Brigadier d'acier {2}

Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}

Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}

Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}

Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de la fonderie {3}

Créature-artefact : construction U

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de la fonderie {3}

Créature-artefact : construction U

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de la fonderie {3}

Créature-artefact : construction U

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de la fonderie {3}

Créature-artefact : construction U

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de Djoïra {4}

Créature-artefact : oiseau U

Vol
Les sorts historiques que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

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

Grand serpent annoroc {X}

Créature-artefact : serpent R

Portée, piétinement, protection contre le multicolore
Le Grand serpent annoroc arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

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

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

Marcheur porte-hangars {X}{X}

Créature-artefact : construction **R**

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.
{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

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

Marcheur porte-hangars {X}{X}

Créature-artefact : construction **R**

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.
{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur porte-hangars {X}{X}

Créature-artefact : construction R

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.
{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocateur phyrexian {2}

Créature-artefact : phyrexian et horreur R

Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur porte-hangars {X}{X}

Créature-artefact : construction R

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.
{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieure en mécanoptère {2}{R}

Créature : humain et artificier U

Quand l'Ingénieure en mécanoptère arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.
Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont la célérité.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieure en mécanoptère {2}{R}

Créature : humain et artificier U

Quand l'Ingénieure en mécanoptère arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.
Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont la célérité.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emry, guetteuse du loch {2}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.
Quand Emry, guetteuse du loch arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.
{T} : Choisissez une carte d'artefact ciblée dans votre cimetière. Vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci. (Vous payez toujours ses coûts. Les restrictions de temps s'appliquent quand même.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieure en mécanoptère {2}{R}

Créature : humain et artificier U

Quand l'Ingénieure en mécanoptère arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.
Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont la célérité.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emry, guetteuse du loch {2}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.
Quand Emry, guetteuse du loch arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.
{T} : Choisissez une carte d'artefact ciblée dans votre cimetière. Vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci. (Vous payez toujours ses coûts. Les restrictions de temps s'appliquent quand même.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sai, maître mécanoptériste {2}{U}

Créature légendaire : humain et artificier R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.
{1}{U}, sacrifiez deux artefacts : Piochez une carte.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sai, maître mécanoptériste {2}{U}

Créature légendaire : humain et artificier R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.
{1}{U}, sacrifiez deux artefacts : Piochez une carte.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sai, maître mécanoptériste {2}{U}

Créature légendaire : humain et artificier R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.
{1}{U}, sacrifiez deux artefacts : Piochez une carte.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teshar, apôtre de l'Ancêtre {3}{W}

Créature légendaire : oiseau et clerc U

Vol
À chaque fois que vous lancez un sort historique, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teshar, apôtre de l'Ancêtre {3}{W}

Créature légendaire : oiseau et clerc U

Vol
À chaque fois que vous lancez un sort historique, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djoïra, capitaine de l'Aquilon {2}{U}{R}

Créature légendaire : humain et artificier M

À chaque fois que vous lancez un sort historique, piochez une carte. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djoïra, capitaine de l'Aquilon {2}{U}{R}

Créature légendaire : humain et artificier M

À chaque fois que vous lancez un sort historique, piochez une carte. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raff Capashen, mage de navire {2}{W}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier U

Flash
Vol
Vous pouvez lancer les sorts historiques comme s'ils avaient le flash. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

Terrain R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

Terrain R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

Terrain R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises

Terrain **R**

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises

Terrain **R**

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises

Terrain **R**

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquilon {4}

Artefact légendaire : véhicule M

Vol
À chaque fois que l'Aquilon inflige des blessures de combat à un joueur, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez réléver une carte historique parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)
Pilotage 3

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge mystique {4}

Artefact R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez lancer les sorts d'artefact et les sorts incolores depuis le dessus de votre bibliothèque.
{T}, payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquilon {4}

Artefact légendaire : véhicule M

Vol
À chaque fois que l'Aquilon inflige des blessures de combat à un joueur, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez réléver une carte historique parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)
Pilotage 3

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge mystique {4}

Artefact R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez lancer les sorts d'artefact et les sorts incolores depuis le dessus de votre bibliothèque.
{T}, payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'ambre {0}

Artefact légendaire M

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix parmi les couleurs des créatures légendaires et des planeswalkers légendaires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, scion d'Urza {4}

Planeswalker légendaire : Karn M

{+1} : Révélez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire choisit l'une d'elles. Mettez cette carte dans votre main et exilez l'autre avec un marqueur « argent » sur elle.

{-1} : Mettez dans votre main une carte avec un marqueur « argent » sur elle que vous possédez depuis l'exil.

{-2} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'ambre {0}

Artefact légendaire M

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix parmi les couleurs des créatures légendaires et des planeswalkers légendaires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, scion d'Urza {4}

Planeswalker légendaire : Karn M

{+1} : Révélez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire choisit l'une d'elles. Mettez cette carte dans votre main et exilez l'autre avec un marqueur « argent » sur elle.

{-1} : Mettez dans votre main une carte avec un marqueur « argent » sur elle que vous possédez depuis l'exil.

{-2} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, scion d'Urza {4}

Planeswalker légendaire : Karn M

{+1} : Révélez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire choisit l'une d'elles. Mettez cette carte dans votre main et exilez l'autre avec un marqueur « argent » sur elle.

{-1} : Mettez dans votre main une carte avec un marqueur « argent » sur elle que vous possédez depuis l'exil.

{-2} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast