

# DARKSTEEL

## DARKSTEEL : 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 en libre téléchargement sur le site de la Secte des Magiciens Fous : [www.smfcorp.net](http://www.smfcorp.net)*

Nombre de cartes : 165

Date de sortie : Février 2003

### ARTIFACT

Bolas léonins Artefact - Equipement	1	C	Si une créature devrait vous infliger des blessures de combat, si le Bâton de tonnerre est dégagé, prévenez 1 de ces blessures. 2, T: Les créatures attaquant gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.	Construction Voltaïque Créature Artefact - Golem	4	U	2/2
La créature équipée a "T, détachez les Bolas léonins: Engagez la créature ciblée." Équipement 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.)				2: Dégagez la créature artefact ciblée.			
Bouclier de Kaldra Artefact légendaire: Équipement	4	R	Bâtonnet des éléments Artefact	Corne de Démon Artefact	4	R	2
L'Épée de Kaldra, le Bouclier de Kaldra et le Casque de Kaldra sont indestructibles. La créature équipée est indestructible (Les effets commençant par « détruisez » et les blessures mortelles ne la détruisent pas.) Équipement 4 (4: 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.)			T, sacrifiez une île: Mettez en jeu un jeton de créature 2/2 bleu élémental avec le vol. T, sacrifiez une montagne: Mettez en jeu un jeton de créature 3/3 rouge élémental.	À chaque fois qu'un joueur joue un sort noir, vous pouvez gagner 1 point de vie.			U
Brigadier Entravarc Créature Artefact - Golem	8	R	Cape de frémisoie Artefact - Equipement	Dent de la Guivre Artefact	2	C	2
Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature avec la modularité que vous contrôlez. Modularité 6 (Cette créature arrive en jeu avec 6 marqueurs +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)			La créature équipée est imblocable et ne peut pas être la cible de sorts et de capacités. Équipement 2 (2: 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.)	À chaque fois qu'un joueur joue un sort vert, vous pouvez gagner 1 point de vie.			U
Brocanteur Entravarc Créature Artefact - Golem	4	R	Chambre de Genèse Artefact	Dissecteur de pensées Artefact	4	U	4
Retirez un marqueur +1/+1 du Brocanteur entravarc: Mettez la carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière sur le dessus de votre bibliothèque. Modularité 2 (Cette créature arrive en jeu avec deux marqueurs +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)			À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive en jeu, si la Chambre de genèse est dégagée, le contrôleur de cette créature met en jeu un jeton de créature-artefact 1/1 myr.	X, T: L'adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'un artefact ou que X cartes soient révélées. Si un artefact est révélé de cette manière, mettez-le en jeu sous votre contrôle et sacrifiez le Dissecteur de pensées. Mettez le reste des cartes révélées dans le cimetière de ce joueur.			R
Brute de sombracrier Artefact	2	U	Cherche-coeur Artefact - Equipement	Djaggernaut Créature Artefact	4	R	4
La Brute de sombracrier est indestructible. (Les effets commençant par « détruisez » et les blessures mortelles ne la détruisent pas.) 3: La Brute de sombracrier devient une créature-artefact 2/2 jusqu'à la fin du tour.			La créature équipée gagne +2/+1 et a "T, détachez le Cherche-coeur: Détruisez la créature ciblée." Équipement 5 (5: 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.)	Le Djaggernaut attaque à chaque tour si possible. Le Djaggernaut ne peut pas être bloqué par des Murs.			U
Bâton de tonnerre Artefact	3	U	Cogneur entravarc Créature Artefact	Dévastateur Entravarc Créature Artefact	2	C	2
			Modularité 3 (Cette créature arrive en jeu avec trois marqueurs +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)	Sacrifiez un artefact: mettez un marqueur +1/+1 sur Dévastateur Entravarc. 1 modulaire (il arrive en jeu avec un marqueur +1/+1. Quand il est mis dans un cimetière, vous pouvez mettre ses marqueurs +1/+1 sur la créature artefact ciblée).			R
			Colosse de sombracrier Créature Artefact	Dévoreur des jours Créature Artefact - Leviathan	4	U	4
			Piétinement. Le Colosse de sombracrier est indestructible (Les effets commençant par 'détruisez' et les blessures mortelles ne la détruisent pas.) Si le Colosse de sombracrier devait être mis dans un cimetière depuis n'importe où, à la place révélez-le et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire	9/8			R
				Vol, piétinement Quand le Dévoreur des jours arrive en jeu, sautez vos deux prochains tours.			U
				Écrabouilleur entravarc Créature Artefact	4	U	4
				Piétinement. À chaque fois qu'un autre artefact arrive en jeu, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur entravarc. Modularité 1 (Cette créature arrive en jeu avec un marqueur +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)			U

Écrabouilleur tourbillonneur 2 U  
Créature Artefact

À chaque fois que l'Écrabouilleur tourbillonneur bloque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui. Retirez un marqueur +1/+1 de l'Écrabouilleur tourbillonneur: L'Écrabouilleur tourbillonneur est imbriquable ce tour-ci.

Entrave-sort 3 R  
Artefact - Equipement

Empreinte - Quand l'Entrave-sort arrive en jeu, vous pouvez retirer de la partie une carte d'éphémère de votre main. (Cet artefact a l'empreinte de la carte retirée.) À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez copier la carte d'éphémère dont l'Entrave-sort a l'empreinte et jouer la copie sans payer son coût de mana. Équipement 4 (4: 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.)

Épée d'Eau et de Feu 3 R  
Artefact - Equipement

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et contre le bleu. À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau Et De Feu inflige 2 blessures à la créature ou au joueur ciblé et vous piochez une carte. Équipement 2 (2: 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.)

Épée des Ténèbres et de la 3 R  
Lumière  
Artefact - Equipement

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et contre le noir. À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez gagner 3 points de vie et vous pouvez renvoyer jusqu'à une carte de créature depuis votre cimetière dans votre main. Équipement 2 (2: 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.)

Ergot de Souffrance 4 U  
Artefact

À chaque fois qu'une source que vous contrôlez autre que l'Ergot de Souffrance inflige des blessures à un adversaire, mettez un marqueur charge sur l'Ergot De Souffrance. X, T, retirez X marqueurs charge de l'Ergot De Souffrance: L'Ergot De Souffrance inflige X blessures à une cible, créature ou joueur.

Essaim de Câblemouches 3 U  
Artefact

3, T, jouez à pile ou face. Si vous gagnez, mettez en jeu un jeton de créature-artefact 2/2 câblemouche avec le vol. Si vous perdez, sacrifiez tous les câblemouches.

Fielleux Entravarc 6 U  
Créature Artefact

Peur. Au début de votre entretien, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 depuis la créature ciblée sur le Fielleux entravarc. Modularité 3 (Cette créature arrive en jeu avec trois marqueurs +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

Fiolle d'Aether 1 U  
Artefact

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur charge sur la Fiolle d'Aether. T: Mettez en jeu une carte de créature de votre main avec un coût converti de mana égal au nombre de marqueurs charge sur la Fiolle d'Aether.

Forge de sombracrier 9 R  
Artefact

Les artefacts que vous contrôlez sont indestructibles (Les effets commençant par « détruisez » et les blessures mortelles ne les détruisent pas.)

Fosse de l'Engeance 2 U  
Artefact

Sacrifiez une créature: Mettez un marqueur charge sur la Fosse de l'Engeance. 1, retirez deux marqueurs charge de la Fosse de l'Engeance: Mettez en jeu un jeton de créature-artefact 2/2 engeance.

Gargouille de Sombracrier 7 U  
Créature Artefact - Gargouille 3/3

Vol. La Gargouille de Sombracrier est indestructible (Les effets commençant par « détruisez » et les blessures mortelles ne le détruisent pas.)

Golem d'Oxidda 6 C  
Créature Artefact - Golem 3/2

Affinité pour les montagnes (Ce sort coûte 1 de moins à jouer pour chaque montagne que vous contrôlez.) Célérité.

Golem de Mephidross 5 C  
Créature Artefact - Golem 3/2

Affinité pour les marais (Ce sort coûte 1 de moins à jouer pour chaque marais que vous contrôlez.) Peur.

Golem de Rasoirs 6 C  
Créature Artefact - Golem 3/4

Affinité pour les plaines (Ce sort coûte 1 de moins à jouer pour chaque plaine que vous contrôlez.) Attaquer avec le Golem de Rasoir ne le fait pas s'engager.

Golem de la Filandre 7 C  
Créature Artefact - Golem 5/4

Affinité pour les forêts (Ce sort coûte 1 de moins à jouer pour chaque forêt que vous contrôlez.)

Golem des Cîmes 6 C  
Créature Artefact - Golem 2/4

Affinité pour les îles (Ce sort coûte 1 de moins à jouer pour chaque île que vous contrôlez.) Vol.

Griffe du Dragon 2 U  
Artefact

À chaque fois qu'un joueur joue un sort rouge, vous pouvez gagner un point de vie.

Grimoire de Geth 4 U  
Artefact

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte de sa main, vous pouvez piocher une carte.

Hybride Entravarc 4 C  
Créature Artefact

Célérité. Modularité 2 (Cette créature arrive en jeu avec deux marqueurs +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

Lancier Entravarc 7 U  
Créature Artefact

Initiative. Modularité 4 (Cette créature arrive en jeu avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

Linceul du spectre 2 U  
Artefact - Equipement

La créature équipée gagne +1/+0. Quand la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défait d'une carte de sa main. Équipement 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.)

Lingot de sombracrier 3 C  
Artefact

Le Lingot de sombracrier est indestructible (Les effets commençant par « détruisez » et les blessures mortelles ne le détruisent pas.) T: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

Longue-vue des arcanes 4 C  
Artefact

2, T, sacrifiez un terrain: Piochez une carte et mettez un marqueur charge sur la Longue-vue des arcanes. Retirez trois marqueurs charge de la Longue-vue des arcanes: Piochez une carte.

Luge de siège aurioko 6 U  
Créature Artefact 3/5

1: La créature-artefact ciblée bloque la Luge de siège aurioko ce tour-ci si possible. 1: La créature-artefact ciblée ne peut pas bloquer la Luge de siège aurioko ce tour-ci.

Machine à gémeaux 6 R  
Créature Artefact 3/4

À chaque fois que la Machine à gémeaux attaque, mettez en jeu un jeton de créature-artefact attaquante Jumeau. Sa force est égale à la force de la Machine à gémeaux et son endurance est égale à l'endurance de la Machine à gémeaux. Sacrifiez le jeton à la fin du combat.

Masque de la némésis 3 U  
Artefact - Equipement

Toutes les créatures capables de bloquer la créature équipée doivent le faire. Équipement 3 (3: 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.)

Matrice à myrs 5 R  
Artefact

La Matrice à myrs est indestructible (Les effets commençant par « détruisez » et les blessures mortelles ne la détruisent pas.) Tous les myr gagnent +1/+1. 5: Mettez en jeu un jeton de créature-artefact 1/1 myr.

Memnarch 7 R  
Créature Artefact - Sorcier et Légende 4/5

1UU: Le permanent ciblé devient un artefact en plus de ses autres types. (Cet effet ne s'arrête pas à la fin du tour.) 3U: Acquérez le contrôle de l'artefact ciblé. (Cet effet ne s'arrête pas à la fin du tour.)

Miroir panoptique 5 R  
Artefact

Empreinte - X, T: Vous pouvez retirer de la partie une carte d'éphémère ou de rituel de votre main ayant un coût converti de mana de X. (Cet artefact a l'empreinte de la carte retirée.) Au début de votre entretien, vous pouvez copier une carte d'éphémère ou de rituel dont le Miroir panoptique a l'empreinte et jouer la copie sans payer son coût de mana.

Morgenstern vulshok 2 C  
Artefact - Equipement

La créature équipée gagne +2/+2. Équipement 2 (2: 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.)

Nef lunaire myr 1 C  
Créature Artefact - Myr 1/1

Quand le Nef lunaire myr est mis dans un cimetière depuis le jeu, ajoutez 1 à votre réserve.

Noyaupompe 2 U  
Créature Artefact - Myr 1/1

T: Mettez un marqueur charge sur l'artefact ciblé. Sacrifiez le Noyaupompe: Mettez deux marqueurs charge sur l'artefact ciblé.

Oeil de l'Ur-Golem 4 C  
 Artefact  
 T: Ajoutez 2 à votre réserve.

Oeil du kraken 2 U  
 Artefact  
 À chaque fois qu'un joueur joue un sort bleu, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Oeuf chimérique 3 U  
 Artefact  
 À chaque fois qu'un adversaire joue un sort non-arteact, mettez un marqueur charge sur l'Oeuf chimérique. Retirez trois marqueurs charge de l'Oeuf chimérique: L'Oeuf chimérique devient jusqu'à la fin du tour une créature-arteact 6/6 avec le piétinement.

Pendentif de sombracier 2 C  
 Artefact  
 Le Pendentif de sombracier est indestructible (Les effets commençant par « détruisez » et les blessures mortelles ne le détruisent pas.) 1, T: Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.

Pincecrâne 1 U  
 Artefact - Equipement  
 La créature équipée gagne +1/-1. Quand la créature équipée est mise dans un cimetière depuis le jeu, piochez deux cartes. Équipement 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.)

Piqueur entravarc 2 C  
 Créature Artefact  
 Vol Modularité 1 (Cette créature arrive en jeu avec un marqueur +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-arteact ciblée.)

Plume d'ange 2 U  
 Artefact  
 À chaque fois qu'un joueur joue un sort blanc, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Puits des songes perdus 4 R  
 Artefact  
 À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer X, où X est inférieur ou égal à la quantité de points de vie que vous avez gagné. Si vous faites ainsi, piochez X cartes.

Rase-foreur 4 C  
 Créature Artefact 2/1  
 Vol Aussi longtemps que vous contrôlez une autre créature-arteact, le Rase-foreur ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.

Réacteur de sombracier 4 R  
 Artefact  
 Le Réacteur de sombracier est indestructible (Les effets commençant par « détruisez » et les blessures mortelles ne le détruisent pas.) Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur charge sur le Réacteur de sombracier. Quand le Réacteur de sombracier a vingt marqueurs charge ou plus sur lui, vous gagnez la partie.

Répliquant masque-mort 7 U  
 Créature Artefact - Changeforme 5/5  
 Empreinte - 1: Retirez de la partie la carte de créature ciblée dans votre cimetière. (Cet artefact a l'empreinte de la carte retirée.) Aussi longtemps que le Répliquant masque-mort a l'empreinte d'une carte de créature qui a le vol, le Répliquant masque-mort a le vol. Faites de même avec la peur, l'initiative, la double initiative, la célérité, les traversées des terrains, les protections et le piétinement.

Slith entravarc 2 U  
 Créature Artefact - Slith  
 À chaque fois que le Slith entravarc inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui. Modularité 1 (Cette créature arrive en jeu avec un marqueur +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-arteact ciblée.)

Sérum en poudre 3 R  
 Artefact  
 T: Ajoutez 1 à votre réserve. À chaque fois que vous pourriez déclarer un mulligan et que le Sérum en poudre est dans votre main, vous pouvez retirer votre main de la partie et piocher le même nombre de cartes. (Vous pouvez le faire en plus de déclarer un mulligan.)

Terraforgeur myr 3 C  
 Créature Artefact - Myr 1/1  
 T: Le terrain ciblé devient un artefact en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

Titan morceleur 8 R  
 Créature Artefact 7/10  
 Quand le Titan morceleur arrive en jeu, choisissez un terrain de chaque type de terrain de base, puis détruisez ces terrains. Quand le Titan morceleur quitte le jeu, choisissez un terrain de chaque type de terrain de base, puis détruisez ces terrains.

Tombe de la liche 4 R  
 Artefact  
 Vous ne perdez pas la partie pour avoir 0 points de vie ou moins. À chaque fois que vous perdez des points de vie, sacrifiez un permanent pour chaque 1 point de vie que vous avez perdu.

Travailleur entravarc 1 C  
 Créature Artefact  
 Modularité 1 (Cette créature arrive en jeu avec un marqueur +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-arteact ciblée.)

Treille de mycosynthèse 6 R  
 Artefact  
 Tous les permanents sont des artefacts en plus de leurs autres types. Toutes les cartes qui ne sont pas en jeu, les sorts et les permanents sont incolores. Les joueurs peuvent dépenser du mana comme si c'était du mana de la couleur de leur choix.

Trident frappeur 2 U  
 Artefact - Equipement  
 La créature équipée a l'initiative et a "T, détachez le Trident frappeur: Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force au joueur ciblé." Équipement 4 (4: 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.)

Trinispère 3 R  
 Artefact  
 Tant que la Trinispère est dégagée, chaque sort qui coûterait moins de trois manas à jouer coûte trois manas à jouer. (Le mana supplémentaire du coût peut être payé avec n'importe quelle couleur de mana ou avec du mana incolore. Par exemple, un sort qui coûterait normalement 1B à jouer coûte 2B à jouer à la place.)

Abolition de l'âme 7WWW R  
 Rituel  
 Détruisez tous les permanents non-arteacts.

Angé immaculé 4WW R  
 Créature - Angé 4/4

BLANC

Vol Aussi longtemps que l'Angé immaculé est dégagé, il a la protection contre toutes les couleurs et les artefacts. À chaque fois que vous jouez un sort, vous pouvez dégager l'Angé immaculé.

Apprenti forge-acier 2WW R  
 Créature - Humain et Soldat 1/3  
 W, T, renvoyez l'Apprenti forge-acier dans la main de son propriétaire: Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement, révélez-la et mettez-la dans votre main. Puis mélangez votre bibliothèque.

Calme résonnant 1W C  
 Ephémère  
 Détruisez l'enchantement ciblé et tous les autres enchantements ayant le même nom.

Émissaire de l'espoir 1WW U  
 Créature - Esprit 2/1  
 Vol À chaque fois que l'Émissaire de l'espoir inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 1 point de vie pour chaque artefact que ce joueur contrôle.

Épuration 1W U  
 Ephémère  
 Détruisez la créature-arteact ou la créature noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Éveil de la bande 4W U  
 Ephémère  
 Choisissez l'un - Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour; ou, jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont "À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie." Union 1W (Choisissez les deux si vous avez payé le coût d'union.)

Fatigue du métal 2WW C  
 Ephémère  
 Engagez tous les artefacts.

Mage de bataille léonin 3W U  
 Créature - Chat et Sorcier 2/3  
 T: La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. À chaque fois que vous jouez un sort, dégagez le Mage de bataille léonin.

Maîtresse de glaive Aurioko W C  
 Créature - Humain et Soldat 1/1  
 Aussi longtemps que la Maîtresse de glaive Aurioko est équipée, la Maîtresse de glaive Aurioko gagne +1/+1 et a l'initiative.

Mystique loxodon 3WW C  
 Créature - Eléphant et Clerc 3/3  
 W, T: Engagez la créature ciblée.

Ptéron fantôme 1W C  
 Créature - Esprit 1/1  
 Vol Sacrifiez le Ptéron fantôme: Régénérez l'arteact ciblé.

Pulsation des champs 1WW R  
 Ephémère  
 Vous gagnez 4 points de vie. Puis, si un adversaire a plus de points de vie que vous, renvoyez la Pulsation des champs dans la main de son propriétaire.

Retournement de situation 3WW R  
 Ephémère  
 Toutes les blessures qui devraient vous être infligées ce tour-ci sont infligées à la créature attaquante ciblée à la place.

Rituel de restauration W C  
 Rituel  
 Renvoyez la carte d'arteact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Sanctification W C  
 Ephémère

Prévenez toutes les blessures qu'un sort devrait infliger ce tour-ci. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

**Shikari léonine** 1W R  
Créature - Chat et Soldat 2/2  
Vous pouvez jouer les capacités d'équipement à n'importe quel moment où vous pourriez jouer un éphémère.

**Test de foi** 1W U  
Ephémère  
Prévenez les trois prochaines blessures qui devraient être infligées à la créature ciblée ce tour-ci. Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature pour chaque blessure prévenue de cette manière.

## BLEU

**Agacement** 2U C  
Ephémère  
Contrecarrez le sort ciblé. Le contrôleur de ce sort peut piocher une carte.

**Artificier du Synode** 2U R  
Créature - Vedalken et Artificier 1/2  
X, T: Engagez X artefacts non-créature ciblés. X, T: Dégagez X artefacts non-créature ciblés.

**Béhémoth de vif-argent** 6U R  
Créature - Bête 4/5  
Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte 1 de moins à jouer par artefact que vous contrôlez.) Quand le Béhémoth de vif-argent attaque ou bloque, renvoyez-le dans la main de son propriétaire à la fin du combat. (il retourne seulement s'il reste en jeu)

**Dernier mot** 2UU R  
Ephémère  
Le Dernier mot ne peut pas être contrecarré par des sorts ou des capacités. Contrecarrez le sort ciblé.

**Double vue** 2U U  
Ephémère  
Choisissez l'un - Regardez les cinq cartes du dessus de la bibliothèque de l'adversaire ciblé, puis remettez-les dans l'ordre de votre choix; ou regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque et remettez-les dans l'ordre de votre choix. Union U (Choisissez les deux si vous avez payé le coût d'union.)

**Drakôn à écailles de chrome** 6UUU R  
Créature - Drakôn 3/4  
Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte 1 de moins à jouer par artefact que vous contrôlez.) Vol Quand le Drakôn à écailles de chrome arrive en jeu, révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque et remettez-les dans l'ordre de votre choix. Mettez toutes les cartes d'artefact révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

**Dérobade** UU U  
Enchanter: Équipement  
Quand la Dérobade arrive en jeu, détachez l'équipement enchanté. Vous contrôlez l'équipement enchanté.

**Flux magnétique** 2U C  
Ephémère  
Les créatures-artefacts que vous contrôlez acquiescent le vol jusqu'à la fin du tour.

**Ingénieur veldakien** 1U C  
Créature - Vedalken et Artificier 1/1  
T: Ajoutez deux manas de n'importe quelle couleur à votre réserve de mana. Ce mana ne peut être dépensé que pour jouer des sorts d'artefacts ou des capacités activées d'artefacts.

**Machination** 1UU C  
Ephémère

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, où X est le nombre d'artefacts que vous contrôlez. Mettez une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.

**Observateur aérogarde** 2UU U  
Créature - Drone 3/3  
Vol L'Observateur aérogarde ne peut bloquer que les créatures avec le vol.  
**Prodige neuroke** 2U C  
Créature - Humain et Sorcier 2/1  
Vol Défaussez-vous d'une carte de votre main: Renvoyez le Prodige neurok dans la main de son propriétaire.

**Pulsation de la grille** 1UU R  
Ephémère  
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte de votre main. Puis, si un adversaire a plus de cartes en main que vous, renvoyez la Pulsation de la grille dans la main de son propriétaire.

**Refonte** XUU R  
Rituel  
En tant que coût supplémentaire pour jouer Refonte, sacrifiez un artefact. Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec un coût converti de mana de X ou moins et mettez-la en jeu. Puis mélangez votre bibliothèque.

**Rétraction** U R  
Ephémère  
Renvoyez tous les artefacts que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires.

**Surcharge psychique** 3U U  
Enchanter Permanent  
Quand la Surcharge psychique arrive en jeu, engagez le permanent enchanté. Le permanent enchanté ne se dégage pas pendant l'étape de dégageement de son contrôleur. Le permanent enchanté a "Défaussez-vous de deux cartes d'artefacts de votre main: Dégagez ce permanent."

**Transmutateur neurok** 2U U  
Créature - Humain et Sorcier 2/2  
U: Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée devient un artefact en plus de ses autres types. U: Jusqu'à la fin du tour, la créature-artefact ciblée devient bleu, et n'est pas un artefact.

**Vérité résonnante** 1U C  
Ephémère  
Renvoyez le permanent non-terrain ciblé et tous les permanents qui ont le même nom dans les mains de leurs propriétaires.

## NOIR

**Abomination des nims** 2B U  
Créature - Zombie 3/4  
A la fin de votre tour, si l'Abomination des nims est détappée, vous perdez 3 points de vie.

**Butin meurtrier** 5B U  
Ephémère  
Détruisez la créature non noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Vous acquiescent le contrôle de tous les équipements qui lui sont attachés. (cet effet ne s'arrête pas à la fin du tour.)

**Chauves-souris sinistreserre** 1B C  
Créature - Chauve-souris 1/1  
Vol B, payer un point de vie: Les Chauves-souris sinistreserre gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

**Coup D'AEther** 3BB R  
Rituel  
Enlevez tous les marqueurs de tous les permanents et retirez de la partie tous les jetons.

**Drain d'essence** 4B C  
Rituel

Le Drain d'essence inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur, et vous gagnez 3 points de vie.

**Décomposition résonnante** 1B C  
Ephémère  
La créature ciblée et toutes les créatures qui ont le même nom gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

**Émissaire du désespoir** 1BB U  
Créature - Esprit 2/1  
Vol. Quand l'Émissaire du désespoir inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd 1 point de vie pour chaque artefact qu'il contrôle.

**Faim des nims** 1B C  
Rituel  
La créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque artefact que vous contrôlez.

**Fardeau d'avidité** 3B C  
Ephémère  
Le joueur ciblé perd 1 point de vie pour chaque artefact engagé qu'il contrôle.

**Fouiner** 2B U  
Rituel  
L'adversaire ciblé choisi une carte d'artefact dans son cimetière. Mettez cette carte en jeu sous votre contrôle.

**Grand moissonneur** 2BBB R  
Créature - Horreur 5/6  
Au début de votre entretien, sacrifiez un permanent. À chaque fois que le Grand moissonneur inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur sacrifie deux permanents.

**Hurlements du dedans** 1BB U  
Enchanter Créature  
La créature enchantée gagne -1/-1. Quand la créature enchantée est mise dans un cimetière, renvoyez ces Hurlements intérieurs depuis votre cimetière en jeu.

**Limon méphitique** 4B R  
Créature - Limon  
Le Limon méphitique gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez. Quand le Limon méphitique inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

**Nuage mortel** XBBB R  
Rituel  
Chaque joueur perd X points de vie, puis se défausse de X cartes de sa main, puis sacrifie X créatures, puis sacrifie X terrains.

**Pourrissement ratatineur** 2BB R  
Ephémère  
Choisissez l'un - Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'une créature reçoit des blessures, détruisez-la; ou jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'une créature est mise dans un cimetière depuis le jeu, le contrôleur de cette créature perd un nombre de points de vie égal à son endurance. Union 2B (Choisissez les deux si vous avez payé le coût de l'union)

**Pulsation de Mephidross** 1BB R  
Rituel  
Le joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défausse de cette carte. Ensuite, si ce joueur a plus de cartes que vous dans sa main, renvoyez la Pulsation de Mephidross dans la main de son propriétaire.

**Rats bruyants** 1BB C  
Créature - Rat 2/2  
Quand les Rats bruyants arrivent en jeu, l'adversaire ciblé met une carte de sa main sur le dessus de sa bibliothèque.

**Scarabée nécrophage** 3B C  
Créature - Insecte 3/3

Le Scarabée nécrophage ne peut pas bloquer.

## ROUGE

**Archéologue gobelin** 1R U  
Créature - Gobelin et Artificier 1/2  
R, T: Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez l'artefact ciblé et dégagez l'Archéologue gobelin. Si vous perdez, sacrifiez l'Archéologue gobelin.

**Attaque sauvage** 3RR R  
Ephémère  
Ne jouez l'Attaque sauvage que pendant votre tour et pendant le combat. Choisissez l'un - Les créatures que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour; ou dégagez les créatures que vous contrôlez et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire. Union: 1R (Choisissez les deux si vous avez payé le coût d'union.)

**Boule de feu** XR U  
Rituel  
La Boule de feu inflige X blessures réparties également, arrondi à l'inférieur, entre n'importe quel nombre de cibles, créatures ou joueurs. Comme coût supplémentaire pour jouer la Boule de feu, payez 1 pour chaque cible en plus de la première.

**Chauffeur du clan Krark** 2R C  
Créature - Gobelin et Shamane 2/2  
T, sacrifiez un artefact: Ajoutez RR à votre réserve.

**Destruction résonnante** 1R C  
Rituel  
Détruisez l'artefact ciblé et tous les autres artefacts avec le même nom.

**Dragon du fourneau** 6RRR R  
Créature - Dragon  
Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte 1 de moins à jouer par artefact que vous contrôlez.)  
Vol Quand le Dragon du fourneau arrive en jeu, si vous l'avez joué depuis votre main, retirez de la partie tous les artefacts.

**Démembrement** 2R U  
Rituel  
Détruisez l'artefact ciblé. Si cet artefact avait des marqueurs dessus, mettez autant de marqueurs +1/+1 ou de marqueurs charge sur un artefact que vous contrôlez.

**Départ de flammes** RRR R  
Rituel  
Le Départ de flammes inflige 3 blessures à chaque joueur et à chaque créature sans le vol. Les créatures blessées de cette manière ne peuvent pas être régénérées ce tour-ci.

**Détournement** 1RR R  
Ephémère  
Changez la cible du sort ciblé avec une seule cible.

**Gobelin affolé** R C  
Créature - Gobelin et Guerrier 1/1  
Le Gobelin affolé attaque chaque tour si possible.

**Irritation** R C  
Ephémère  
L'Irritation inflige 2 blessures à chaque créature ayant déjà reçu des blessures ce tour-ci.

**Larmes de rage** 2RR U  
Ephémère  
Ne jouez ces Larmes de rage que pendant l'étape de déclaration des attaquants. Les créatures attaquant que vous contrôlez gagnent +X/+0 jusqu'à la fin du tour, où X est le nombre de créatures attaquant. Sacrifiez ces créatures à la fin du tour.

**Ogre baveur** 1R C  
Créature - Ogre 3/3  
À chaque fois qu'un joueur joue un artefact, ce joueur acquiert le contrôle de l'Ogre baveur.

**Pulsation de la Forge** 1RR R  
Ephémère  
La Pulsation de la forge inflige 4 blessures au joueur ciblé. Puis si ce joueur a plus de points de vie que vous, renvoyez la Pulsation de la forge dans la main de son propriétaire.

**Refusion** 2R C  
Ephémère  
Détruisez l'équipement ciblé. Si cet équipement était attaché à une créature, Refusion inflige 2 blessures à cette créature.

**Sanglier de guerre vulshok** 2RR U  
Créature - Bête 5/5  
Quand le Sanglier de guerre vulshok arrive en jeu, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiez un artefact.

**Slobad, rétameur gobelin** 1R R  
Créature - Gobelin et Artificier et Légende 1/2  
Sacrifiez un artefact: L'artefact ciblé est indestructible jusqu'à la fin du tour.

**Éclair barbelé** 2R C  
Ephémère  
Choisissez l'un - L'Éclair barbelé inflige 3 blessures à la créature ciblée; ou l'Éclair barbelé inflige 3 blessures au joueur ciblé. Union 2 (Choisissez les deux si vous avez payé le coût d'union.)

## VERT

**Acolyte viridien** G C  
Créature - Elfe et Shamane 1/1  
1, T: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur à votre réserve.

**Araignée de la filandre** 4GG C  
Créature - Araignée 3/4  
Vous pouvez jouer l'Araignée de la filandre à n'importe quel moment où vous pourriez jouer un éphémère. L'Araignée de la filandre peut bloquer comme si elle avait le vol.

**Ainé fangren** 1GGG R  
Créature - Bête 4/2  
À chaque fois que l'Ainé fangren attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature attaquante.

**Cavalier de Tel-Jilad** 3G C  
Créature - Elfe et Guerrier 3/1  
Protection contre les artefacts.

**Courage résonnant** 1G C  
Ephémère  
La créature ciblée et toutes les autres créatures avec le même nom gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

**Cérémonie de la réprimande** 3GG R  
Rituel  
Mettez deux artefacts ciblés sur le dessus des bibliothèques de leurs propriétaires.

**Entité sans âge** 3GG R  
Créature - Elemental 4/4  
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Entité sans âge.

**Fenaison et semence** 3G C  
Rituel  
Choisissez l'un - Détruisez le terrain ciblé; ou cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la en jeu, et mélangez votre bibliothèque. Union 1G (Choisissez les deux si vous avez payé le coût d'union.)

**Guivre cendrée rugissante** 5GG R  
Créature - Guivre 6/4  
À chaque fois que la Guivre cendrée rugissante attaque, engagez tous les artefacts.

**Karstoderme** 2GG U  
Créature - Bête  
Le Karstoderme arrive en jeu avec cinq marqueurs +1/+1. À chaque fois qu'un artefact arrive en jeu, retirez un marqueur +1/+1 du Karstoderme.

**Loup de Tel-Jilad** 2G C  
Créature - Loup 2/2  
À chaque fois que le Loup de Tel-Jilad devient bloqué par une créature-artefact, il gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

**Marcheuse de la filandre** 2G U  
Créature - Dryade 2/2  
Les créatures que vous contrôlez sont imblocables aussi longtemps que le joueur défenseur contrôle un terrain-artefact.

**Nourriture** GG C  
Ephémère  
Vous gagnez 6 points de vie.

**Oxydation** G U  
Ephémère  
Détruisez l'artefact ciblé. il ne peut pas être régénéré.

**Pulsation de la filandre** 1GG R  
Rituel  
Mettez en jeu un jeton de créature 3/3 vert Bête. Puis si l'adversaire ciblé contrôle plus de créatures que vous, renvoyez la Pulsation de la Filandre dans la main de son propriétaire.

**Souches infestées** 4G U  
Créature - Mur  
(Les murs ne peuvent pas attaquer.) Protection contre les artefact À chaque fois qu'un joueur joue un sort d'artefact, vous pouvez mettre en jeu un jeton de créature 1/1 vert insecte.

**Union** 3GG U  
Ephémère  
Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée et deux autres marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée.

**Zélateur viridien** GG R  
Créature - Elfe et Guerrier 2/1  
1G, Sacrifiez le Zélateur viridien: détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé.

## TERRAIN

**Citadelle de sombracrier** C  
Terrain  
La Citadelle de sombracrier est indestructible (Les effets commençant par « détruisez » et les blessures mortelles ne la détruisent pas.) T: Ajoutez 1 à votre réserve.

**Nexus des scintimites** R  
Terrain  
T: Ajoutez 1 à votre réserve. 1: Le Nexus des scintimites devient jusqu'à la fin du tour une créature-artefact 1/1 scintimite avec le vol. 1, T: La scintimite ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

**Noyau de Mirrodin** U  
Terrain  
T: Ajoutez 1 à votre réserve. T: Mettez un marqueur charge sur le Noyau de Mirrodin. , retirez un marqueur charge du Noyau de Mirrodin. T: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.