

Âme de la Nouvelle Phyrexia

{6}



Créature-artefact : phyrexian et avatar

M

Piétinement

{5} : Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

{5}, exiliez l'Âme de la Nouvelle Phyrexia depuis votre cimetière : Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin myr

{7}



Créature-artefact : myr

C

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de platine

{7}



Créature-artefact : ange

M

Vol

Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisan golem

{5}



Créature-artefact : golem

U

{2} : Une créature-artefact ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

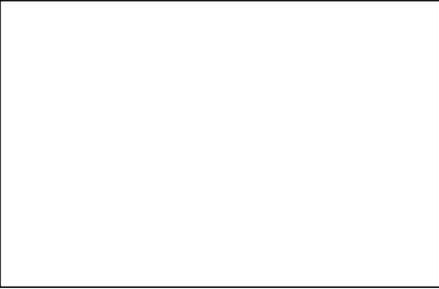
{2} : Une créature-artefact ciblée gagne, selon votre choix, le vol, le piétinement ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion gravé

{3}



Créature-artefact : soldat

R

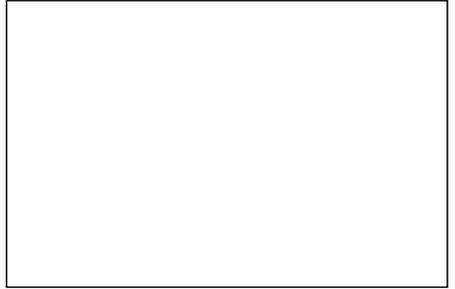
&lt;i>Arts des métaux</i> ? Le Champion gravé a la protection contre toutes les couleurs tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener d'acier

{6}



Créature-artefact : dragon

R

Vol

{2} : L'Escouffener d'acier gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

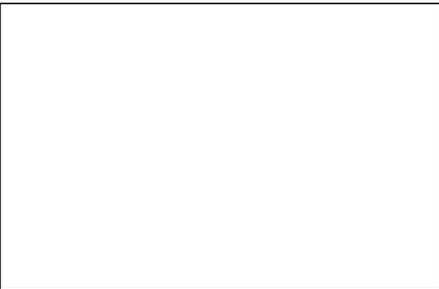
{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par l'Escouffener d'acier ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emperion de platine

{8}



Créature-artefact : golem

M

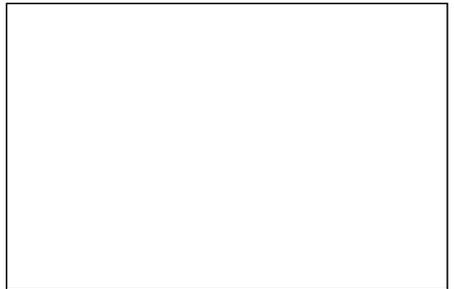
Votre total de points de vie ne peut pas changer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de magnétite

{4}



Créature-artefact : golem

R

Les sorts non-artefact coûtent {1} de plus à lancer.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de mycosynthèse

{11}



Créature-artefact : golem

R

Affinité pour les artefacts

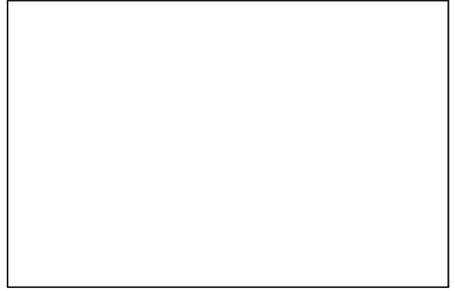
Les sorts de créature-artefact que vous lancez ont l'affinité pour les artefacts.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivréteinte

{6}



Créature-artefact : phyrexian et guivre

M

Contact mortel, lien de vie

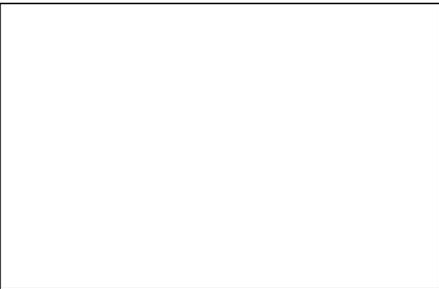
Quand la Machine guivréteinte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine de mort galopante

{6}



Créature-artefact : construction

R

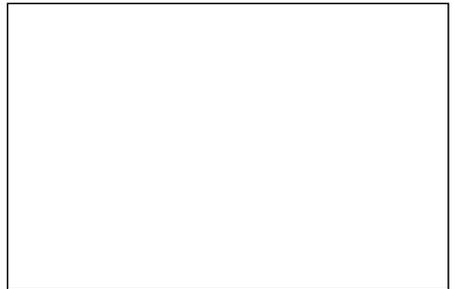
La Machine de mort galopante ne peut pas être bloquée par des créatures avec une force inférieure ou égale à 2. Quand la Machine de mort galopante meurt, elle inflige 6 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitraine

{4}



Créature-artefact : grenouille

C

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morguesort {2}



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

{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}



Créature-artefact : myr **U**

{T} : Ajoutez (C){C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'acier {1}



Créature-artefact : mur **C**

Défenseur

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentavus {7}



Créature-artefact : construction **R**

Le Pentavus arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur lui.

{1}, retirez un marqueur +1/+1 du Pentavus : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Pentavite avec le vol.

{1}, sacrifiez un pentavite : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Pentavus.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de sombracier {6}



Créature-artefact : golem U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer une éphémère.)  
Vigilance  
Indestructible

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de bataille myr {7}



Créature-artefact : myr et construction R

Quand la Sphère de bataille myr arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.  
À chaque fois que la Sphère de bataille myr attaque, vous pouvez engager X myrs dégagés que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, la Sphère de bataille myr gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour et inflige X blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel {4}



Créature-artefact : golem R

Quand le Simulacre solennel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.  
Quand le Simulacre solennel meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcum Dagsson {3}{U}



Créature légendaire : humain et artificier R

{T} : Le contrôleur d'une créature-artefact ciblée la sacrifie. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte d'artefact non-créature, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Certarque vedalken {U}



Créature : vedalken et sorcier C

&lt;i>Art des métaux&lt;/i> ? {T} : Engagez une cible, artefact créature ou terrain. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur en chef {1}{U}



Créature : vedalken et artificier R

Les sorts d'artefact que vous lancez ont la convocation. (Vos créatures peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque créature que vous engagez en lançant un sort d'artefact paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand architecte {1}{U}{U}



Créature : vedalken et artificier R

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{U} : La créature-artefact ciblée devient bleue jusqu'à la fin du tour.

Engagez une créature bleue dégagée que vous contrôlez : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur vedalken {1}{U}



Créature : vedalken et artificier C

{T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitresse transmutatrice {3}{U}



Créature-artefact : humain et artificier **R**

{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx d'argent {2}{U}{U}



Créature : sphinx **R**

Vol

&lt;i>Art des métaux</i> ? {U} : Exilez le Sphinx d'argent. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge écailleuse {4}{U}{U}



Créature-artefact : sphinx **R**

Vol

À chaque fois qu'une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez créer un jeton de créature-artefact 1/1 bleue Mécanoptère avec le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout n'est que poussière {7}



Rituel tribal : eldrazi **M**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Art de Saheeli

{4}{U}{U}



Rituel

R

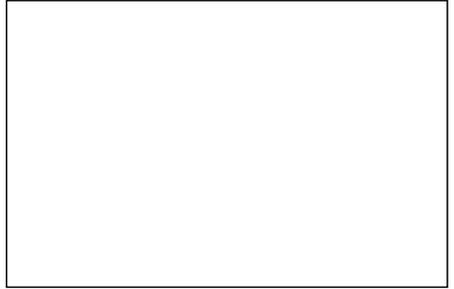
Choisissez l'un ou les deux ?

? Créez un jeton qui est une copie d'un artefact ciblé.

? Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé



Terrain

U

Le Banc de sable isolé arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

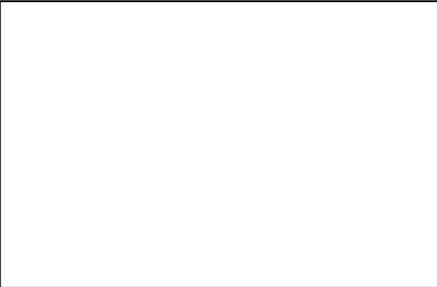
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reforge

{3}{U}



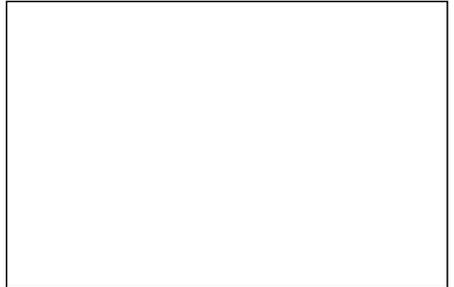
Rituel

R

Le contrôleur d'un artefact ciblé le sacrifie, puis il révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte d'artefact. Ce joueur met cette carte sur le champ de bataille, puis mélange toutes les autres cartes révélées de cette manière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

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  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

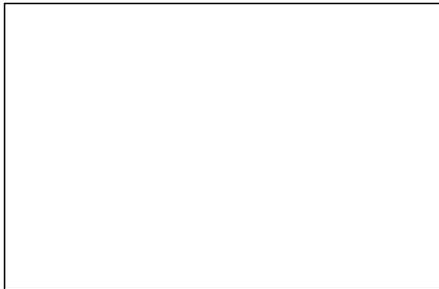


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



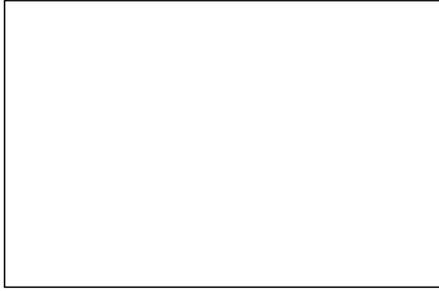
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



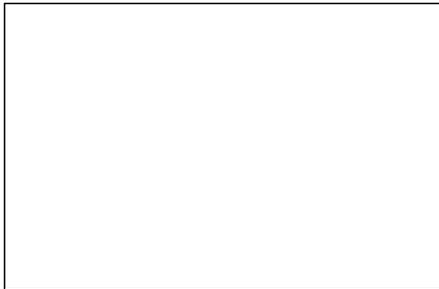
Terrain de base : île

**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

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



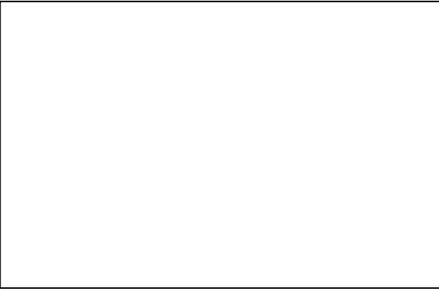
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



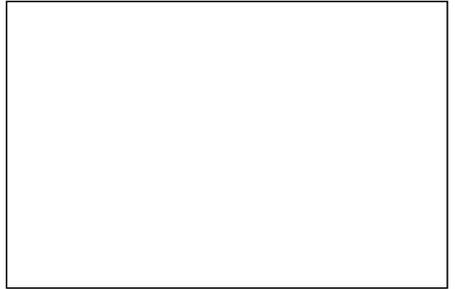
Terrain de base : île

**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



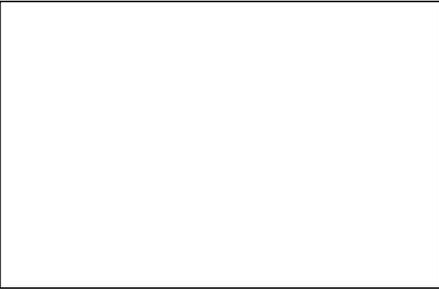
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



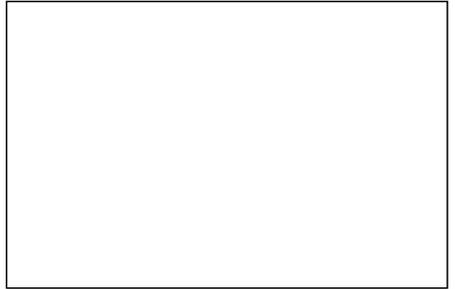
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



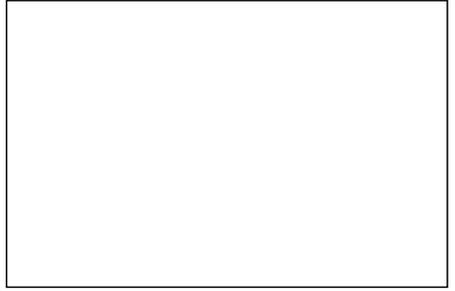
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



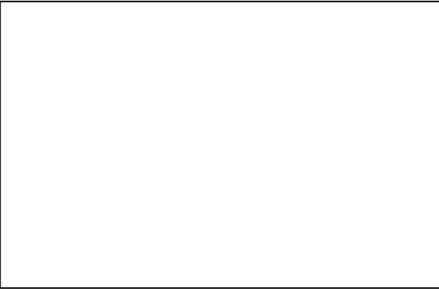
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



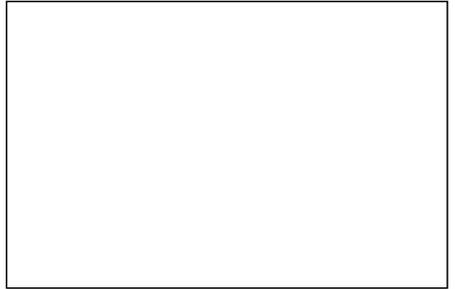
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



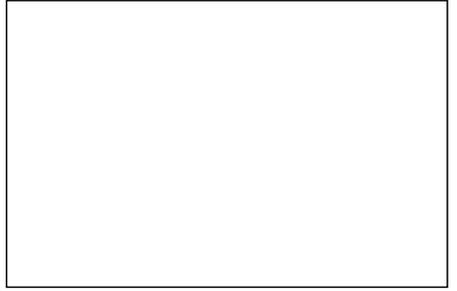
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouest de Tolaria



Terrain

U

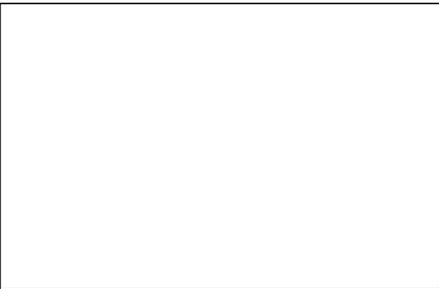
L'Ouest de Tolaria arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Transmutation {1}{U}{U} ({1}{U}{U}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de coût converti de mana 0, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. Ne transmutez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



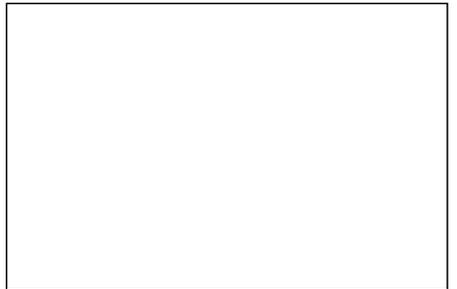
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau du dragon-esprit



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature incolore que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau du dragon-esprit



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature incolore que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier sculpteur

{3}



Artefact

R

Vous pouvez faire que l'Acier sculpteur arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)  
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}



Artefact

U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

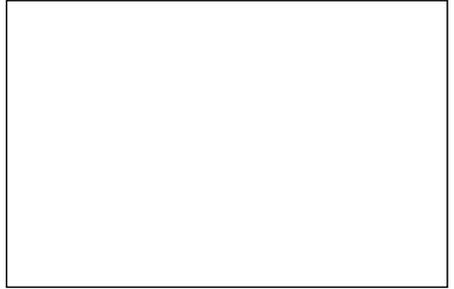
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clé voltaïque

{1}



Artefact

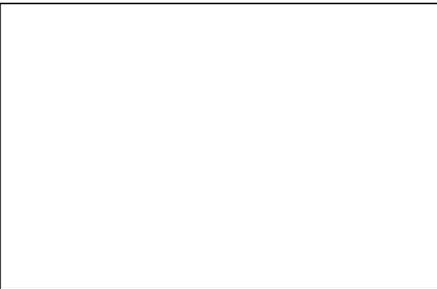
U

{1}, {T} : Dégagez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition

{1}



Artefact

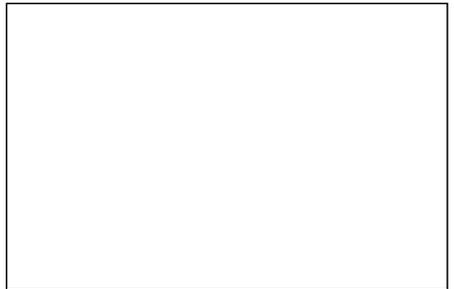
U

{2}, {T}, sacrifiez la Carte d'expédition : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échine d'Ish Sah

{7}



Artefact

R

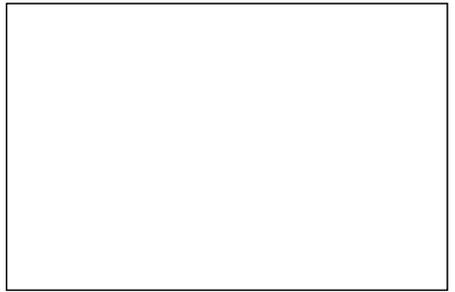
Quand l'Échine d'Ish Sah arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent ciblé.

Quand l'Échine d'Ish Sah est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez l'Échine d'Ish Sah dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hèdron pierre de rêve

{6}



Artefact

U

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de sombracier

{9}



Artefact

M

Les artefacts que vous contrôlez ont l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré

{5}



Artefact

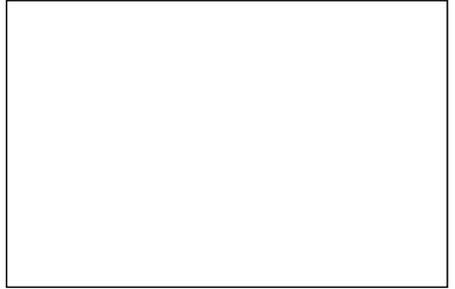
R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine paradoxale

{5}



Artefact légendaire

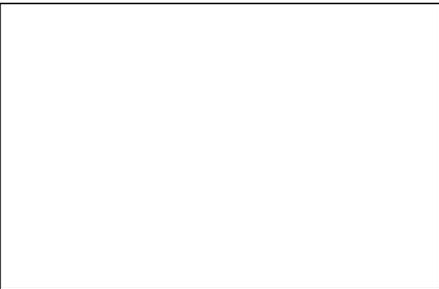
M

À chaque fois que vous lancez un sort, dégagez tous les permanents non-terrain que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine à présages

{6}



Artefact

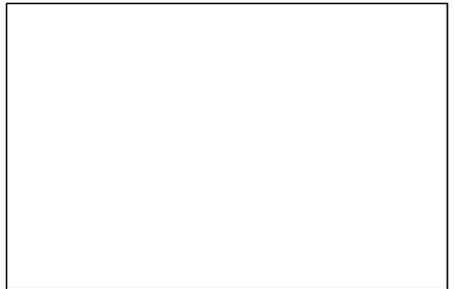
R

Les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes.  
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, le joueur la met sur le champ de bataille. Sinon, le joueur la lance sans payer son coût de mana si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial d'Akroma

{7}



Artefact légendaire

M

Les créatures que vous contrôlez ont le vol, l'initiative, la vigilance, le piétinement, la célérité, la protection contre le noir et contre le rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

U

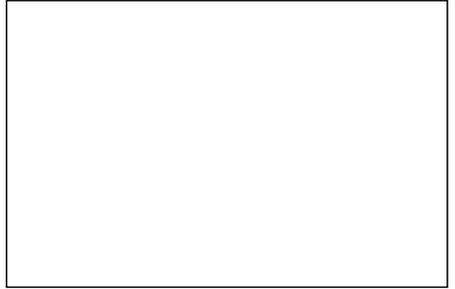
{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soleil emprisonné

{6}



Artefact

R

Au moment où le Soleil emprisonné arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

Les créatures que vous contrôlez de la couleur choisie gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'une capacité d'un terrain vous fait ajouter au moins un mana de la couleur choisie, ajoutez un mana supplémentaire de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierrec?ur

{3}



Artefact

U

Les capacités activées de créatures coûtent {1} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille de mycosynthèse

{6}



Artefact

R

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il de l'Ur-Golem {4}



Artefact U  
 {T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

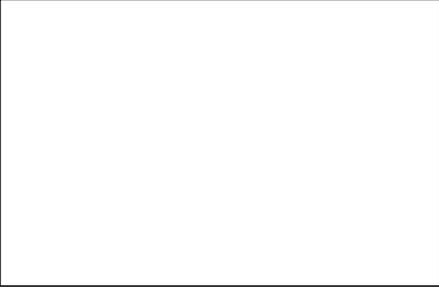
Contresort {U}{U}



Éphémère C  
 Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret le Chercheur {3}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Tezzeret M  
 {+1} : Dégagez jusqu'à deux artefacts ciblés.

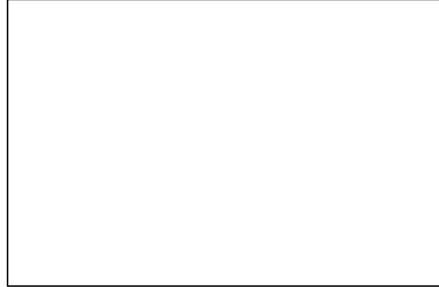
{-X} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

{-5} : Les artefacts que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts avec une force et endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissipation {1}{U}{U}



Éphémère U  
 Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture de rêve

{1}{U}{U}



Éphémère

C

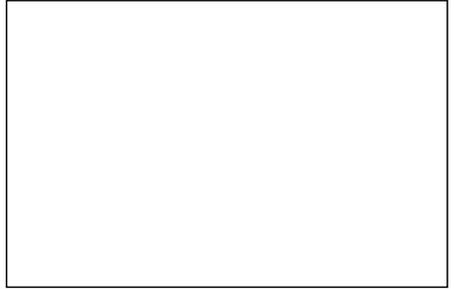
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Privation

{U}{U}



Éphémère

C

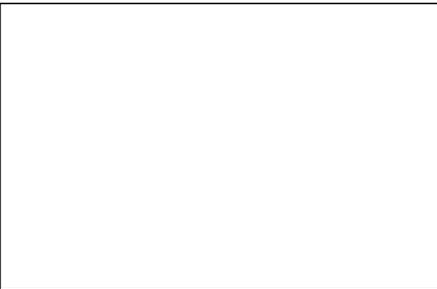
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

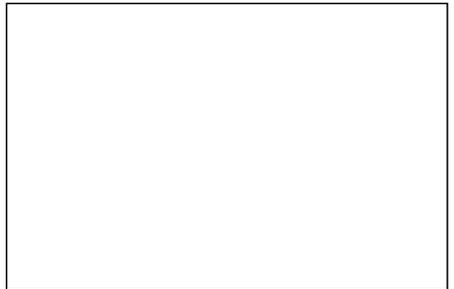
C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfutation stoïque

{1}{U}{U}



Éphémère

C

&lt;i>Art des métaux</i> ? La Réfutation stoïque coûte {1} de moins à jouer si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Décision partagée

{1}{U}

Éphémère

U

&lt;&gt;Volonté du conseil&lt;/&gt; ? Choisissez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. En commençant par vous, chaque joueur vote pour déni ou duplication. Si déni gagne plus de votes, contrecarrez ce sort. Si duplication gagne plus de votes ou que les votes sont à égalité, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syncope

{X}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie (X). Si ce sort est contrearré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts

{1}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muzzio, architecte visionnaire

{1}{U}{U}



Créature légendaire : humain et artificier

M

{3}{U}, {T} : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant la valeur de mana la plus élevée parmi les artefacts que vous contrôlez. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast