

Automate de l'armurerie

{3}



Créature-artefact : construction

R

À chaque fois que l'Automate de l'armurerie arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous pouvez lui attacher n'importe quel nombre d'équipements ciblés. (Le contrôle de l'équipement ne change pas.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr

{2}



Créature-artefact : myr

U

Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle gravé

{4}



Créature-artefact : sorcier

U

Solarisation (Cette carte arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana dépensée pour la lancer.)

{1}, retirez quatre marqueurs +1/+1 de l'Oracle gravé : Un joueur ciblé pioche trois cartes.

0/0

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

Mage de la volonté

{2}{B}

Créature : humain et sorcier

R

{2}{B}, {T}, exiliez le Mage de la volonté : Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis votre cimetière. Si une carte devait être mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne ce tour-ci, exiliez cette carte à la place.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer tyran

{4}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol, piétinement

À chaque fois que l'Escouflenfer tyran inflige des blessures de combat à un joueur, acquérez le contrôle de tous les artefacts que ce joueur contrôle.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins vingt artefacts, vous gagnez la partie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrasseur escouflenfer

{5}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol, célérité

{1}{R} : L'Embrasseur escouflenfer gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Godo, seigneur de guerre bandit

{5}{R}

Créature légendaire : humain et barbare

R

Quand Godo, seigneur de guerre bandit arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

À chaque fois que Godo attaque pour la première fois à chaque tour, dégagez-le, ainsi que tous les samourais que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjudicateur des Éthermentés

{4}{U}

Créature-artefact : vedalken et chevalier

M

Vol

{1}{W}{B}, {T} : Détruisez une cible, créature ou enchantement.

{2}{U} : Dégagez l'Adjudicateur des Éthermentés.

4/4

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

Artisans færies

{3}{U}

Créature : peuple fée et artificier

R

Vol

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types. Exilez ensuite tous les autres jetons créés par les Artisans færies.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de l'étherium

{2}{U}

Créature-artefact : vedalken et sorcier

R

La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

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

/

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

Ange de filigrane

{5}{W}{W}{U}

Créature-artefact : ange

R

Vol

Quand l'Ange de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie pour chaque artefact que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akiri, élingueuse de filins

{R}{W}

Créature légendaire : kor et soldat et allié

R

Initiative, vigilance

Akiri, élingueuse de filins gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruse Tarl, berger rustre

{2}{R}{W}

Créature légendaire : humain et allié

M

À chaque fois que Bruse Tarl, berger rustre arrive sur le champ de bataille ou attaque, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la double initiative et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hanna la navigatrice

{1}{W}{U}



Créature légendaire : humain et artificier

R

{1}{W}{U}, {T} : Renvoyez une carte d'artefact ou d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix

{U}{B}



Créature-artefact : oiseau

R

Vol, contact mortel

Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jor Kadeen, le Triomphant

{3}{R}{W}



Créature légendaire : humain et guerrier

R

Initiative

<i>Art des métaux</i> ? Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+0 tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de l'Inquiétude

{3}{B}{B}



Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte d'artefact ou de créature ciblée d'un cimetière. Mélangez le Flambeau de l'Inquiétude dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pensées séparatrices

{2}{B}



Rituel

U

Détruisez une créature ciblée. Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de marqueurs sur cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrez les chambres fortes !

{4}{W}{W}



Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, toutes les cartes d'artefact et d'enchantement de tous les cimetières. (Les auras qui n'ont rien à enchanter restent dans les cimetières.)

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

Renaissance phyrexienne

{4}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures, puis créez un jeton de créature-artefact X/X incolore Phyrexian et Horreur, X étant le nombre de créatures détruites de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement grave

{4}{B}{R}



Rituel

U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Elle acquiert la célérité.

Recyclage de terrain de base {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir



Terrain

C

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Route migratoire

{3}{W}{U}



Rituel

U

Créez quatre jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

Recyclage de terrain de base {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade



Terrain

U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}, {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos



Terrain

U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

U

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros



Terrain

U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{W}.

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

Landes cendreuses



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : 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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique



Terrain

U

Le Monastère mystique arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



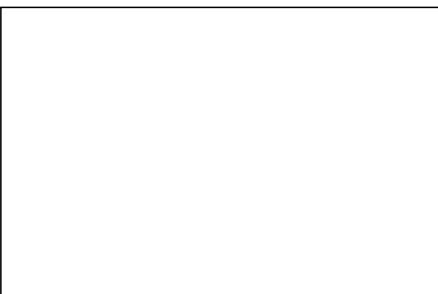
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



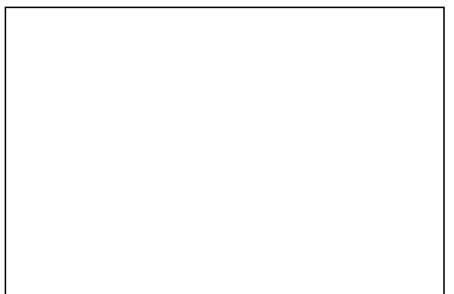
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine ensevelie



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez la Ruine ensevelie : Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

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

Verger exotique



Terrain

R

{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

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

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

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

Marteau de guerre loxodon

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récoltos

{4}



Artefact : équipement

R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)

La créature équipée gagne +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de mycosynthèse

{2}



Artefact

C

Quand la Source de mycosynthèse arrive sur le champ de bataille ou est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de sanie

{2}



Artefact

U

Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne à scintimite

{5}



Artefact

R

Au début de la phase principale de chaque joueur, si l'Urne à scintimite est dégagée, ce joueur ajoute {C} pour chaque artefact qu'il contrôle.

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

Daretti, savant ferrailleur

{3}{R}

Planeswalker légendaire : Daretti

M

{+2} : Défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis piochez autant de cartes.

{-2} : Sacrifiez un artefact. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

{-10} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un artefact est mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Daretti, savant ferrailleur, peut être votre commandant.

Capsule du dissipateur

{W}

Artefact

C

{2}{W}, {T}, sacrifiez la Capsule du dissipateur : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne de la phyrésie

{2}{U}

Éphémère

U

Acquérez le contrôle d'un équipement ciblé, puis créez un jeton de créature 0/0 noire phyrexian et germe et attachez-lui cet équipement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne excavation

{2}{U}{B}



Éphémère

U

Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans votre main, puis défaussez-vous d'une carte pour chaque carte piochée de cette manière.

Recyclage de terrain de base {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de vengeance

{B}



Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté lance un sort, mettez un marqueur « rancune » sur la Malédiction de vengeance.

Quand le joueur enchanté perd la partie, vous gagnez X points de vie et piochez X cartes, X étant le nombre de marqueurs « rancune » sur la Malédiction de vengeance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast