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

Époutantail brideleurre {3}

Créature-artefact : épouvantail U

Au moment où l'Épouvantail brideleurre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Quand vous ne contrôlez pas de permanent de la couleur choisie, sacrifiez l'Épouvantail brideleurre.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Époutantail brideleurre {3}

Créature-artefact : épouvantail U

Au moment où l'Épouvantail brideleurre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Quand vous ne contrôlez pas de permanent de la couleur choisie, sacrifiez l'Épouvantail brideleurre.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Époutantail brideleurre {3}

Créature-artefact : épouvantail U

Au moment où l'Épouvantail brideleurre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Quand vous ne contrôlez pas de permanent de la couleur choisie, sacrifiez l'Épouvantail brideleurre.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer d'acier {6}

Créature-artefact : dragon R

Vol
{2} : L'Escouflenfer 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'Escouflenfer d'acier ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivrétreinte {6}

Créature-artefact : phyrexian et guivre M

Contact mortel, lien de vie
Quand la Machine guivrétreinte 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

Memnite {0}

Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur gobelin {1}{R}

Créature : gobelin et artificier R

Quand l'Ingénieur gobelin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact, la mettre dans votre cimetière, puis mélanger.
{R}, {T}, sacrifiez un artefact : Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte d'artefact ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'acier en fusion {4}{RP}{RP}

Créature-artefact : phyrexian et dragon R

({RP} peut être payé au choix avec {R} ou 2 points de vie.)

Vol
{RP} : Le Dragon d'acier en fusion gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur gobelin {1}{R}

Créature : gobelin et artificier R

Quand l'Ingénieur gobelin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact, la mettre dans votre cimetière, puis mélanger.
{R}, {T}, sacrifiez un artefact : Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte d'artefact ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur gobelin {1}{R}

Créature : gobelin et artificier R

Quand l'Ingénieur gobelin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact, la mettre dans votre cimetière, puis mélanger.
{R}, {T}, sacrifiez un artefact : Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte d'artefact ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soudeur gobelin {R}

Créature : gobelin et artificier R

{T} : Choisissez un artefact ciblé qu'un joueur contrôle et une carte d'artefact ciblée dans le cimetière de ce joueur. Si les deux cibles sont encore légales au moment où cette capacité se résout, ce joueur sacrifie l'artefact et renvoie simultanément la carte d'artefact sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur gobelin {1}{R}

Créature : gobelin et artificier R

Quand l'Ingénieur gobelin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact, la mettre dans votre cimetière, puis mélanger.
{R}, {T}, sacrifiez un artefact : Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte d'artefact ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soudeur gobelin {R}

Créature : gobelin et artificier R

{T} : Choisissez un artefact ciblé qu'un joueur contrôle et une carte d'artefact ciblée dans le cimetière de ce joueur. Si les deux cibles sont encore légales au moment où cette capacité se résout, ce joueur sacrifie l'artefact et renvoie simultanément la carte d'artefact sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soudeur gobelin {R}

Créature : gobelin et artificier R

{T} : Choisissez un artefact ciblé qu'un joueur contrôle et une carte d'artefact ciblée dans le cimetière de ce joueur. Si les deux cibles sont encore légales au moment où cette capacité se résout, ce joueur sacrifie l'artefact et renvoie simultanément la carte d'artefact sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cryptoplasme {1}{U}{U}

Créature : changeforme R

Au début de votre entretien, vous pouvez faire que le Cryptoplasme devienne une copie d'une autre créature ciblée, excepté qu'elle a cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soudeur gobelin {R}

Créature : gobelin et artificier R

{T} : Choisissez un artefact ciblé qu'un joueur contrôle et une carte d'artefact ciblée dans le cimetière de ce joueur. Si les deux cibles sont encore légales au moment où cette capacité se résout, ce joueur sacrifie l'artefact et renvoie simultanément la carte d'artefact sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cryptoplasme {1}{U}{U}

Créature : changeforme R

Au début de votre entretien, vous pouvez faire que le Cryptoplasme devienne une copie d'une autre créature ciblée, excepté qu'elle a cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cryptoplasme {1}{U}{U}

Créature : changeforme R

Au début de votre entretien, vous pouvez faire que le Cryptoplasme devienne une copie d'une autre créature ciblée, excepté qu'elle a cette capacité.

2/2

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

Bricolage {2}{U}

Rituel U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
Cherchez une carte d'artefact dans votre bibliothèque, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélanger.

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

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

Bassin réfléchissant

Terrain **M**

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

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

Brisants shivâns

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain

Terrain R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain

Terrain R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique

Terrain : île et montagne R

({T} : Ajoutez {U} ou {R}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arche de mana {1}

Artefact R

L'arche de mana ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
Au début de votre entretien, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, dégagez l'Arche de mana.
Au début de votre étape de pioche, si l'Arche de mana est engagée, elle vous inflige 1 blessure.
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}

Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.
{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

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

Piègepont {3}

Artefact M

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de Purphoros {1}{R}{R}

Artefact-enchantement légendaire R

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
{2}{R}, {T}, sacrifiez un terrain : Créez un jeton de créature-artefact-enchantement 3/3 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice mystique {U}

Éphémère U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saheeli Rai {1}{U}{R}

Planeswalker : Saheeli M

{+1} : Regard 1. Saheeli Rai inflige 1 blessure à chaque adversaire.

{-2} : Créez un jeton qui est une copie d'un artefact ciblé ou d'une créature ciblée que vous contrôlez, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types. Ce jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

{-7} : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes d'artefact ayant des noms différents, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Copie d'artefact {1}{U}

Enchantement R

Vous pouvez faire que la Copie d'artefact arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille, excepté que c'est un enchantement en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense {2}

Artefact R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus {1}{R}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus {1}{R}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus {1}{R}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus {1}{R}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast