

Cerf bruni {3}



Créature-artefact : élan U

{3}, sacrifiez le Cerf bruni : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

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

Colosse de métallurgie {11}



Créature-artefact : construction R

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la valeur de mana totale des artefacts non-créature que vous contrôlez.

Sacrifiez deux artefacts : Renvoyez dans votre main le Colosse de métallurgie depuis votre cimetière.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espoir de Ghirapur {1}



Créature-artefact légendaire : mécanoptère R

Vol

Sacrifiez l'Espoir de Ghirapur : Jusqu'à votre prochain tour, un joueur ciblé qui a subi des blessures de combat de l'Espoir de Ghirapur ce tour-ci ne peut pas lancer de sorts non-créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspecteur de la fonderie {3}



Créature-artefact : construction C

Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archéomancienne {2}{U}{U}



Créature : humain et sorcier C

Quand l'Archéomancienne arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Millequain {2}



Créature-artefact : construction U

{T}, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière : Ajoutez un mana incolore à votre réserve.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant de l'artificier {U}



Créature : oiseau C

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort historique, regard 1. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques. Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant dément

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

C

{T}, meulez une carte : Ajoutez {C}. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage au trésor

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Quand le Mage au trésor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeron d'énigmes

{1}{U}

Créature : humain et artificier

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

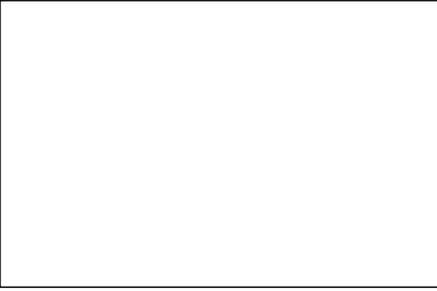
Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des trophées

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

U

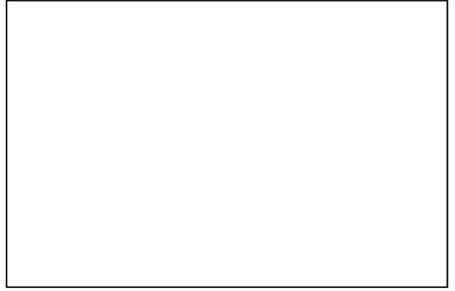
Quand le Mage aux trophées arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana de 3, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

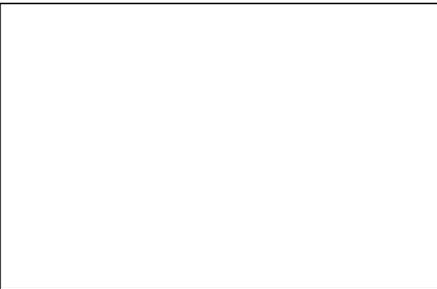
C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpteur d'étherium

{1}{U}



Créature-artefact : vedalken et artificier

C

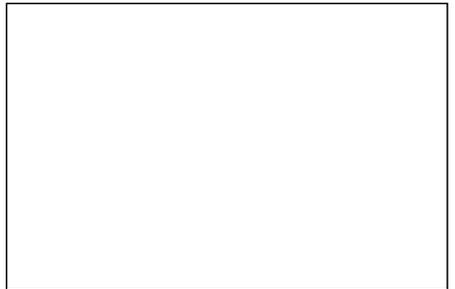
Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exsanguination

{X}{B}{B}



Rituel

U

Chaque adversaire perd X points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os

{2}{B}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourment de grêle de feu

{X}{B}{B}



Rituel

R

Répétez le processus suivant X fois. Chaque adversaire perd 3 points de vie à moins que ce joueur ne sacrifie un permanent non-terrain ou se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aubaine

{2}{U}



Rituel

U

Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brèche côtière

{6}{U}

Rituel

R

Témérité (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire.)
Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

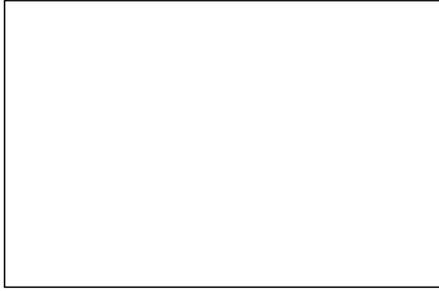


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

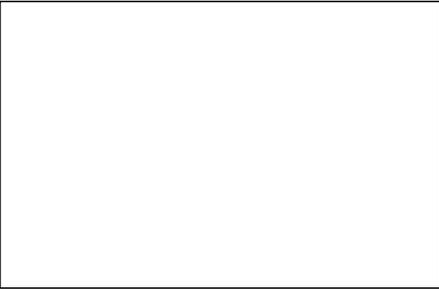


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

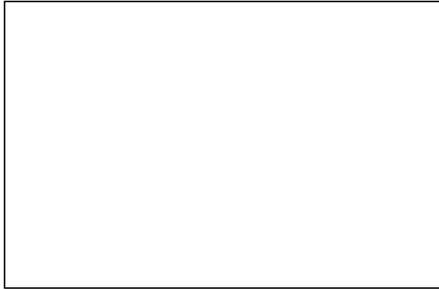


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



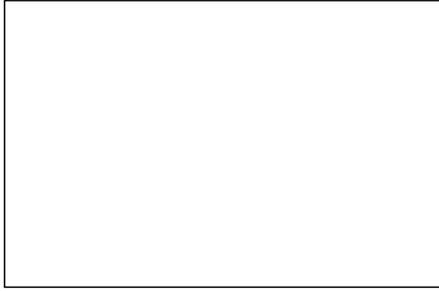
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



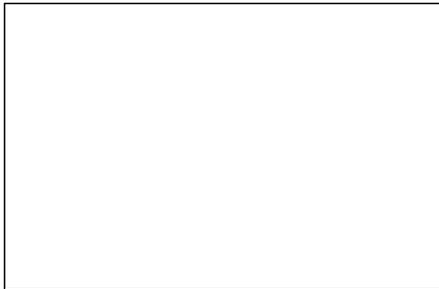
Terrain de base : île

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

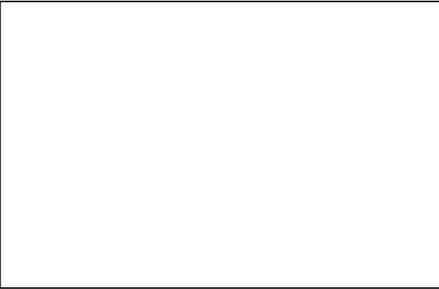


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

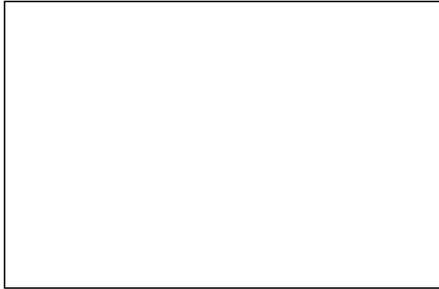


Terrain de base : île
{U}

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

Marais



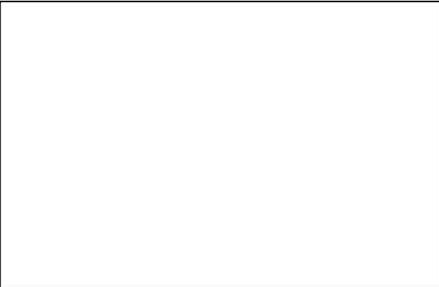
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



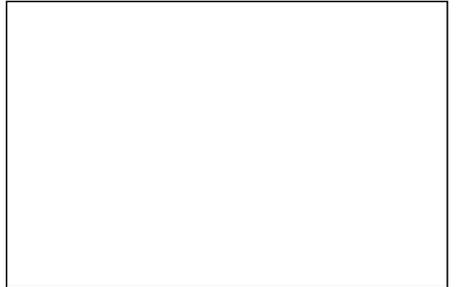
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

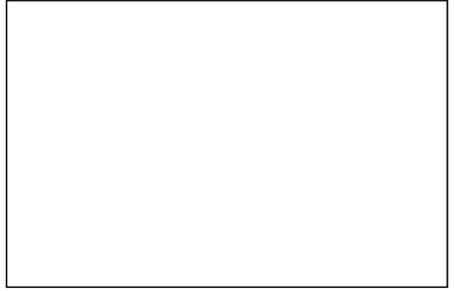
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette du voyageur

{1}



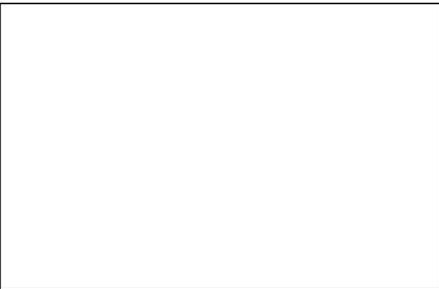
Artefact

C

{1}, sacrifiez l'Amulette du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

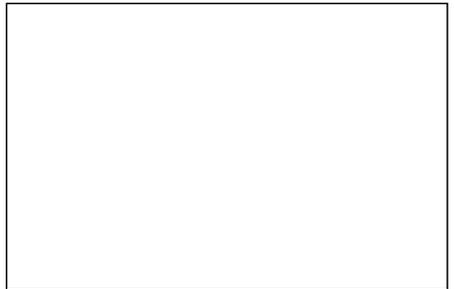
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de pèlerin

{1}

Artefact

U

{2}, sacrifiez le Bâton de pèlerin : Exilez la créature ciblée. Renvoyez la carte exilée sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}

Artefact

C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé. Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blindage crânien

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.

{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'Éther

{1}

Artefact

C

{U}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Éther : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. {1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Éther : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de pied agile

{2}



Artefact : équipement

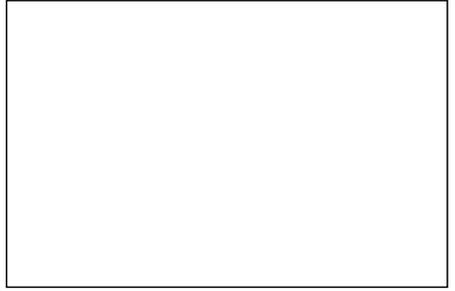
U

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

Cachet de Dimir

{2}



Artefact

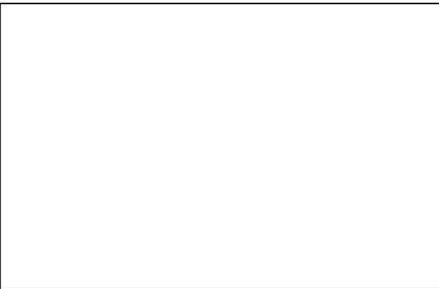
U

{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de cristal

{3}



Artefact

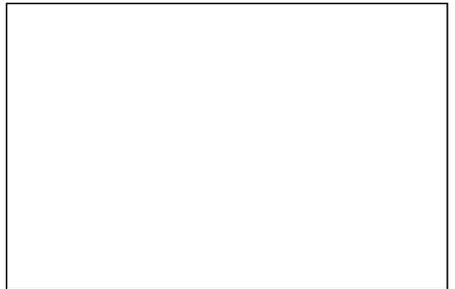
U

{1}, {T} : Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte des renégats

{1}



Artefact

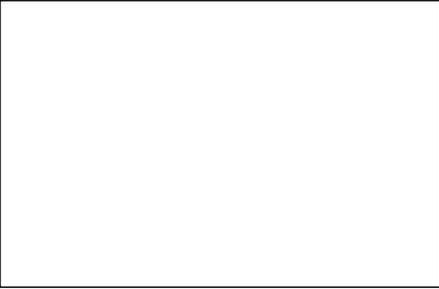
C

La Carte des renégats arrive sur le champ de bataille engagée.
{T}, sacrifiez la Carte des renégats : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}



Artefact

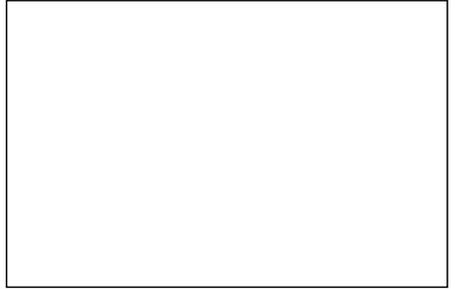
U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du charbon

{2}



Artefact

C

Le Diamant du charbon arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destructeur de codex

{1}



Artefact

U

{T} : Un joueur ciblé meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

{5}, {T}, sacrifiez le Destructeur de codex : Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du ciel

{2}



Artefact

C

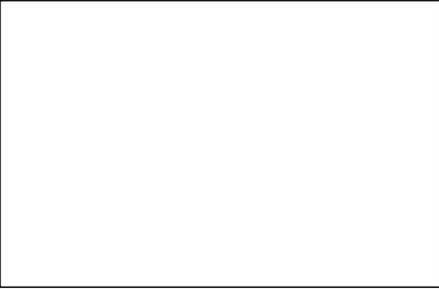
Le Diamant du ciel arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

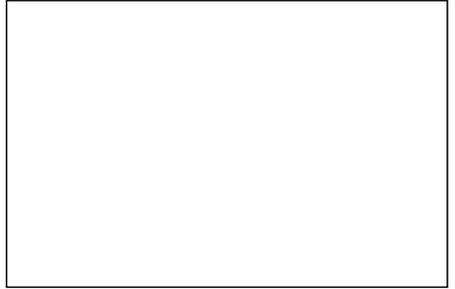
Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille prismatique

{2}



Artefact

U

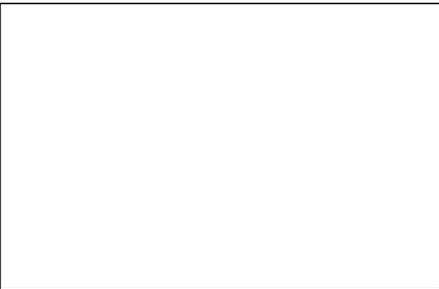
{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}



Artefact

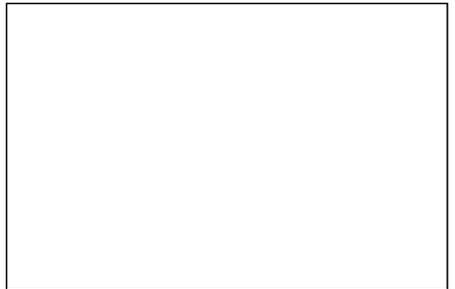
U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée

{3}



Artefact

U

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe de basalte

{3}



Artefact

U

Le Monolithe de basalte ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

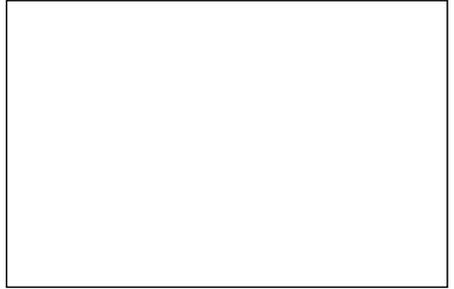
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

{3} : Dégagez le Monolithe de basalte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

U

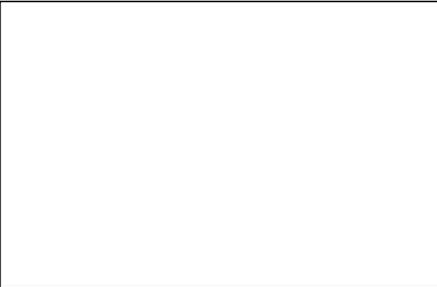
{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}



Artefact

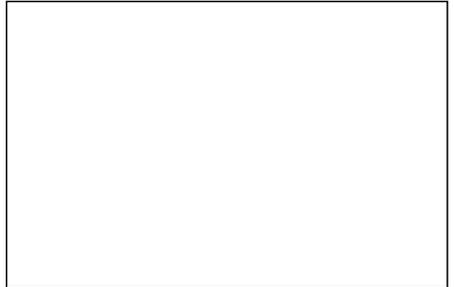
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

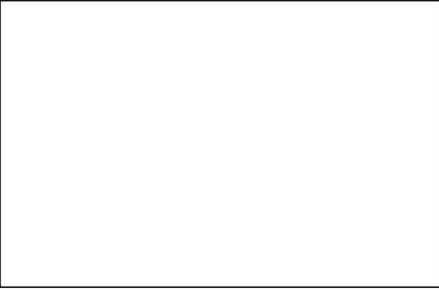
<i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance

{2}



Artefact

U

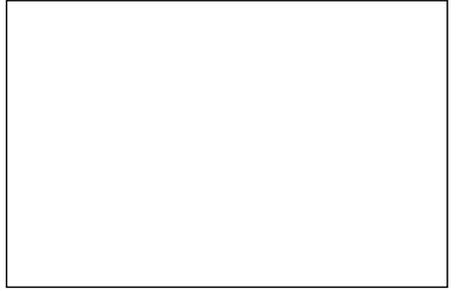
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule de l'exécuteur

{B}



Artefact

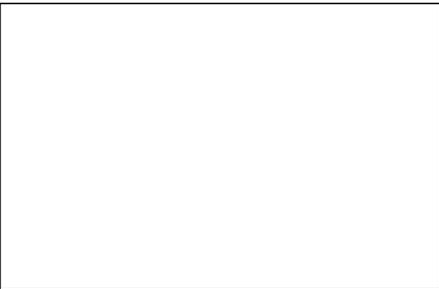
C

{1}{B}, {T}, sacrifiez la Capsule de l'exécuteur : Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf de Sombreau

{1}



Artefact

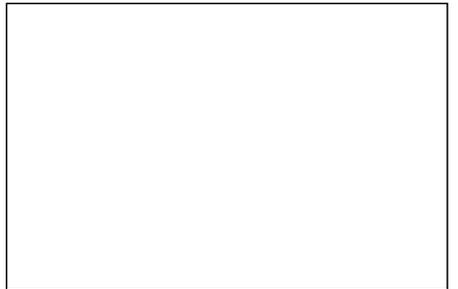
U

{2}, {T}, sacrifiez l'?uf de Sombreau : Ajoutez {U}{B}. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lambeau de mémoire

{1}{B}



Éphémère

C

Exilez jusqu'à quatre cartes ciblées d'un cimetière unique. Transmutation {1}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blâme métallique

{2}{U}

Éphémère

C

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie pour {1}.)
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimie interdite

{2}{U}

Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement de réalité

{1}{U}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur manifeste la carte du dessus de sa bibliothèque. (Ce joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère C
 Contrekarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement {U}

Éphémère C
 Contrekarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes {1}{U}

Éphémère C
 Contrekarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.
 Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

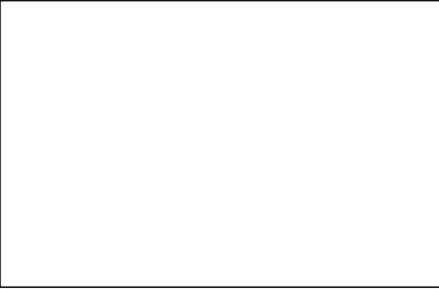
Extraction du lendemain {X}{U}{U}

Éphémère R
 Piochez X cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imbrogllo de mixture

{U}{U}



Éphémère

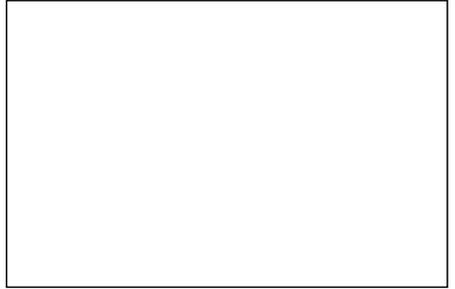
C

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.
Transmutation {1}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion dramatique

{1}{U}



Éphémère

C

Dégagez tous les permanents non-terrain que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de connaissance

{2}{U}



Éphémère

U

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de Lim-Dûl

{U}{B}

Éphémère

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Autant de fois que vous le choisissez, vous pouvez payer 1 point de vie, mettre ces cartes au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre et regarder les cartes du dessus de votre bibliothèque. Ensuite, mélangez et mettez les dernières cartes que vous avez regardées de cette manière au-dessus dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche des machines

{3}{U}

Enchantement

R

Chaque artefact non-créature est une créature-artefact de force et d'endurance chacune égale à sa valeur de mana. (Un équipement qui est aussi une créature ne peut pas équiper une créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Guerre des Antiquités

{3}{U}

Enchantement : saga

R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I, II ? Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

III ? Les artefacts que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts ayant une force et une endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rémora mystique

{U}

Enchantement

C

Entretien cumulatif {1}

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paie {4}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment de Jace

{2}{U}

Enchantement légendaire

R

Quand le Serment de Jace arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes, puis défaussez-vous de deux cartes. Au début de votre entretien, regard X, X étant le nombre de planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rona, disciple de Gix

{1}{U}{B}

Créature légendaire : humain et artificier

U

Quand Rona, disciple de Gix arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte historique ciblée depuis votre cimetière. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

Vous pouvez lancer des cartes non-terrain exilées par Rona.

{4}, {T} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du monastère

{2}{U}

Enchantement

R

Au moment où le Siège du monastère arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

? Khans ? Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire, puis défaussez-vous d'une carte.

? Dragons ? Les sorts que vos adversaires lancent qui vous ciblent ou qui ciblent un permanent que vous contrôlez coûtent {2} de plus à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast