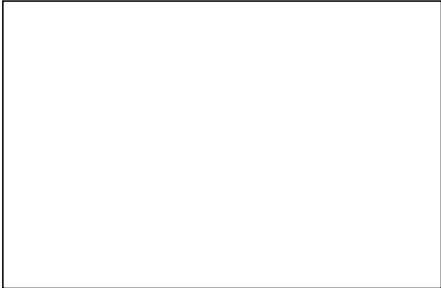


Djaggernaut zingant
{4}



Créature-artefact : djaggernaut

U

Le Djaggernaut zingant attaque à chaque combat si possible.

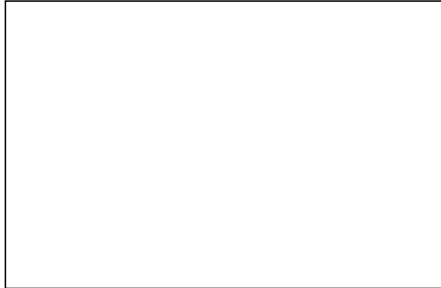
Le Djaggernaut zingant ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

À chaque fois qu'une autre créature meurt, dégagez le Djaggernaut zingant.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut zingant
{4}



Créature-artefact : djaggernaut

U

Le Djaggernaut zingant attaque à chaque combat si possible.


Le Djaggernaut zingant ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

À chaque fois qu'une autre créature meurt, dégagez le Djaggernaut zingant.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut zingant
{4}



Créature-artefact : djaggernaut

U

Le Djaggernaut zingant attaque à chaque combat si possible.


Le Djaggernaut zingant ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

À chaque fois qu'une autre créature meurt, dégagez le Djaggernaut zingant.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut zingant
{4}



Créature-artefact : djaggernaut

U

Le Djaggernaut zingant attaque à chaque combat si possible.

Le Djaggernaut zingant ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

À chaque fois qu'une autre créature meurt, dégagez le Djaggernaut zingant.

5/5

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

Ornithoptère

{0}

Créature-artefact : mécanoptère

U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur provocateur{2}{B}

Créature : éthérien et artificierC

Sacrifiez un artefact ou une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Récupérateur provocateur. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur provocateur{2}{B}

Créature : éthérien et artificierC

Sacrifiez un artefact ou une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Récupérateur provocateur. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur provocateur{2}{B}

Créature : éthérien et artificierC

Sacrifiez un artefact ou une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Récupérateur provocateur. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur provocateur{2}{B}

Créature : éthérien et artificierC

Sacrifiez un artefact ou une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Récupérateur provocateur. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères

{B}

Créature : vampire et sorcier

C

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères

{B}

Créature : vampire et sorcier

C

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères

{B}

Créature : vampire et sorcier

C

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères

{B}

Créature : vampire et sorcier

C

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin fouineur

{2}{R}

Créature : goblin et gredin

C

{T}, défaussez-vous d’une carte : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin fouineur

{2}{R}

Créature : goblin et gredin

C

{T}, défaussez-vous d’une carte : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin fouineur

{2}{R}

Créature : goblin et gredin

C

{T}, défaussez-vous d’une carte : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin fouineur

{2}{R}

Créature : goblin et gredin

C

{T}, défaussez-vous d’une carte : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espionne forgevif{3}{U}

Créature : humain et artificierR

Quand l'Espionne forgevif arrive sur le champ de bataille, un artefact ciblé que vous contrôlez acquiert "(T): Piochez une carte" tant que vous contrôlez l'Espionne forgevif.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espionne forgevif{3}{U}

Créature : humain et artificierR

Quand l'Espionne forgevif arrive sur le champ de bataille, un artefact ciblé que vous contrôlez acquiert "(T): Piochez une carte" tant que vous contrôlez l'Espionne forgevif.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espionne forgevif{3}{U}

Créature : humain et artificierR

Quand l'Espionne forgevif arrive sur le champ de bataille, un artefact ciblé que vous contrôlez acquiert "(T): Piochez une carte" tant que vous contrôlez l'Espionne forgevif.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espionne forgevif{3}{U}

Créature : humain et artificierR

Quand l'Espionne forgevif arrive sur le champ de bataille, un artefact ciblé que vous contrôlez acquiert "(T): Piochez une carte" tant que vous contrôlez l'Espionne forgevif.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Dieu-Sauterelle

{4}{U}{R}

Créature légendaire : dieu

M

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, créez un jeton de créature 1/1 bleue et rouge Insecte avec le vol et la célérité.

{2}{U}{R} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Quand Le Dieu-Sauterelle meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asile de la Chaîne de Geier

Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Dieu-Sauterelle

{4}{U}{R}

Créature légendaire : dieu

M

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, créez un jeton de créature 1/1 bleue et rouge Insecte avec le vol et la célérité.

{2}{U}{R} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Quand Le Dieu-Sauterelle meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asile de la Chaîne de Geier

Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

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

Lac des hautes terres



Terrain

U

Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac des hautes terres



Terrain

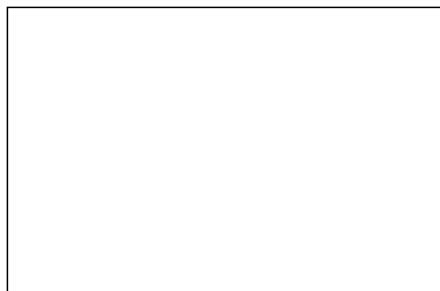
U

Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de cendres



Terrain

C

Les Landes de cendres arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de cendres



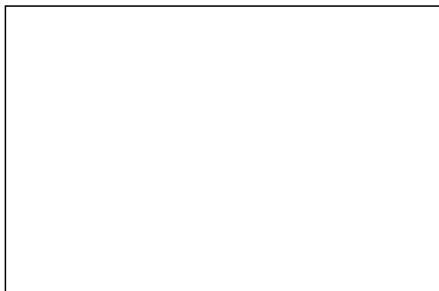
Terrain

C

Les Landes de cendres arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {B} ou {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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;&align=&quot;center&quot;&src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;quot;&gt;&lt;/center&p;>

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

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;&align=&quot;center&quot;&src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;quot;&gt;&lt;/center&p;>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossuaire submergé



Terrain

U

L'&O39;Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossuaire submergé



Terrain

U


L'&O39;Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de rétractation

{U}



Éphémère


C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert « {T} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de rétractation

{U}



Éphémère

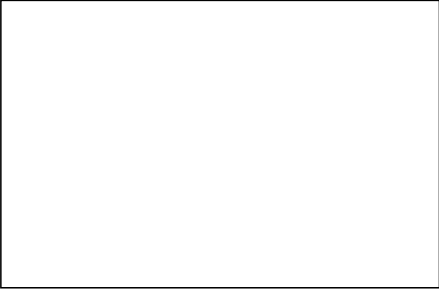
C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert « {T} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de rétractation

{U}



Éphémère

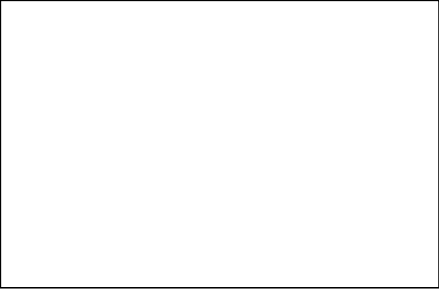
C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert « {T} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de rétractation

{U}



Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert « {T} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction efficace

{3}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction efficace

{3}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction efficace

{3}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction efficace

{3}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur hédron{2}

Créature-artefact : constructionC
{T} : Ajoutez {C}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur hédron{2}

Créature-artefact : constructionC
{T} : Ajoutez {C}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur hédron{2}

Créature-artefact : constructionC
{T} : Ajoutez {C}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur hédron{2}

Créature-artefact : constructionC
{T} : Ajoutez {C}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rebelle forgevif

{3}{R}

Créature : humain et artificier

R

Quand le Forgeur renégat arrive sur le champ de bataille, un artefact ciblé que vous contrôlez gagne « {T} : Cet artefact inflige 2 blessures à nimporte quelle cible » tant que vous contrôlez le Forgeur renégat.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rebelle forgevif

{3}{R}

Créature : humain et artificier

R

Quand le Forgeur renégat arrive sur le champ de bataille, un artefact ciblé que vous contrôlez gagne « {T} : Cet artefact inflige 2 blessures à nimporte quelle cible » tant que vous contrôlez le Forgeur renégat.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rebelle forgevif

{3}{R}

Créature : humain et artificier

R

Quand le Forgeur renégat arrive sur le champ de bataille, un artefact ciblé que vous contrôlez gagne « {T} : Cet artefact inflige 2 blessures à nimporte quelle cible » tant que vous contrôlez le Forgeur renégat.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rebelle forgevif

{3}{R}

Créature : humain et artificier

R

Quand le Forgeur renégat arrive sur le champ de bataille, un artefact ciblé que vous contrôlez gagne « {T} : Cet artefact inflige 2 blessures à nimporte quelle cible » tant que vous contrôlez le Forgeur renégat.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques

{1}{R}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques

{1}{R}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques

{1}{R}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspect de la gorgone

{2}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+3 et a le contact mortel.
(Le nombre de blessures qu'elle inflige à une
créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la
détruire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspect de la gorgone

{2}{B}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+3 et a le contact mortel.

(Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspect de la gorgone

{2}{B}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+3 et a le contact mortel.

(Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspect de la gorgone

{2}{B}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+3 et a le contact mortel.

(Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast