkers de la tribu du Coutel arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins trois artefacts, les Berserkers de la tribu du Coutel gagnent +3/+3 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance de Kuldotha

{R}



Rituel

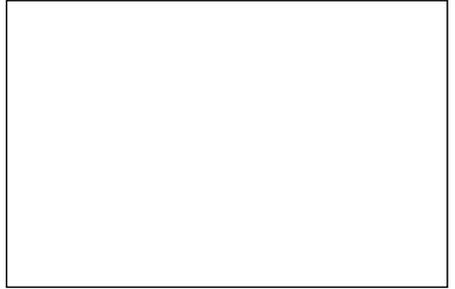
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez un artefact.  
Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance de Kuldotha

{R}



Rituel

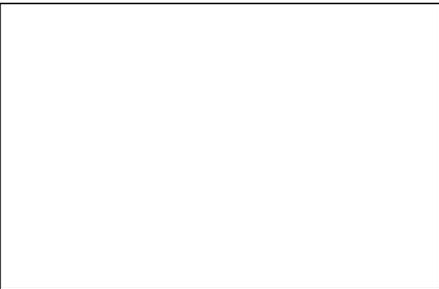
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez un artefact.  
Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance de Kuldotha

{R}



Rituel

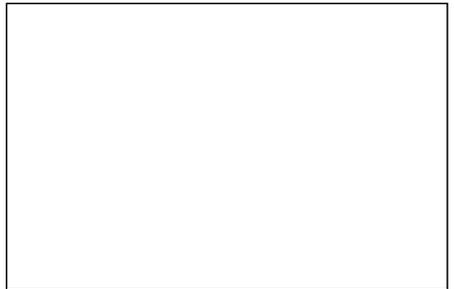
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez un artefact.  
Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance de Kuldotha

{R}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez un artefact.  
Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



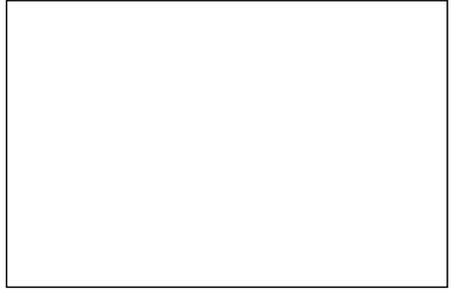
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



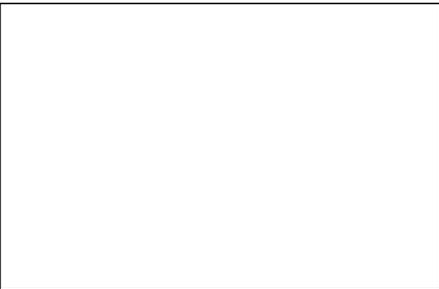
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



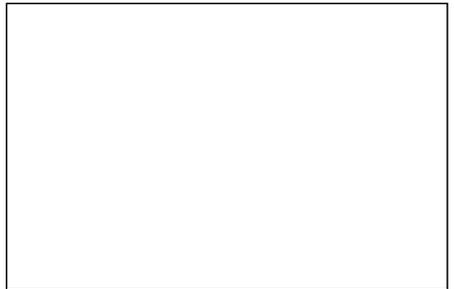
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

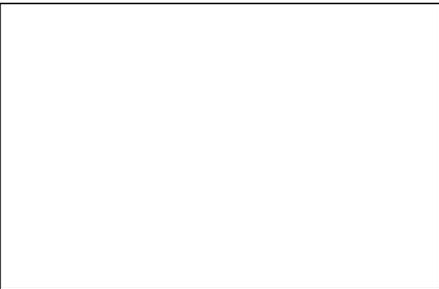


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

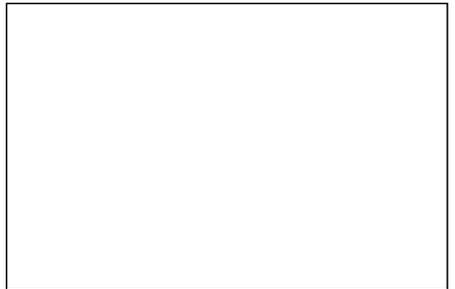


Terrain de base : montagne  
{R}

**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

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

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

Bombe à sortilèges de panique

{1}



Artefact

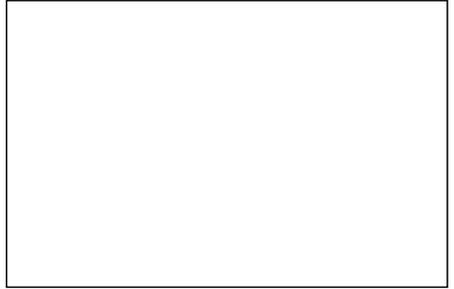
C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de panique : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.  
Quand la Bombe à sortilèges de panique est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges de panique

{1}



Artefact

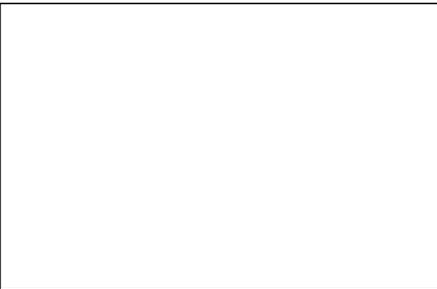
C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de panique : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.  
Quand la Bombe à sortilèges de panique est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges de panique

{1}



Artefact

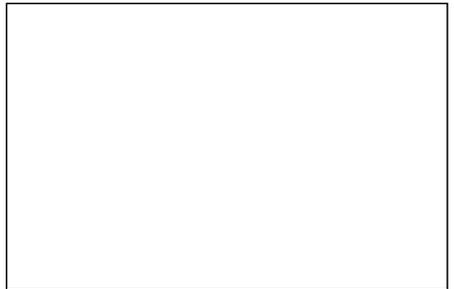
C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de panique : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.  
Quand la Bombe à sortilèges de panique est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges de panique

{1}



Artefact

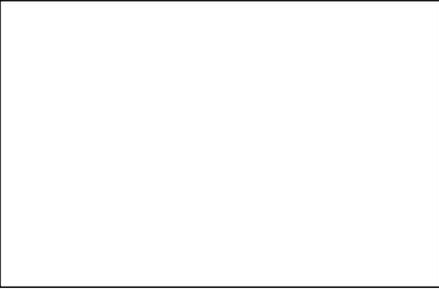
C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de panique : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.  
Quand la Bombe à sortilèges de panique est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe-devant à piston

{3}



Artefact : équipement

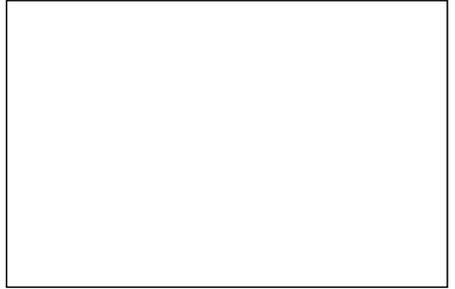
U

Quand le Frappe-devant à piston arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. La créature équipée gagne +3/+1.  
Équipement ? Sacrifiez un artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe-devant à piston

{3}



Artefact : équipement

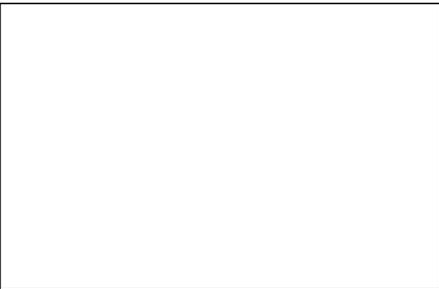
U

Quand le Frappe-devant à piston arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. La créature équipée gagne +3/+1.  
Équipement ? Sacrifiez un artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe-devant à piston

{3}



Artefact : équipement

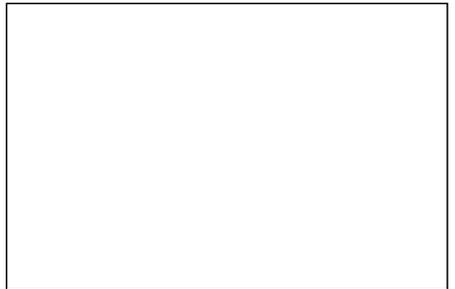
U

Quand le Frappe-devant à piston arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. La créature équipée gagne +3/+1.  
Équipement ? Sacrifiez un artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe-devant à piston

{3}



Artefact : équipement

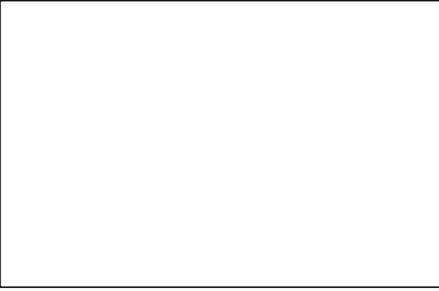
U

Quand le Frappe-devant à piston arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. La créature équipée gagne +3/+1.  
Équipement ? Sacrifiez un artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gremlins

{1}



Artefact

C

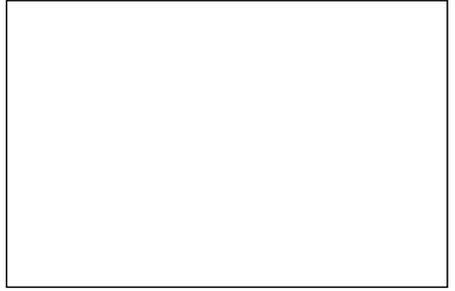
{1}, {T}, sacrifiez la Mine de gremlins : Elle inflige 4 blessures à une créature-arteffect ciblée.

{1}, {T}, sacrifiez la Mine de gremlins : Retirez jusqu'à quatre marqueur « charge » d'un artefact non-créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de mycosynthèse

{2}



Artefact

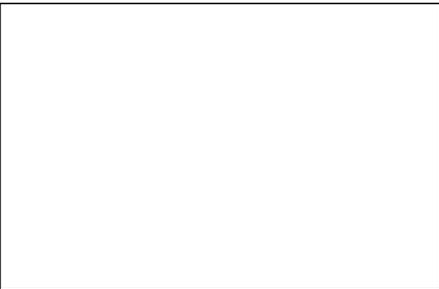
C

Quand la Source de mycosynthèse arrive sur le champ de bataille ou est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gremlins

{1}



Artefact

C

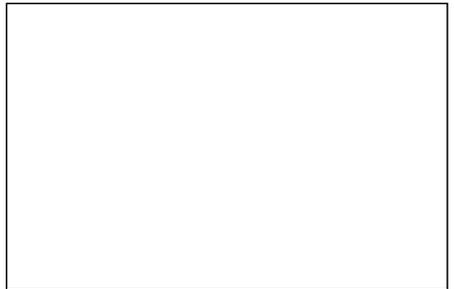
{1}, {T}, sacrifiez la Mine de gremlins : Elle inflige 4 blessures à une créature-arteffect ciblée.

{1}, {T}, sacrifiez la Mine de gremlins : Retirez jusqu'à quatre marqueur « charge » d'un artefact non-créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de mycosynthèse

{2}



Artefact

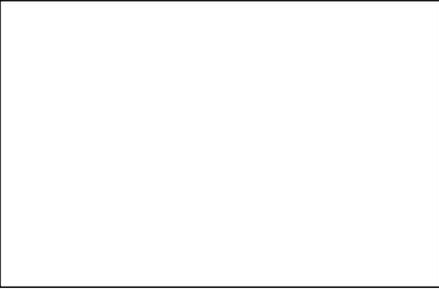
C

Quand la Source de mycosynthèse arrive sur le champ de bataille ou est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de mycosynthèse

{2}



Artefact

C

Quand la Source de mycosynthèse arrive sur le champ de bataille ou est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de sanie

{2}



Artefact

U

Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de mycosynthèse

{2}



Artefact

C

Quand la Source de mycosynthèse arrive sur le champ de bataille ou est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de sanie

{2}



Artefact

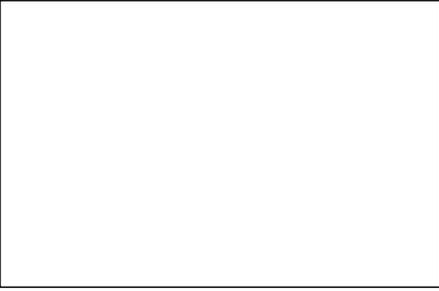
U

Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de sanie

{2}



Artefact

U

Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrasement

{R}



Éphémère

C

Détruisez un artefact non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de sanie

{2}



Artefact

U

Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrasement

{R}



Éphémère

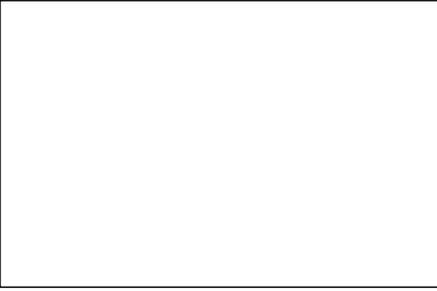
C

Détruisez un artefact non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}



Éphémère

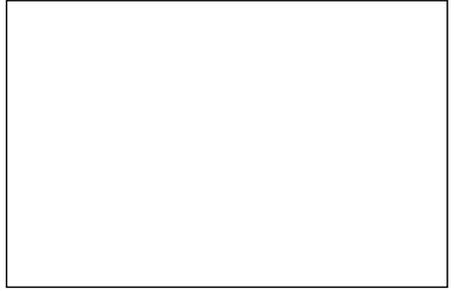
C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
Art des métaux ? 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.  
Art des métaux ? 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

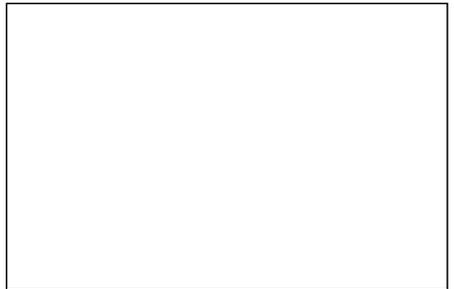
C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
Art des métaux ? 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.  
Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

