

Boîte à outil de Djoïra {2}



Créature-artefact : insecte U
 {2} : Régénérez une créature-artefact ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut de sombracrier {5}



Créature-artefact : djaggernaut R
 Indestructible
 La force et l'endurance du Djaggernaut de sombracrier sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.
 Le Djaggernaut de sombracrier attaque à chaque combat si possible.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut {4}



Créature-artefact : djaggernaut U
 Cette créature attaque à chaque combat si possible.
 Cette créature ne peut pas être bloqué par des murs.

5/3

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

Ferro-pattes {3}



Créature-artefact : insecte U

Le Ferro-pattes ne peut pas être bloqué.
À chaque fois que le Ferro-pattes inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez retirer un marqueur d'un permanent ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur phyrexian {0}



Créature-artefact : phyrexian et construction C

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Mitraine {4}



Créature-artefact : grenouille C

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}



Créature-artefact : myr U
 {T} : Ajoutez {C}{C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr périlleux {2}



Créature-artefact : phyrexian et myr C
 Quand le Myr périlleux meurt, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de peste {2}



Créature-artefact : phyrexian et myr U
 Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)
 {T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr planeur {2}



Créature-artefact : myr C
 Vol, vigilance

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr sanigriffe {2}



Créature-artefact : phyrexian et myr **C**

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)
 À chaque fois que le Myr sanigriffe devient bloqué, il gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

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

Père des myrs {2}



Créature-artefact : phyrexian et myr **C**

Quand le Père des myrs meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Phyrexian et Myr.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur du Noyau {4}



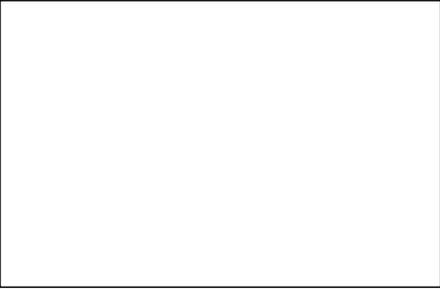
Créature-artefact : phyrexian et horreur **U**

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)
 Quand le Rôdeur du Noyau meurt, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slith entravarc {2}



Créature-artefact : slith U

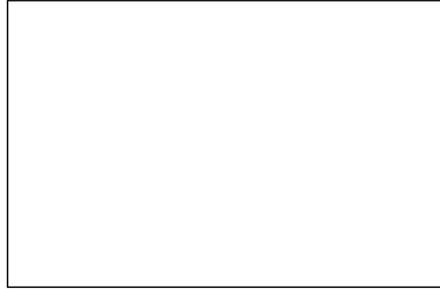
À chaque fois que le Slith entravarc inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}



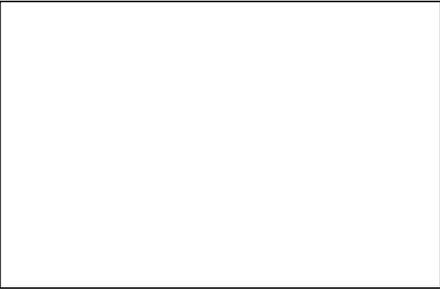
Créature-artefact : construction C

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

Terraforgeur myr {3}



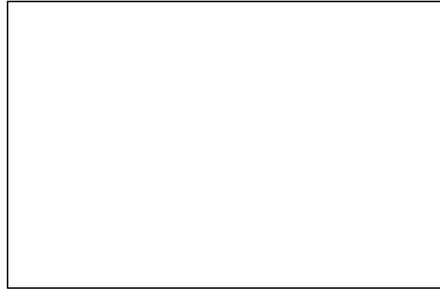
Créature-artefact : myr C

{T} : Un terrain ciblé devient un artefact en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout n'est que poussière {7}



Rituel de clan : eldrazi M

Chaque joueur sacrifie tous les permanents qu'il contrôle qui ont au moins une couleur.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant



Terrain : site

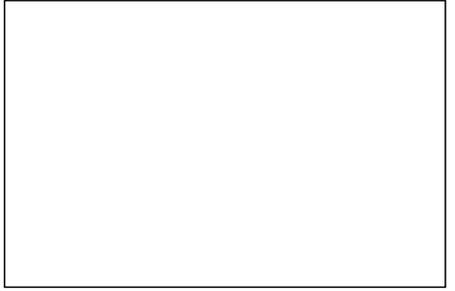
C

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château de la gargouille



Terrain

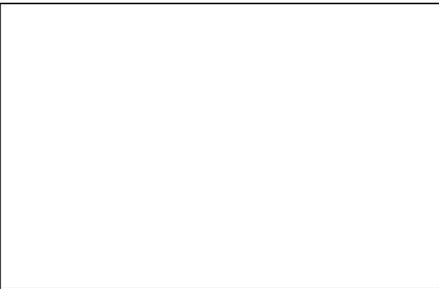
R

{T} : Ajoutez {C}.

{S}, {T}, sacrifiez le Château de la gargouille : Créez un jeton de créature-artefact 3/4 incolore Gargouille avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ pétrifié



Terrain

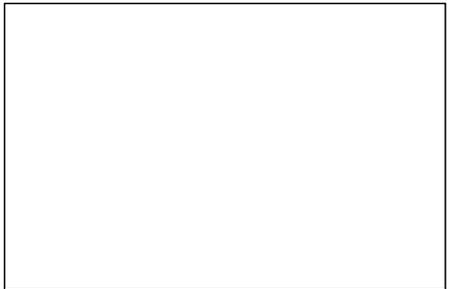
M

{T}: Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Champ pétrifié : Renvoyez une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cromlech de Ramos



Terrain

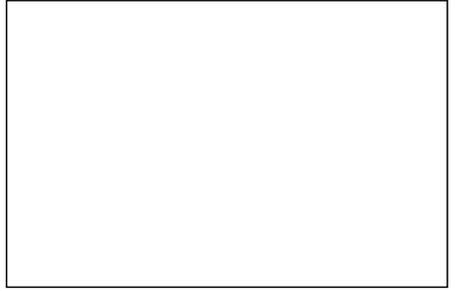
U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites



Terrain

M

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisement archéologique



Terrain

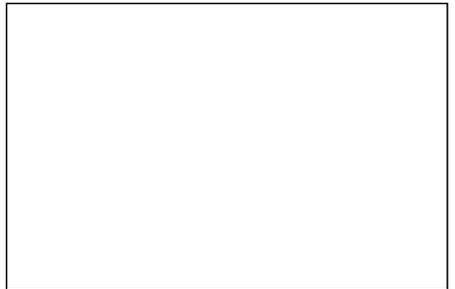
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Gisement archéologique : Ajoutez un mana d'une couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des scintimites



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des scintimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{1}, {T} : La créature Scintimite ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyau de Mirrodin



Terrain

U

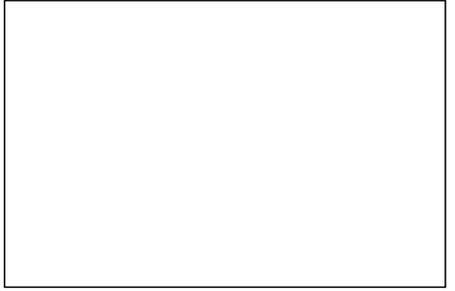
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Noyau de Mirrodin.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Noyau de Mirrodin : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama d'Esper



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama d'Esper : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île ou de marais de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyau de Phyrexia



Terrain

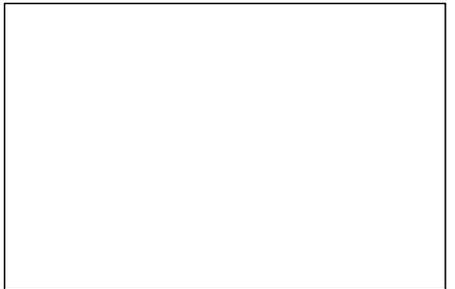
U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez un artefact : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Bant



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Bant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, de plaine ou d'île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Grixis



Terrain

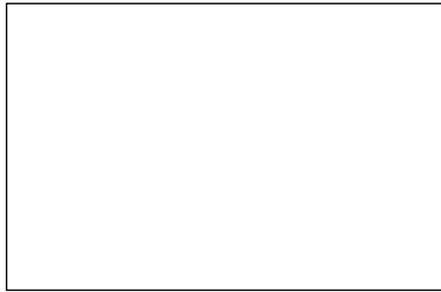
C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Grixis : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île, de marais ou de montagne de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Naya



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Naya : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, de forêt ou de plaine de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Jund



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Jund : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, de montagne ou de forêt de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage désolé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire de l'effroi



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4} : Le Statuaire de l'effroi devient une créature-artefact 4/2 Golem jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine ensevelie



Terrain

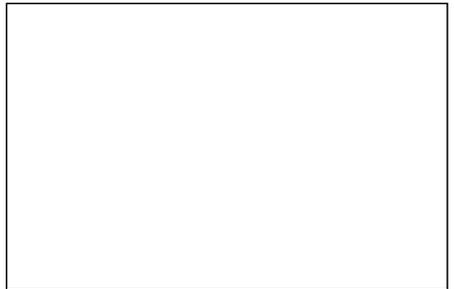
U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez la Ruine ensevelie : Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple eldrazi



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'eldrazi incolores ou activer des capacités d'eldrazi incolores.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra



Terrain

U

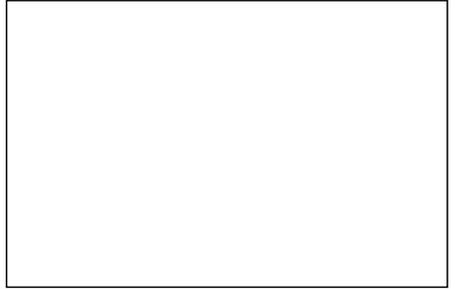
{T} : Ajoutez {C}.

{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ville fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{0} : Renvoyez la Ville fantôme dans la main de son propriétaire. N'activez que si ce n'est pas votre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



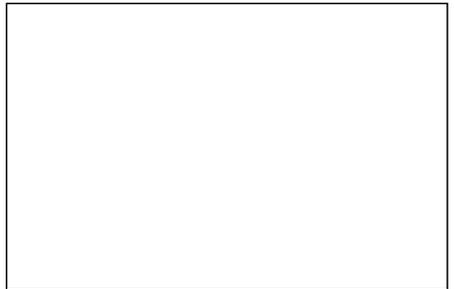
Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il divin, porte du Reikai



Terrain légendaire

U

{T} : Ajoutez {C}.

Quand l'?il divin, porte du Reikai est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du conjurateur

{1}



Artefact

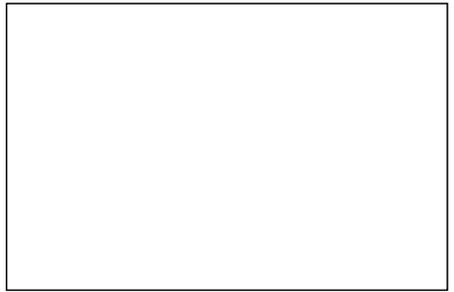
C

{T}, Sacrifiez la Babiole du conjurateur : Mettez au-dessous de votre bibliothèque jusqu'à une carte ciblée de votre cimetière. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier du paria

{5}



Artefact : équipement

R

Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à la créature équipée à la place.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle de contagion

{2}



Artefact

U

Quand la Boucle de contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.
{4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}



Artefact

U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capote de mort des nims

{2}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+2, a l'intimidation et est un zombie noir. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille et attachez-lui la Capote de mort des nims.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre des éons

{5}

Artefact

R

Les joueurs passent leurs étapes d'entretien.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition

{1}

Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantier de miroirs

{5}

Artefact

R

À chaque fois qu'un autre artefact non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}

Artefact

R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse piégée

{2}

Artefact

U

{2}, {T}, sacrifiez la Fosse piégée : Détruisez une créature attaquante sans le vol ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

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

Grimoire des morts

{4}

Artefact légendaire

M

{1}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Mettez un marqueur « étude » sur le Grimoire des morts.
{T}, retirez trois marqueurs « étude » du Grimoire des morts et sacrifiez-le : Mettez toutes les cartes de créature de tous les cimetières sur le champ de bataille sous votre contrôle. Ce sont des zombies noirs en plus de leurs autres couleurs et de leurs autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hèdron pierre de rêve

{6}



Artefact

U

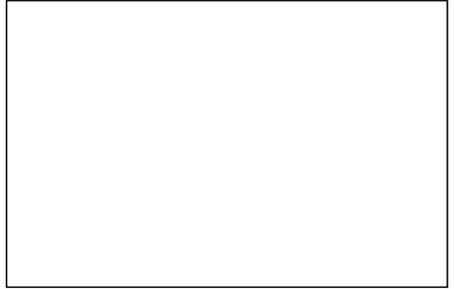
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

{3}, {T}, sacrifiez l'Hèdron pierre de rêve : Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille prismatique

{2}



Artefact

U

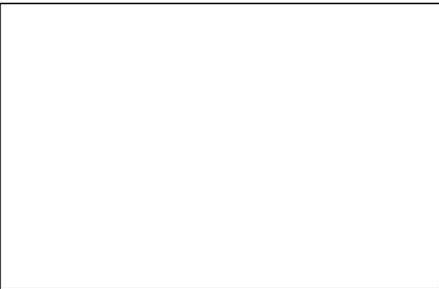
{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurléfeu

{3}



Artefact : équipement

U

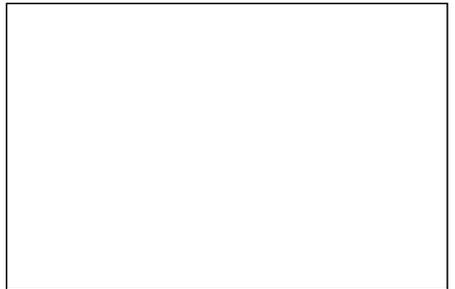
La créature équipée a la double initiative. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}



Artefact

U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Longue-vue de l'explorateur

{1}



Artefact : équipement

C

À chaque fois que la créature équipée attaque, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée.

Équipement {1} ({1}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice à hédrons

{4}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +X/+X, X étant sa valeur de mana.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine à contagion

{6}



Artefact

R

Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

{4}, {T} : Proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail prototype

{4}



Artefact

R

Empreinte ? Quand le Portail prototype arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'artefact de votre main.

{X}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée. X est la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revêtement de métal liquide

{2}



Artefact

U

{T} : Un permanent ciblé devient un artefact en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn libéré

{7}



Planeswalker légendaire : Karn

M

{+4} : Un joueur ciblé exile une carte de sa main.

{-3} : Exilez un permanent ciblé.

{-14} : Recommencez la partie en laissant en exil toutes les cartes de permanent non-aura exilées avec Karn libéré. Puis mettez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille de mycosynthèse

{6}



Artefact

R

Tous les permanents sont des artefacts en plus de leurs autres types.

Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, tous les sorts et tous les permanents sont incolores.

Les joueurs peuvent dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast