Karn, golem d'argent {5}

Créature-artefact légendaire : golem R

À chaque fois que Karn, golem d'argent bloque ou devient bloqué, il gagne -4/+4 jusqu'à la fin du tour.
{1} : L'artefact non-créature ciblé devient, jusqu'à la fin du tour, une créature-artefact avec une force et une endurance chacune égale à sa valeur de mana.

4/4

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

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

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

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

Roue de la fortune {2}{R}

Rituel R

Chaque joueur se défausse de sa main et pioche sept 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Marche temporelle {1}{U}

Rituel R

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Académie tolariane

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {U} pour chaque artefact que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Tordeur de temps {2}{U}

Rituel R

Chaque joueur mélange sa main et son cimetière dans sa bibliothèque, puis pioche sept cartes. (Puis mettez le Timetwister dans le cimetière de son propriétaire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

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

Île volcanique

Terrain : île et montagne R

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

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

Île volcanique

Terrain : île et montagne R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des morts-terrains

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, Sacrifiez la Mine des morts-terrains : Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées

Terrain R

{T}: Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées

Terrain R

{T}: Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Atelier de Mishra

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Atelier de Mishra

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Atelier de Mishra

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Atelier de Mishra

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

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

Enchevêtrement de câbles {3}

Artefact R

Évanescence 4
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur engage un artefact dégagé, une créature dégagée ou un terrain dégagé qu'il contrôle pour chaque marqueur « sursis » sur l'Enchevêtrement de câbles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de mana {0}

Artefact M

Au début de votre entretien, jouez à pile ou face. Si vous perdez, la Crypte de mana vous inflige 3 blessures.
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchevêtrement de câbles {3}

Artefact R

Évanescence 4
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur engage un artefact dégagé, une créature dégagée ou un terrain dégagé qu'il contrôle pour chaque marqueur « sursis » sur l'Enchevêtrement de câbles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchevêtrement de câbles {3}

Artefact R

Évanescence 4
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur engage un artefact dégagé, une créature dégagée ou un terrain dégagé qu'il contrôle pour chaque marqueur « sursis » sur l'Enchevêtrement de câbles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande cheminée {4}

Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « suie » sur la Grande cheminée.
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie un permanent pour chaque marqueur « suie » sur la Grande cheminée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchevêtrement de câbles {3}

Artefact R

Évanescence 4
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur engage un artefact dégagé, une créature dégagée ou un terrain dégagé qu'il contrôle pour chaque marqueur « sursis » sur l'Enchevêtrement de câbles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande cheminée {4}

Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « suie » sur la Grande cheminée.
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie un permanent pour chaque marqueur « suie » sur la Grande cheminée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande cheminée {4}

Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « suie » sur la Grande cheminée.
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie un permanent pour chaque marqueur « suie » sur la Grande cheminée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre-mémoire {5}

Artefact R

{T}, sacrifiez la Jarre-mémoire : Chaque joueur exile toutes les cartes de sa main, face cachée, et pioche sept cartes.
Au début de la prochaine étape de fin, chaque joueur se défausse de sa main et renvoie dans sa main chaque carte exilée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande cheminée {4}

Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « suie » sur la Grande cheminée.
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie un permanent pour chaque marqueur « suie » sur la Grande cheminée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre {2}

Artefact R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.
{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de diamant {0}

Artefact R

Si la Mox de diamant devait arriver sur le champ de bataille, vous pouvez défausser une carte de terrain à la place. Si vous faites ainsi, mettez la Mox de diamant sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-la dans le cimetière de son propriétaire.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de perle {0}

Artefact R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de jais {0}

Artefact R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de rubis {0}

Artefact R

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de saphir {0}

Artefact R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de résistance {2}

Artefact R

Les sorts coûtent {1} de plus à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de résistance {2}

Artefact R

Les sorts coûtent {1} de plus à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trinisphère {3}

Artefact R

Tant que la Trinisphère est dégagée, chaque sort qui coûterait moins de trois manas à lancer coûte trois manas à lancer. (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 {1}{B} à lancer coûte {2}{B} à la place.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trinisphère {3}

Artefact R

Tant que la Trinisphère est dégagée, chaque sort qui coûterait moins de trois manas à lancer coûte trois manas à lancer. (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 {1}{B} à lancer coûte {2}{B} à la place.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trinisphère {3}

Artefact R

Tant que la Trinisphère est dégagée, chaque sort qui coûterait moins de trois manas à lancer coûte trois manas à lancer. (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 {1}{B} à lancer coûte {2}{B} à la place.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trinisphère {3}

Artefact R

Tant que la Trinisphère est dégagée, chaque sort qui coûterait moins de trois manas à lancer coûte trois manas à lancer. (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 {1}{B} à lancer coûte {2}{B} à la place.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Caveau temporel {2}

Artefact R

Le Caveau temporel arrive sur le champ de bataille engagé.
Le Caveau temporel ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
Si vous devriez commencer votre tour alors que le Caveau temporel est engagé, vous pouvez passer ce tour à la place. Si vous faites ainsi, dégagez le Caveau temporel.
{T} : Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Caveau temporel {2}

Artefact R

Le Caveau temporel arrive sur le champ de bataille engagé.
Le Caveau temporel ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
Si vous devriez commencer votre tour alors que le Caveau temporel est engagé, vous pouvez passer ce tour à la place. Si vous faites ainsi, dégagez le Caveau temporel.
{T} : Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Caveau temporel {2}

Artefact R

Le Caveau temporel arrive sur le champ de bataille engagé.
Le Caveau temporel ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
Si vous devriez commencer votre tour alors que le Caveau temporel est engagé, vous pouvez passer ce tour à la place. Si vous faites ainsi, dégagez le Caveau temporel.
{T} : Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Caveau temporel {2}

Artefact R

Le Caveau temporel arrive sur le champ de bataille engagé.
Le Caveau temporel ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
Si vous devriez commencer votre tour alors que le Caveau temporel est engagé, vous pouvez passer ce tour à la place. Si vous faites ainsi, dégagez le Caveau temporel.
{T} : Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Lotus noir {0}

Artefact R

{T}, sacrifiez le Black Lotus : Ajoutez trois manas de la couleur unique de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Mox d'émeraude {0}

Artefact R

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Méditation {2}{U}

Éphémère R

Piochez quatre cartes. Vous passez votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Méditation {2}{U}

Éphémère R

Piochez quatre cartes. Vous passez votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Rappel ancestral {U}

Éphémère R

Un joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast