

# MIRRODIN™

## MIRRODIN : LA LISTE COMPLÈTE



*Magic the gathering, Magic : l'assemblée ainsi que tous les noms des extensions de Magic sont des marques déposées par Wizards of the Coast. Cette liste n'engage en aucune façon la responsabilité de l'éditeur de Magic : Wizards of the Coast. Cette liste est disponible sur le site de la Secte des Magiciens Fous : [www.smfcorp.net](http://www.smfcorp.net)*

Nombre de cartes : 306

Date de sortie : Octobre 2003

### ARTEFACT

Acier Sculpteur Artefact	3	R	La créature équipée gagne +0/+6. Équipement 3		
Au moment où l'Acier sculpteur arrive en jeu, vous pouvez choisir un artefact en jeu. Si vous faites ainsi, l'Acier sculpteur arrive en jeu comme une copie de cet artefact.					
Adaptateur Myr Créature Artefact - Myr	3	C 1/1	Balance Du Sacrifice Artefact	3	R
L'Adaptateur myr gagne +1/+1 pour chaque équipement qui lui est attaché.			Au début de votre entretien, détruisez le permanent non-terrain ciblé ayant le coût converti de mana le plus faible parmi les permanents non-terrain en jeu. (Si au moins deux permanents partagent le coût converti de mana le plus faible, ciblez n'importe lequel d'entre eux.)		
Aérovoile Neurok Artefact - Equipement	1	C	Bige de guerre goblin Créature Artefact	4	C 3/3
La créature équipée a le vol. Equipement : 2.			Le Bige de guerre goblin ne se dégage pas pendant votre étape de dégageant. Au début de votre entretien, vous pouvez payer 2. Si vous le faites, dégagez le Bige de guerre goblin		
Ange De Platine Créature Artefact - Ange	7	R 4/4	Bombe à Sortilèges De Pyrite Artefact	1	C
Vol. Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner.			R, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite : La Bombe à sortilèges de pyrite inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur. 1, Sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite : Piochez une carte.		
Annelures D'éclair Artefact	3	R	Bombe à Sortilèges Nérogène Artefact	1	C
À chaque fois qu'une créature non jeton que vous contrôlez est mise dans un cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur «charge» sur les Annelures d'éclair. Au début de votre entretien, si les Annelures d'éclair ont au moins cinq marqueurs «charge» sur elles, retirez-les tous et mettez en jeu autant de jetons de créature 3/1 rouge Élémental avec la célérité. Retirez-les de la partie à la fin du tour.			B, sacrifiez la Bombe à sortilèges nérogène : Le joueur ciblé se défausse d'une carte de sa main. 1, sacrifiez la Bombe à sortilèges nérogène : Piochez une carte.		
Arc Long Viridian Artefact - Equipement	1	C	Bombe à Sortilèges Solaire Artefact	1	C
La créature équipée a ' T : Cette créature inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur. ' Équipement 3			W, sacrifiez la Bombe à sortilèges solaire : Vous gagnez 5 points de vie. 1, sacrifiez la Bombe à sortilèges solaire : Piochez une carte.		
Argousin Myr Créature Artefact - Myr	7	C 4/4	Bombe à Sortilèges Vitale Artefact	1	C
Affinité pour les artefact (ce sort coûte 1 de moins à jouer pour chaque artefact que vous contrôlez).			G, sacrifiez la Bombe à sortilèges vitale : Jusqu'à la fin du tour, le terrain ciblé devient une créature 3/3 qui est toujours un terrain. 1, sacrifiez la Bombe à sortilèges vitale : Piochez une carte.		
Armure de guivre cendrée Artefact - Equipement	1	C	Bombe à sortilège d'aether Artefact	1	C
			U, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire. 1, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Piochez une carte.		
			Bosh, Golem De Fer Créature Artefact - Golem et Légende	8	R 6/7
			Piétinement. 3R, sacrifiez un artefact : Bosh, golem de fer inflige un nombre de blessures égal au coût converti de mana de l'artefact sacrifié à une cible, créature ou joueur.		
			Bouclier Funèbre Artefact	4	U
			Empreinte - Quand le Bouclier funèbre arrive en jeu, vous pouvez retirer de la partie la carte ciblée dans un cimetière. 2, T : Prévenez toutes les blessures qui devaient étre infligées pendant ce tour par une source de votre choix qui partage une couleur avec la carte dont le Bouclier funèbre a l'empreinte.		
			Bâton de Protée Artefact	3	R
			2U, T : Put target creature on the bottom of its owner's library. That creature's controller reveals cards from the top of his or her library until he or she reveals a creature card. The player puts that card into play and the rest on the bottom of his or her library in any order. Play this ability only any time you could play a sorcery.		
			Bélier Rouillespore Créature Artefact	4	U 1/3
			Quand le Bélier rouillespore arrive en jeu, détruisez l'équipement ciblé.		
			Calice Du Vide Artefact	XX	R

Le Calice du vide arrive en jeu avec X marqueurs «charge» sur lui. À chaque fois qu'un joueur joue un sort ayant un coût converti de mana égal au nombre de marqueurs «charge» sur le Calice du vide, contre ce sort.

Cathodion 3 U  
Créature Artefact 3/3  
Quand le Cathodion est mis dans un cimetière depuis le jeu, ajoutez 3 à votre réserve.

Cimetierre léonin 1 C  
Artefact - Equipement  
La créature équipée gagne +1/+1. Equipement : 1 (1: attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez jouer un rituel. Cette carte arrive en jeu détachée et elle reste en jeu si la créature quitte le jeu.)

Citerne De Sérum 3 U  
Artefact  
À chaque fois que la Citerne de Sérum ou un autre artefact arrive en jeu, mettez un marqueur «charge» sur la Citerne de sérum. 3, T, Retirez un marqueur «charge» de la Citerne de sérum : Piochez une carte.

Clé galvanique 2 C  
Artefact  
Vous pouvez jouer la Clé galvanique à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère. 3,T: Dégagez l'artefact ciblé.

Collier Porte-malheur 3 R  
Artefact  
À la fin de votre tour, l'adversaire ciblé acquiert le contrôle du collier porte-malheur et il y place un marqueur «charge». Au début de votre entretien, le Collier porte-malheur vous inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs «charge» placés sur lui. 3: Mettez un marqueur «charge» sur le Collier porte-malheur, ou retirez-en un.

Condor mécanique 4 C  
Créature Artefact - Oiseau  
Vol. Le condor mécanique arrive avec trois marqueurs +1/+1 sur lui. Chaque fois que le Condor mécanique attaque ou bloque, retirez un marqueur +1/+1 du Condor mécanique à la fin du combat.

Conduit D'alimentation 2 U  
Artefact  
T, Retirez un marqueur d'un permanent que vous contrôlez : Choisissez l'un - Mettez un marqueur «charge» sur l'artefact ciblé : ou mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

Cornes d'attaque de vorrac 2 C  
Artefact - Equipement  
La créature équipée a le piétinement et elle ne peut pas être bloquée par plus d'une créature. Equipement 1

Couronne Cérébrorage 3 U  
Artefact  
Au début de votre entretien, si vous n'aviez pas de carte dans votre main au début de ce tour, piochez une carte. Si vous aviez au moins une carte dans votre main, la Couronne cérébrorage vous inflige 1 blessure.

Croc de Chiss-Goria 3 C  
Artefact  
Affinité pour les artefacts. Vous pouvez jouer le Croc de Chiss-Goria à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère. T: La créature ciblée gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

Cérébroservant Myr 1 U  
Créature Artefact - Myr 1/1  
2, T: Mélangez votre bibliothèque.

Dirigeable Gobelin 6 U  
Créature Artefact 4/4

Vol. Le Dirigeable gobelin ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement. Au début de votre entretien, vous pouvez payer 4. Si vous le faites, dégagez le Dirigeable gobelin.

Dragon Mécanique 7 R  
Créature Artefact - Dragon  
Vol. Le Dragon mécanique arrive en jeu avec six marqueurs +1/+1 sur lui. À chaque fois que le Dragon mécanique attaque ou bloque, retirez un marqueur +1/+1 du Dragon mécanique à la fin du combat. 3: Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dragon mécanique.

Ecaille de Chiss-Goria 3 C  
Artefact  
Affinité pour les artefacts. Vous pouvez jouer le Croc de Chiss-Goria à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère. T: La créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Echarde De Boisœur 3 U  
Artefact  
3, T ou G, T: La créature ciblée acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Echarde De Cristal 3 U  
Artefact  
3, T ou U, T: Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire à moins que son contrôleur ne paie 1.

Echarde De Granit 3 U  
Artefact  
3, T ou R, T: L'Écharde de granit inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur.

Echarde De Perle 3 U  
Artefact  
3, T ou W, T: Prévenez, ce tour-ci, les prochaines 2 blessures qui devraient être infligées à une cible, créature ou joueur, ce tour-ci.

Echarde De Squelette 3 U  
Artefact  
3, T ou B, T: Renvoyez la carte de créature-artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Elémental De Rouille 4 U  
Créature Artefact - Elemental 4/4  
Vol. Au début de votre entretien, sacrifiez un artefact autre que l'Élémental de rouille. Si vous ne le pouvez pas, engagez l'Élémental de rouille et perdez 4 points de vie.

Engin De Nuisance 3 U  
Artefact  
2, T: Mettez en jeu un jeton de créature-artefact 0/1 Parasite.

Epée De Kaldra 4 R  
Artefact Légendaire  
La créature équipée gagne +5/+5. À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures à une créature, retirez cette créature de la partie. Equipement 4

Esclavagiste D'âmes 6 R  
Artefact Légendaire  
4, T, sacrifiez l'Esclavagiste d'âmes: Vous contrôlez le prochain tour du joueur ciblé. (Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour ce joueur. Il ne perd pas de points de vie par brûlure de mana.)

Etendard-soleil Léonin 2 R  
Artefact  
1W: Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Faux Des Misérables 2 R  
Artefact - Equipement

La créature équipée gagne +2/+2. À chaque fois qu'une créature ayant subi ce tour-ci des blessures par la créature équipée est mise dans un cimetière, renvoyez cette carte en jeu sous votre contrôle. Attachez la Faux des misérables à cette créature. Equipement 4

Floraison de la Finlande 1 C  
Artefact  
1,T: Vous gagnez 1 point de vie.

Fonderie D'âmes 4 R  
Artefact  
Empreinte - Quand la Fonderie d'âmes arrive en jeu, vous pouvez retirer de la partie une carte de créature de votre main. X, T: Mettez en jeu un jeton de créature qui est une copie de la carte de créature dont la Fonderie d'âmes a l'empreinte. X est le coût converti de mana de cette carte.

Fontaine De Vif-argent 3 R  
Artefact  
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur met un marqueur 'inondation' sur le terrain non île ciblé qu'il contrôle. Le terrain est une île tant qu'il a un marqueur 'inondation' placé sur lui. À la fin du tour, si tous les terrains en jeu sont des îles, retirez tous les marqueurs "inondation" placés sur eux.

Fouet De Cauchemar 4 R  
Artefact - Equipement  
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marais que vous contrôlez. Equipement - Payez 3 points de vie. (Payez 3 points de vie: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez jouer un Rituel. Cette carte arrive en jeu détachée et elle reste en jeu si la créature quitte le jeu.)

Frappe-devant Mortefer 1 U  
Artefact - Equipement  
À chaque fois que la créature équipée bloque ou devient bloquée par une créature, détruisez cette créature et la créature équipée. Equipement 2

Gantelets En Peau De Golem 1 U  
Artefact - Equipement  
La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché. Equipement 2

Gantelets Vulshoks 2 C  
Artefact - Equipement  
La créature équipée gagne +4/+2 et ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur. Equipement 3

Glob-gnomes 3 U  
Créature Artefact - Gnomes 1/3  
Sacrifiez les Glob-gnomes: Vous gagnez 3 points de vie.

Golem Miroir 6 U  
Créature Artefact - Golem 3/4  
Empreinte - Quand le Golem miroir arrive en jeu, vous pouvez retirer de la partie la carte ciblée dans un cimetière. Le Golem miroir a la protection contre chacun des types de carte de la carte dont il a l'empreinte. (Les types de carte sont Artefact, Créature, Enchantement, Ephémère, Terrain et Rituel.)

Golem d'hématite 4 C  
Créature Artefact - Golem 1/4  
1R: Le Golem d'hématite gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Golem d'étain 5 C  
Créature Artefact - Golem 4/2  
1B: Régénérez le Golem d'étain.

Golem de Cobalt 4 C  
Créature Artefact - Golem 2/3  
1U: Le Golem de cobalt acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Golem de Malachite Créature Artefact - Golem 1G: Le Golem de malachite acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.	6 5/3	C	Empreinte - Quand la Lentille extraplanaire arrive en jeu, vous pouvez retirer de la partie la carte de terrain ciblée que vous contrôlez. À chaque fois qu'un terrain du même nom que la carte dont la Lentille extraplanaire a l'empreinte est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute à sa réserve un mana de n'importe quel type produit par ce terrain.		Piétinement. Engagez un artefact dégagé que vous contrôlez: Le Myr de magnétite gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
Golem de Titane Créature Artefact - Golem 1W: Le Golem de titane acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.	5 3/3	C	Lisseur Créature Artefact Quand le Lisseur arrive en jeu, retirez votre bibliothèque de la partie.	5 10/10	R Myr De Plomb Créature Artefact - Myr T: Ajoutez B à votre réserve.
Goutte De Soleil Artefact À chaque fois que vous recevez des blessures, mettez autant de marqueurs «charge» sur la Goutte de soleil. Au début de l'entretien de chaque joueur, vous pouvez retirer un marqueur «charge» de la Goutte de soleil. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.	2	U	Lotus Doré Artefact T: Ajoutez trois manas de la couleur de votre choix à votre réserve.	5	R Myr Doré Créature Artefact - Myr T: Ajoutez W à votre réserve.
Griffes Raclées Artefact T: Le joueur ciblé retire de la partie une carte de son cimetière. 1, sacrifiez les Griffes raclées: Retirez de la partie la carte ciblée d'un cimetière. Piochez une carte.	1	U	Manipulateur Glacial Artefact 1, T: Engagez l'artefact ciblé, la créature ciblée, ou le terrain ciblé.	4	U Myr Oméga Créature Artefact - Myr 1/2
Harnais De Bataille Vulshok Artefact - Equipement La créature équipée gagne +3/+3. Équipement 3	3	U	Marteau De Guerre Loxodon Artefact - Equipement La créature équipée gagne +3/+0, a le piétinement et 'À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.' Équipement 3	3	U Oeil De L'esprit Artefact À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, vous pouvez payer 1. Si vous faites ainsi, piochez une carte.
Hexapode à Piquants Créature Artefact Protection contre les artefacts. Vous pouvez jouer l'Hexapode à piquants à tout moment où vous pourriez jouer un Ephémère.	4	U	Masque De Clairvoyance Artefact À chaque fois qu'une source contrôlée par un adversaire vous inflige des blessures, si le Masque de clairvoyance est dégagé, vous pouvez piocher une carte.	5	U Orbe Mesmérique Artefact À chaque fois qu'un permanent devient dégagé, le contrôleur de ce permanent met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.
Hurlefeu Artefact - Equipement La créature équipée a la double initiative. (Elle inflige des blessures de combat à deux reprises: lors de l'étape d'initiative, et lors de l'étape d'attribution des blessures.) Équipement 2	3	U	Masque De La Mémoire Artefact - Equipement À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher deux cartes. Si vous le faites, défaussez-vous d'une carte de votre main. Équipement 1	2	U Ornithoptère Créature Artefact Vol.
Hélice Tisse-sort Artefact Empreinte - Quand l'Hélice tisse-sort arrive en jeu, vous pouvez retirer de la partie deux cartes de Rituel ciblées dans un même cimetière. (Cet artefact a l'empreinte des cartes retirées.) À chaque fois qu'une carte est jouée, si elle a le même nom qu'une des cartes dont l'Hélice tisse-sort a l'empreinte, vous pouvez copier l'autre et en jouer la copie sans payer son coût de mana.	3	R	Matrice D'amortissement Artefact Les capacités activées des artefacts et des créatures ne peuvent pas être jouées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.	3	R Pendule Du menteur Artefact 2, T: Nommez une carte. L'adversaire ciblé devine si la carte qui a ce nom est dans votre main. Vous pouvez révéler votre main. Si vous le faites et si votre adversaire s'est trompé, piochez une carte.
Incubateur Myr Artefact 6, T, sacrifiez l'Incubateur myr: Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes d'artefact, retirez-les de la partie, et mettez en jeu autant de jetons de créature-artefact 1/1 Myr. Mélangez ensuite votre bibliothèque.	6	R	Mitraine Créature Artefact Affinité pour les artefacts	4	C Pierre De L'oubli Artefact 4, T: Mettez un marqueur 'destin' sur le permanent ciblé. 5, T, sacrifiez la Pierre de l'oubli: Détruisez tous les permanents non-terrain sans marqueur 'destin', et retirez ensuite tous les marqueurs 'destin' de tous les permanents.
Jambières D'éclair Artefact - Equipement La créature équipée a la célérité et ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités. Équipement 0 (0: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez jouer un Rituel. Cette carte arrive en jeu détachée et elle reste en jeu si la créature quitte le jeu.)	2	U	Mox De Chrome Artefact Empreinte - Quand le Mox de chrome arrive en jeu, vous pouvez retirer de la partie une carte non artefact, non-terrain de votre main. T: Ajoutez un mana de la couleur de la carte dont le Mox de chrome a l'empreinte à votre réserve	0	R Piègelame Léonin Artefact Vous pouvez jouer le Piègelame léonin à tout moment où vous pourriez jouer un Ephémère. 2, sacrifiez le Piègelame léonin: Le Piègelame léonin inflige 2 blessures à chaque créature attaquante sans le vol.
Jarre à Souder Artefact Sacrifiez la Jarre à souder: Régénérez l'artefact ciblé.	0	C	Mur D'acier Créature Artefact - (les murs ne peuvent point attaquer)		R Plaque Empyrée Artefact - Equipement La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque carte dans votre main. Équipement 2
Lame De La Banshee Artefact - Equipement La créature équipée gagne +1/+1 for pour chaque marqueur «charge» sur la Lame de la banshee. À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez un marqueur «charge» sur cette carte. Équipement 2	2	U	Myr Alpha Créature Artefact - Myr	2	R Porte Vers L'Aether Artefact Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur révèle la première carte de sa bibliothèque. Si c'est une carte d'artefact, de créature, d'Enchantement ou de terrain, ce joueur peut la mettre en jeu.
Lentille Extraplanaire Artefact	3	R	Myr Argenté Créature Artefact - Myr T: Ajoutez U à votre réserve.	2	C Pouce De Krark Artefact Légendaire Si vous deviez jouer à pile ou face, lancez à la place deux pièces et ignorez l'une d'elles.
			Myr De Cuivre Créature Artefact - Myr T: Ajoutez G à votre réserve.	2	C Pourfendeur De Monde Artefact - Equipement À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez tous les permanents autres que le Pourfendeur de monde. Équipement 5
			Myr De Fer Créature Artefact - Myr T: Ajoutez R à votre réserve.	2	C Prison Cérébrale Artefact
			Myr De Magnétite Créature Artefact - Myr	4	R 2/2

Empreinte - Quand la Prison cérébrale arrive en jeu, vous pouvez faire que le joueur ciblé révèle sa main. Si vous le faites, choisissez-y une carte autre qu'une carte de terrain et retirez cette carte de la partie. (Cet artefact a l'empreinte de la carte retirée.) À chaque fois qu'un joueur joue un sort qui partage une couleur ou un coût converti de mana avec la carte dont la Prison cérébrale a l'empreinte, la Prison cérébrale inflige 2 blessures à ce joueur.

Prototype Myr 5 U  
Créature Artefact - Myr 2/2  
Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur le Prototype myr. Le Prototype myr ne peut attaquer ou bloquer à moins que vous ne payiez 1 pour chaque marqueur +1/+1 sur lui. (Ce coût est payé au moment où les attaquants ou les bloqueurs sont déclarés.)

Racine De La Filandre 3 R  
Artefact  
À chaque fois qu'un joueur joue un sort de créature, ce joueur ajoute G à sa réserve.

Reproduction D'elfe 3 C  
Créature Artefact - Elfe 2/2  
1G, Sacrifiez la Reproduction d'elfe: Détruisez l'Enchantement ciblé.

Reproduction De Gobelin 3 C  
Créature Artefact - Gobelin 2/2  
3R, Sacrifiez la Reproduction de gobelin: Détruisez l'artefact ciblé.

Reproduction De Nim 3 C  
Créature Artefact - Zombie 3/1  
2B, Sacrifiez la Reproduction de nim: La créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Reproduction De Soldat 3 C  
Créature Artefact - Soldats 1/3  
1W, Sacrifiez la Reproduction de soldat: La Reproduction de soldat inflige 3 blessures à la créature attaquant ou bloquant ciblée.

Reproduction De Sorcier 3 C  
Créature Artefact - Sorcier 1/3  
Vol. U, sacrifiez la Reproduction de sorcier: Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie 2.

Rotefeu Gobelin 4 R  
Artefact  
3, T: Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révélez une carte de terrain. Le Rotefeu gobelin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à une cible, créature ou joueur. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu gobelin inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Récupérateur Myr 2 U  
Créature Artefact - Myr 1/1  
Quand le Récupérateur myr est mis dans un cimetière depuis le jeu, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Répliquant 6 R  
Créature Artefact - Change-forme 2/4  
Empreinte - Quand le Répliquant arrive en jeu, vous pouvez retirer de la partie la créature non jeton ciblée. (La carte retirée est imprimée sur cet artefact) Tant que le Répliquant a l'empreinte de cette carte de créature, il a la force, l'endurance et le type de créature de cette carte. Il reste toujours un changeforme.

Sanctuaire Du Synode 1 U  
Artefact

2, T: Retirez de la partie le permanent ciblé que vous contrôlez. 2, sacrifiez le Sanctuaire du synode: Renvoyez en jeu sous votre contrôle toutes les cartes retirées de la partie par le Sanctuaire du Synode

Sang De Dragon 3 U  
Artefact  
3, T: Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

Scarabée Mécanique 1 C  
Créature Artefact -  
Le Scarabée mécanique arrive en jeu avec deux marqueurs +1/+1 sur lui. À chaque fois que le Scarabée mécanique attaque ou bloque, retirez un marqueur +1/+1 du Scarabée mécanique à la fin du combat.

Sceptre Isochronique 2 U  
Artefact  
Empreinte - Quand le Sceptre isochronique arrive en jeu, vous pouvez retirer de la partie une carte d'Ephémère de votre main ayant un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. (Cet artefact a l'empreinte de la carte retirée.) 2, T: Vous pouvez copier la carte d'Ephémère dont le Sceptre isochronique a l'empreinte et jouer la copie sans payer son coût de mana.

Scinde-os 1 C  
Artefact - Equipement  
La créature équipée gagne +2/+0. Équipement 1

Scorpion De Mephidross 4 C  
Créature Artefact 3/1  
À chaque fois que le Scorpion de Mephidross ou une autre créature-artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez dégager l'artefact ciblé.

Simulacre Solennel 4 R  
Créature Artefact 2/2  
Quand le Simulacre solennel arrive en jeu, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque et mettre cette carte en jeu engagée. Si vous faites ainsi, mélangez ensuite votre bibliothèque. Quand le Simulacre solennel est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez piocher une carte.

Soldat Yotien 3 C  
Créature Artefact - Soldats 1/4  
Attaquer avec ce Soldat yotien ne le fait pas s'engager.

Sonde Psychogénique 2 R  
Artefact  
À chaque fois qu'un sort ou une capacité oblige un joueur à mélanger sa bibliothèque, la Sonde psychogénique lui inflige 2 blessures.

Sphère Chromatique 1 C  
Artefact  
1, T, sacrifiez la Sphère chromatique: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve. Piochez une carte.

Styler De Tel-Jilad 1 U  
Artefact  
T: Mettez le permanent ciblé que vous possédez au-dessous de votre bibliothèque.

Surveillant De La Grille 4 R  
Créature Artefact 4/6  
Vous ne pouvez pas jouer de sorts de créature.

Talisman D'impulsion 2 U  
Créature Artefact  
T: Ajoutez 1 à votre réserve. T: Ajoutez R ou G à votre réserve. Le Talisman d'impulsion vous inflige 1 blessure.

Talisman D'indulgence 2 U  
Artefact

T: Ajoutez 1 à votre réserve. T: Ajoutez B ou R à votre réserve. Le Talisman d'indulgence vous inflige 1 blessure.

Talisman D'unité 2 U  
Artefact  
T: Ajoutez 1 à votre réserve. T: Ajoutez G ou W à votre réserve. Le Talisman d'unité vous inflige 1 blessure,

Talisman De Dominance 2 U  
Artefact  
T: Ajoutez 1 à votre réserve. T: Ajoutez U ou B à votre réserve. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Talisman De Progrès 2 U  
Artefact  
T: Ajoutez 1 à votre réserve. T: Ajoutez W ou U à votre réserve. Le Talisman de progrès vous inflige 1 blessure,

Tamiseur De Temps 5 R  
Artefact  
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur retire de la partie la première carte de sa bibliothèque. Le joueur qui a retiré la carte ayant le coût converti de mana le plus élevé joue un tour supplémentaire après celui-ci. Si au moins deux joueurs partagent le coût le plus élevé, ces joueurs répètent la même opération jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

Tour Des Champions 4 R  
Artefact  
8, T: La créature ciblée gagne +6/+6 jusqu'à la fin du tour.

Tour Des Fortunes 4 R  
Artefact  
8, T: Piochez quatre cartes.

Tour Des Murmures 4 R  
Artefact  
8, T: Le joueur ciblé met dans son cimetière les huit premières cartes du dessus de sa bibliothèque.

Tour Des éons 4 R  
Artefact  
8, T: Vous gagnez 10 points de vie.

Travailleur Crépusculaire 4 U  
Créature Artefact 2/2  
À chaque fois que le Travailleur crépusculaire devient bloqué, régénérez-le. 3: Le Travailleur crépusculaire gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Triskèle 6 R  
Créature Artefact 1/1  
Le Triskèle arrive en jeu avec trois marqueurs +1/+1 sur lui. Retirez un marqueur +1/+1 du Triskèle: Le Triskèle inflige une blessure à une cible, créature ou joueur.

Urne à Scintimite 5 R  
Artefact  
Au début de la phase principale de chaque joueur, avant le combat, si l'Urne à scintimite est dégagée, ce joueur ajoute 1 à sa réserve pour chaque artefact qu'il contrôle.

Vorrac Mécanique 5 U  
Créature Artefact -  
Piétinement. Le Vorrac mécanique arrive en jeu avec quatre marqueurs +1/+1 sur lui. À chaque fois que le Vorrac mécanique attaque ou bloque, retirez un marqueur +1/+1 du Vorrac mécanique à la fin du combat. T: Mettez un marqueur +1/+1 sur le Vorrac mécanique.

BLANC

Abunas Léonins 3W R  
Créature - Chat et Clerc 2/5

Les artefacts que vous contrôlez ne peuvent être la cible de sorts ou de capacités contrôlés par vos adversaires.

Ange Lumineux 4WWW R  
Créature - Ange 4/4  
Vol. Au début de votre entretien, vous pouvez mettre en jeu un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Arrestation 2W C  
Enchanter Créature  
La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être jouées.

Ascendant Slith 1WW U  
Créature - Slith 1/1  
Vol. À chaque fois que l'Ascendant slith inflige des blessures de combat à un joueur, placez un marqueur +1/+1 sur lui.

Autorité de la Loi 2W R  
Enchantement  
Aucun joueur ne peut jouer plus d'un sort par tour.

Barrière de rasoirs 1W C  
Ephémère  
Le permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre les artefacts ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Chasseciel Léonin WW U  
Créature - Chat et Chevalier 2/2  
Vol

Châtieur Loxodon 3W R  
Créature - Eléphant et Soldat 2/2  
Le Châtieur loxodon gagne +2/+2 pour chaque équipement qui lui est attaché.

Deuxième Aurore 1WW R  
Ephémère  
Chaque joueur renvoie en jeu toutes les cartes d'artefact, de créature, d'Enchantement et de terrain qui ont été mises dans son cimetière depuis le jeu ce tour-ci.

Doyen Léonin W C  
Créature - Chat et Clerc 1/1  
À chaque fois qu'un artefact arrive en jeu, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Forge-acier Auriok 1W R  
Créature - Humain et Soldat 1/1  
Les coûts d'équipement que vous payez vous coûtent 1 de moins. Tant que le Forge-acier auriok est équipé, les soldats et les chevaliers que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Forgeur d'épées de Taj-Nar 3W U  
Créature - Chat et Soldat 2/2  
Quand le Forgeur d'épées de Taj-Nar arrive en jeu, vous pouvez payer X. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement avec un coût converti de mana de X ou moins et mettez cette carte en jeu. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Frappé Par Le Respect W C  
Ephémère  
La prochaine fois que la créature ciblée devrait vous infliger des blessures pendant ce tour, prévenez ces blessures. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures prévenues de cette manière.

Garant De La Paix Loxodon 1W R  
Créature - Eléphant et Soldat 4/4  
Au début de votre entretien, le joueur avec le total de points de vie le plus bas acquiert le contrôle du Garant de la paix loxodon. Si au moins deux joueurs partagent le total de points de vie le plus bas, vous choisissez l'un d'entre eux, et ce joueur acquiert le contrôle du Garant de la paix loxodon.

Gardantre Léonin 1W C  
Créature - Chat et Soldat 1/3  
Tant que le Gardantre léonin est équipé, il gagne +1/+1 et attaquer ne le fait pas s'engager.

Gardelame Auriok 1W U  
Créature - Humain et Soldat 1/1  
T: La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, où X est égal à la force du Gardelame auriok.

Jeune Fauve Chasseciel 2W C  
Créature - Chat et Chevalier 2/2  
Tant que le Jeune fauve chasseciel est équipé, il gagne +1/+1 et a le vol.

Lumière De L'autel 2WW U  
Ephémère  
Retirez l'artefact ou l'Enchantement ciblé de la partie.

Marée Solaire 4WW R  
Rituel  
Choisissez l'un - Détruisez toutes les créatures dont la force est de 2 ou moins; ou détruisez toutes les créatures dont la force est de 3 ou plus.. Union - Sacrifiez deux terrains.

Nova de l'âme 3WW U  
Ephémère  
Retirez la créature attaquante ciblée et tous les équipements qui lui sont attachés de la partie.

Patrouille Chasseciel 2WW C  
Créature - Chat et Chevalier 2/3  
Vol, initiative

Rayon aveuglant 2W C  
Ephémère  
Choisissez l'un - Engagez deux créatures ciblées; ou les créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement du joueur ciblé. Union 1

Relieur Loxodon 5W C  
Créature - Eléphant et Clerc 3/3  
W, T: Régénérez l'artefact ciblé.

Rugissement Du Kha 1W U  
Ephémère  
Choisissez l'un - Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour; ou dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Union 1W

Sonner l'alerte 1W C  
Ephémère  
Mettez en jeu deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Sphère de la pureté 3W C  
Enchantement  
Si un artefact devait vous infliger des blessures, prévenez 1 de ces blessures.

Tourmente De Lumière 2W U  
Ephémère  
Détruisez tous les Enchantements.

Transperceuse Auriok W C  
Créature - Humain et Eclairer 1/1  
W, T: Engagez l'artefact ciblé.

Adjuration des pensées 4U C  
Rituel  
Affinité pour les artefacts. Piochez deux cartes.

Aérogarde Morne 5U C  
Créature - Drone 3/2  
Affinité pour les artefacts Vol.

Aérogarde Surgissant 4UU U  
Créature - Drone 3/3  
Vol. Quand l'Aérogarde surgissant arrive en jeu, mettez l'artefact ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Affirmation De L'autorité 5UU U  
Ephémère  
Affinité pour les artefacts Contrecarrez le sort ciblé. S'il est contrecarré de cette manière, retirez-le de la partie au lieu de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Archimage Vedalken 2UU R  
Créature -  
À chaque fois que vous jouez un sort d'artefact, piochez une carte.

Augure De Lumengrid 3U R  
Créature - Veldalken et Sorcier 2/2  
1, T: Le joueur ciblé pioche une carte, puis se défausse d'une carte de sa main. Si ce joueur se défausse ainsi d'une carte d'artefact, dégagez l'Augure de Lumengrid.

Bulle D'inertie 1U C  
Enchanter Artefact  
L'artefact enchanté ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Cascade Temporelle 5UU R  
Rituel  
Choisissez l'un - Chaque joueur mélange sa main et son cimetière avec sa bibliothèque; ou chaque joueur pioche sept cartes. Union 2

Destin Partagé 4U R  
Enchantement  
Si un joueur devait piocher une carte, il retire à la place de la partie, face cachée, la carte du dessus de la bibliothèque d'un adversaire. Chaque joueur peut regarder et jouer les cartes qu'il a retirées de la partie avec le Destin partagé comme si elles étaient dans sa main.

Dissolution U C  
Ephémère  
Contrecarrez le sort d'artefact ciblé ou d'Enchantement ciblé.

Dominateur 1UU U  
Enchanter Créature Artefact  
Vous contrôlez la créature-artefact enchantée.

Désarmement U C  
Ephémère  
Détachez tous les équipements de la créature ciblée.

Élémental De Vif-argent 3UU R  
Créature - Elemental 3/4  
U: L'Élémental de vif-argent acquiert toutes les capacités activées de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. (Si l'une de ces capacités utilise le nom de la créature, utilisez le nom de cette créature à la place.) Vous pouvez dépenser du mana bleu comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour payer les coûts d'activation des capacités de l'Élémental de vif-argent.

Emprise Des Rêves U C  
Ephémère  
Choisissez l'un - Engagez le permanent ciblé; ou dégagez le permanent ciblé. Union 1

Engeance Des étoiles 8UU R  
Créature - Bête  
Affinité pour les artefacts. Vol. L'Engeance des étoiles a une force et une endurance chacune égale au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Enjambeur Slith 1UU U  
Créature - Slith 1/1

*BLEU*

À chaque fois que l'Enjambeur slith devient bloqué, piochez une carte. À chaque fois que l'Enjambeur slith inflige des blessures de combat à un joueur, placez un marqueur +1/+1 sur lui.

Espion Neurok 2U C  
Créature - Humain et Gredin 2/2  
L'Espion neurok est imblocable tant que le joueur défenseur contrôle au moins un artefact.

Fabrication 2U U  
Rituel  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Familier Neurok 1U C  
Créature - Oiseau 1/1  
Vol. Quand le Familier neurok arrive en jeu, révélez la première carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte d'artefact, ajoutez-la à votre main. Sinon, mettez-la dans votre cimetière.

Fileuse du Destin 1UU R  
Créature - Humain et Sorcier 1/2  
Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur choisit entre l'étape de pioche, la phase principale et la phase de combat. Le joueur passe chaque l'étape ou de phase choisie ce tour-ci.

Garde de Lumengrid 1U C  
Créature - Humain et Sorcier 1/3

Marche des Machines 3U R  
Enchantement  
Chaque artefact non créature est une créature-artefact de force et d'endurance chacune égale à son coût converti de mana. (L'équipement qui est aussi une créature ne peut pas équiper une créature.)

Membrane Psychique 2U U  
Créature - Mur  
À chaque fois que la membrane psychique bloque, vous pouvez piocher une carte.

Prépondérance 2U C  
Ephémère  
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie 1 pour chaque artefact que vous contrôlez.

Régression 2U C  
Ephémère  
Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Sentinelle De Lumengrid 2U U  
Créature - Humain et Sorcier 1/2  
Vol. À chaque fois qu'un artefact arrive en jeu sous votre contrôle, vous pouvez engager le permanent ciblé.

Sentinelle Garderrance 4U C  
Créature - Drone 3/3  
Quand cette Sentinelle garderrance arrive en jeu, regardez la main de l'adversaire ciblé.

Soif de connaissance 2U U  
Ephémère  
Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes de votre main à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'artefact de votre main.

## NOIR

Absorption De L'esprit X1B C  
Rituel  
Ne dépensez que du mana noir pour X. L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à une cible, créature ou joueur. Vous gagnez X points de vie.

Ancien Fléau 1BB U  
Enchanter Artefact  
L'artefact enchanté a 'Au début de votre entretien, vous perdez 2 points de vie.'

Brumes Nécrogènes 2B R  
Enchantement  
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur se défausse d'une carte de sa main.

Butin Du Caveau B R  
Ephémère  
Nommez une carte. Révélez une à une des cartes du dessus de votre bibliothèque, jusqu'à ce que vous révélez la carte nommée. Mettez alors cette carte dans votre main. Retirez du jeu toutes les autres cartes révélées de cette manière, et perdez 1 point de vie pour chacune des cartes retirées.

Diablotin de cheminée 4B C  
Créature - Diablotin 1/2  
Vol Quand le Diablotin des cheminées est mis dans un cimetière depuis le jeu, l'adversaire ciblé met une carte de sa main sur le dessus de sa bibliothèque.

Disciple Du Caveau B C  
Créature  
À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

Démon Dépouilleur 4BBBB R  
Créature - Démon 6/6  
Vol. Quand le Démon dépouilleur arrive en jeu, si vous l'avez joué depuis votre main, détruisez toutes les créatures non artefact, non noires. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Dévoreur Nim 3BB R  
Créature - Zombie 4/1  
Le Dévoreur nim gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez. BB: Renvoyez le Dévoreur nim en jeu depuis votre cimetière, puis sacrifiez une créature. Ne jouez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Escogriffe Nim 2BB U  
Créature - Zombie 2/1  
L'Escogriffe nim gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez. Sacrifiez une créature: Régénérez l'Escogriffe nim.

Flagellateur nim 2B C  
Créature - Zombie 1/1  
Le Flagellateur nim gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.

Gravesang slith BB U  
Créature - Slith 1/1  
À chaque fois que le Gravesang slith inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui. 1B: Régénérez le Gravesang slith.

Gémissement du nim 2B C  
Ephémère  
Choisissez l'un - Régénérez chaque créature que vous contrôlez; ou le Gémissement du nim inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur. Union - B ((Choisissez les deux si vous avez payé le coût d'union.)

Hurlleur nim 3B C  
Créature -  
Vol L'Hurlleur nim gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.

Irradiation 3B C  
Ephémère  
La créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque artefact que vous contrôlez.

Lien Contaminé 1B C  
Enchanter Créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque ou bloque, son contrôleur perd 3 points de vie.

Moissonneur De Mephidross 1BB R  
Créature  
Protection contre le blanc. A la fin de votre tour, vous perdez 4 points de vie. À chaque fois qu'une créature est mise dans un cimetière depuis le jeu, vous gagnez 2 points de vie.

Mur De Sang 2B U  
Créature - Mur  
Payez 1 point de vie: Le Mur de Sang gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Nim écorché 3B U  
Créature - Squelette 2/2  
À chaque fois que le Nim écorché inflige des blessures de combat à une créature, le contrôleur de cette créature perd autant de points de vie. 2B: Régénérez le Nim écorché.

Nécrophage Morioko 3B C  
Créature - Humain et Roublard 2/3  
Quand le Nécrophage Morioko arrive en jeu, vous pouvez renvoyer la carte de créature-artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Porteuse de malheur 4B U  
Créature - Zombie 2/3  
Peur À chaque fois que la Porteuse de malheur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez renvoyer la carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.

Promesse De Pouvoir 2BBB R  
Rituel  
Choisissez l'un - Vous piochez cinq cartes et vous perdez 5 points de vie; ou mettez en jeu un jeton de créature noire Démon avec le vol, dont la force et l'endurance sont chacune égale au nombre de cartes dans votre main au moment où le jeton arrive en jeu. Union 4

Rôdeur de Mephidross 2B C  
Créature - Zombie 2/1  
Peur

Sinistre Rappel 2B R  
Ephémère  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte non-terrain et révélez-la. Chaque adversaire qui a joué une carte du même nom que cette carte ce tour-ci perd 6 points de vie. Mélangez ensuite la carte révélée à votre bibliothèque. BB: Renvoyez le Sinistre rappel depuis votre cimetière dans votre main. Ne jouez cette capacité que pendant votre phase d'entretien.

Terreur 1B C  
Ephémère  
Détruisez la créature non-noire et non-artefact ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Torsion de l'esprit BB C  
Rituel  
Le joueur ciblé se défausse de deux cartes de sa main à moins qu'il ne se défausse d'une carte d'artefact de sa main.

Trahison de la chair 5B U  
Ephémère  
Choisissez l'un - Détruisez la créature ciblée; ou renvoyez la carte de créature ciblée en jeu depuis votre cimetière. Union - Sacrifiez trois terrains.

Vermiculos 4B R  
Créature - Horreur 1/1  
À chaque fois qu'un artefact arrive en jeu, le Vermiculos gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Échange sanglant 2BB U  
Rituel  
Chaque joueur sacrifie deux créatures.

## ROUGE

Atog Créature - Atog	1R	U	
Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.			
Berserker Vulshok Créature - Humain et Berserker	3R	C	3/2
Célérité			
Chant Bouillonnant Ephémère	2R	C	
Ajoutez RRRRR à votre réserve.			
Confusion Dans Les Rangs Enchantement	3RR	R	
À chaque fois qu'un artefact, qu'une créature ou qu'un Enchantement arrive en jeu, son contrôleur choisit un permanent ciblé contrôlé par un autre joueur qui partage un type avec lui. Échangez alors le contrôle de ces permanents.			
Détonation Rituel	XR	U	
Détruisez l'artefact ciblé ayant un coût converti de mana de X. Il ne peut pas être régénéré. La Détonation inflige X blessures au contrôleur de cet artefact.			
Eclair électrostatique Ephémère	R	C	
L'Éclair électrostatique inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si c'est une créature-artefact, l'Éclair électrostatique lui inflige 4 blessures à la place.			
Élémental De Guerre Créature - Elemental	RRR	R	1/1
Quand l'Élémental de guerre arrive en jeu, sacrifiez-le à moins qu'un adversaire n'ait subi des blessures pendant ce tour. À chaque fois que des blessures sont infligées à un adversaire, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Élémental de guerre.			
Forge D'armure Ephémère	4R	U	
En tant que coût supplémentaire pour jouer la Forge d'armure, sacrifiez un artefact. Mettez X marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée, où X est le coût converti de mana de l'artefact sacrifié.			
Fracasser Ephémère	1R	C	
Détruisez l'artefact ciblé.			
Frappeur Gobelin Créature - Gobelin Berserker	1R	C	1/1
Initiative, célérité.			
Frappeur à L'arc Créature - Bête	3RR	R	4/5
R, Retirez de la partie les dix cartes du dessus de votre bibliothèque : Le Frappeur à l'arc inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.			
Gobelin Pointecoup Créature - Gobelin et Shamane	2R	C	1/2
R, T : Le Gobelin pointecoup inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou joueur.			
Grognard Du Clan Krark Créature - Gobelin et Soldat	2R	C	2/2
Sacrifiez un artefact : Le Grognard du clan Krark gagne +1/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.			
Hystérie Collective Enchantement	R	R	
Toutes les créatures ont la célérité.			

Incitation à La Guerre Ephémère	2R	C	
Choisissez l'un - Toutes les créatures contrôlées par le joueur ciblé attaquent ce tour-ci si possible ; ou les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour. Union 2			
Loyauté Fracturée Enchanter Créature	1R	U	
À chaque fois que la créature enchantée devient la cible d'un sort ou d'une capacité, le contrôleur de ce sort ou de cette capacité acquiert le contrôle de la créature enchantée. (Cet effet ne cesse pas à la fin du tour.)			
Marchefeu Slith Créature - Slith	RR	U	1/1
Célérité. À chaque fois que le Marchefeu slith inflige des blessures de combat à un joueur, placez un marqueur +1/+1 sur lui.			
Maître Des Batailles Vulshoke Créature - Humain et Soldat	4R	R	2/2
Célérité. Quand le Maître des batailles vulshok arrive en jeu, attachez-lui tous les équipements en jeu. (Le contrôle de l'équipement ne change pas.)			
Mégatog Créature - Atog	4RR	R	3/4
Sacrifiez un artefact : Le Mégatog gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.			
Ogre Aux Pieds De Plomb Créature - Ogre	4R	C	3/3
À chaque fois que l'Ogre aux pieds de plomb devient bloqué par une créature-artefact, détruisez cette créature.			
Ogre Rouillegueule Créature - Ogre	4RR	U	3/3
À chaque fois que l'Ogre rouillegueule inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez détruire l'artefact ciblé que ce joueur contrôle.			
Pari Ardent Rituel	2R	R	
Jouez à pile ou face jusqu'à ce que vous perdiez ou que vous choisissiez de vous arrêter de jouer. Si vous perdez, le Pari ardent n'a aucun effet. Si vous gagnez au moins une fois, le Pari ardent inflige 3 blessures à la créature ciblée. Si vous gagnez au moins deux fois, le Paris ardent inflige 6 blessures à chaque adversaire. Si vous gagnez au moins trois fois, piochez neuf cartes et dégagez tous les terrains que vous contrôlez.			
Pluie En Fusion Rituel	1RR	C	
Détruisez le terrain ciblé. Si ce terrain est non base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.			
Poings De L'enclume Ephémère	1R	C	
La Créature ciblée gagne +4/+0 jusqu'à la fin du tour.			
Saisie Des Rênes Ephémère	3R	U	
Choisissez l'un - Jusqu'à la fin du tour, vous acquérez le contrôle de la créature ciblée et elle acquiert la célérité ; ou sacrifiez une créature, et la Saisie des rênes inflige ensuite un nombre de blessures égal à la force de cette créature à une cible, créature ou joueur. Union 2R			
Salve D'éclats D'obus Ephémère	1R	U	
En tant que coût supplémentaire pour jouer la Salve d'éclats d'obus, sacrifiez un artefact. La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à une cible, créature ou joueur.			
Shamane Du Clan Krark Créature - Gobelin et Shamane	R	C	1/1

Sacrifiez un artefact : Le Shamane du clan Krark inflige 1 blessure à chaque créature sans le vol.

Trésor Au Rebut Rituel	2R	R	
En tant que coût supplémentaire pour jouer le Trésor au rebut, sacrifiez un artefact. Renvoyez en jeu depuis votre cimetière la carte d'artefact ciblée.			

## VERT

Archers De Tel-Jilad Créature - Elf Archer	4G	C	2/4
Protection contre les artefacts. Les Archers de Tel-Jilad peuvent bloquer comme s'ils avaient le vol.			
Ascète Troll Créature - Troll et Shamane	1GG	R	3/2
L'Ascète troll ne peut être la cible de sorts ou de capacités contrôlés par vos adversaires. 1G : Régénérez l'Ascète troll			
Bourdonnement Du Radix Enchantement	2GG	R	
Chaque sort d'artefact coûte 1 de plus à jouer pour chaque artefact contrôlé par son contrôleur.			
Chasseur fangren Créature - Bête	3GG	C	4/4
Piétinement			
Cinq paires d'yeux Rituel	5G	U	
Choisissez l'un - Mettez un jeton de créature 5/5 verte Bête en jeu ; ou mettez 5 jetons de créature 1/1 verte Insecte en jeu Union - GGG (choisissez les deux si vous avez payé le coût d'union.)			
Croissance de bataille Ephémère	G	C	
Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.			
Démantèlement Rituel	2G	C	
Détruisez l'artefact ciblé. Puis ajoutez GGG à votre réserve.			
Dent Et Ongle Rituel	5GG	R	
Choisissez l'un - Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, révéléz-les, mettez-les dans votre main, et mélangez ensuite votre bibliothèque ; ou mettez en jeu jusqu'à deux cartes de créature de votre main. Union 2			
Elu De Tel-Jilad Créature - Elfe et Guerrier	1G	C	2/1
Protection contre les artefacts			
Essaim Vivant Créature - Elemental	6GG	R	6/6
Piétinement. À chaque fois que l'Essaim vivant inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre en jeu autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte.			
Exilé De Tel-Jilad Créature - Troll et Guerrier	3G	C	3/2
1G : Régénérez l'Exilé de Tel-Jilad.			
Forgeuse Peaudeguivre Créature - Elfe et Guerrier	5GG	C	2/2
Quand le Forgeron peaudeguivre arrive en jeu, répartissez trois marqueurs +1/+1 sur n'importe quel nombre de créatures ciblées.			
Frappe du prédateur Ephémère	1G	C	
La créature ciblée gagne +3/+3 et a le piétinement jusqu'à la fin du tour.			

Glissa Cherchesoleil Créature - Elfe Légendaire Initiative T: Détruisez l'artefact ciblé si son coût converti de mana est égal à la quantité de mana dans votre réserve.	2GG	R 3/2				Marais Terrain B	C
Groffskithur Créature - Bête Lorsque le Groffskithur devient bloqué, vous pouvez renvoyer la carte ciblée de Groffskithur depuis votre cimetière dans votre main.	5G	C 3/3				Marais Terrain B	C
Guivre cendrée à plaques Créature - Guivre La Guivre cendrée à plaques ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités contrôlées par vos adversaires.	4GGG	R 8/8				Marais Terrain B	C
Limace Moisie Créature - Bête Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie un artefact.	3GG	R 4/6				Montagne Terrain R	C
Menuisier Viridian Créature - Elfe et Druide T: Ajoutez à votre réserve une quantité de G égale à la force du Menuisier viridian.	2G	C 1/2				Montagne Terrain R	C
Moisissure rampante Rituel Détruisez l'artefact ciblé, le terrain ciblé ou l'enchantement ciblé.	2GG	U				Montagne Terrain R	C
Orphe brun Créature - Orphe 1G, T: Contrez la capacité activée ciblée d'une source artefact. (Les capacités de mana ne peuvent pas être contrées.)	G	U 1/1				Pierres En Chasse Terrain T: Ajoutez 1 à votre réserve. 6: Les Pierres en chasse deviennent une créature-artefact 3/3 qui est toujours un terrain. (Cet effet ne cesse pas à la fin du tour.)	U
Parcours De Découverte Rituel Choisissez l'un - Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, et mélangez ensuite votre bibliothèque; ou vous pouvez jouer jusqu'à deux terrains supplémentaires ce tour-ci. Union 2G	2G	C				Plaine Terrain W	C
Prédateur slith Créature - Slith Piétinement À chaque fois que le Prédateur Slith inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.	GG	U 1/1				Plaine Terrain W	C
Réduire En Poussière Ephémère Détruisez l'équipement ciblé. Ajoutez ensuite G à votre réserve.	G	C				Puits Des Scintimites Terrain T: Ajoutez 1 à votre réserve. 2, T: Engagez l'artefact non créature ciblé.	U
Regard sylvestre Rituel Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez la et mettez la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.	1G	U				Siège Du Synode Terrain Artefact (Le Siège du Synode n'est pas un sort.) T: Ajoutez U à votre réserve.	C
Senteur de sang Ephémère Toutes les créatures capables de bloquer la créature ciblée pendant ce tour doivent le faire.	3G	U				Vide rayonnant Terrain À la fin du tour, si vous ne contrôlez aucun artefact, sacrifiez le Vide rayonnant. T: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.	R
Shamane Viridiane Créature - Elfe et Shamane Quand le Shamane viridian arrive en jeu, détruisez l'artefact ciblé.	2G	U 2/2					C
Trolls De Tel-Jilad Créature - troll et sahmane 1G: Régénérez la créature verte ciblée.	5GG	U 5/6					
Vorrac aux sabots de cuivre Créature - Bête Le Vorrac aux sabots de cuivre gagne +1/+1 pour chaque permanent dégagé que vos adversaires contrôlent.	3GG	R 2/2					

## TERRAIN

Ancienne Tanière Terrain Artefact (L'Ancienne tanière n'est pas un sort.) T: Ajoutez W à votre réserve.		C				Montagne Terrain R	C
Arbre des Récits Terrain Artefact (L'Arbre des Récits n'est pas un sort.) T: Ajoutez G à votre réserve.		C				Montagne Terrain R	C
Caveau Des Chuchotements Terrain Artefact (Le Caveau des chuchotements n'est pas un sort.) T: Ajoutez B à votre réserve.		C				Montagne Terrain R	C
Forêt Terrain G		C					
Forêt Terrain G		C					
Forêt Terrain G		C				Plaine Terrain W	C
Forêt Terrain G		C				Plaine Terrain W	C
Grand Fourneau Terrain Artefact (Le Grand Fourneau n'est pas un sort.) T: Ajoutez R à votre réserve.		C				Plaine Terrain W	C
Guet des nuages Terrain - Locus Le Guet des nuages arrive en jeu engagé. T: Ajoutez 1 à votre réserve de mana pour chaque site en jeu.		C				Plaine Terrain W	C
Ile Terrain U		C					
Ile Terrain U		C					
Ile Terrain U		C					

Retrouvez de nombreuses informations sur *Magic the Gathering* et Mirrodin sur le site de la Secte des Magiciens Fous :

[www.smfcorp.net](http://www.smfcorp.net)