

Familier de filigrane {3}



Créature-artefact : renard **C**

Quand le Familier de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Quand le Familier de filigrane meurt, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Père des myrs {2}



Créature-artefact : phyrexian et myr **C**

Quand le Père des myrs meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Phyrexian et Myr.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de filigrane {3}



Créature-artefact : renard **C**

Quand le Familier de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Quand le Familier de filigrane meurt, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproduction neuroke {3}



Créature-artefact : sorcier **C**

{1}{U}, sacrifiez la Reproduction neuroke : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

1/4

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

Ogre de barrage

{3}{R}{R}

Créature : ogre et guerrier

U

{T}, sacrifiez un artefact : L'Ogre de barrage inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attirailleur de Ghirapur

{2}{R}

Créature : humain et artificier

C

Quand l'Attirailleur de Ghirapur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pia et Kiran Nalaàr

{2}{R}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

R

Quand Pia et Kiran Nalaàr arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

{2}{R}, sacrifiez un artefact : Pia et Kiran Nalaàr inflige deux blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pia et Kiran Nalaàr

{2}{R}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

R

Quand Pia et Kiran Nalaàr arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

{2}{R}, sacrifiez un artefact : Pia et Kiran Nalaàr inflige deux blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécaniste færie

{3}{U}

Créature-artefact : peuple fée et artificier

C

Vol

Quand le Mécaniste færie arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

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

Mécaniste færie

{3}{U}

Créature-artefact : peuple fée et artificier

C

Vol

Quand le Mécaniste færie arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

2/2

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

Mécanoptériste dissident

{3}{U}{R}

Créature : humain et artificier

U

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie pour {1}.)

Quand le Mécanoptériste dissident arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

2/2

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

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact

U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie des consuls



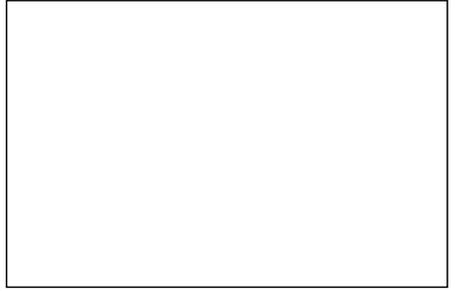
Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T}, sacrifiez la Fonderie des consuls : Créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



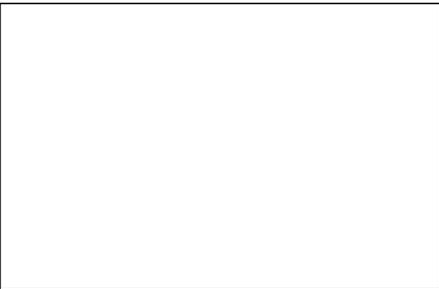
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



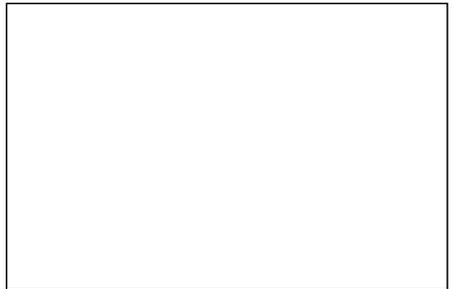
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {R}.

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

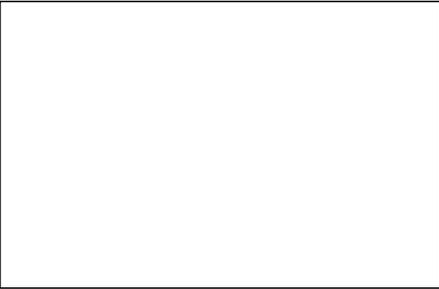


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

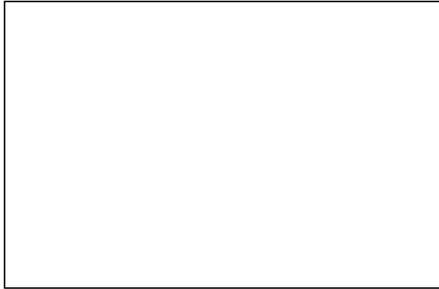


Terrain de base : île
{U}

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

Montagne



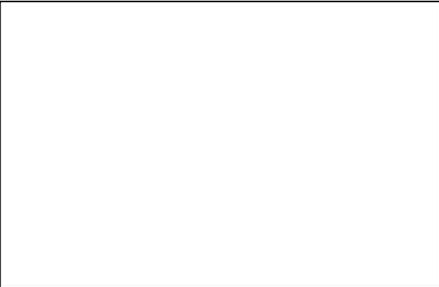
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



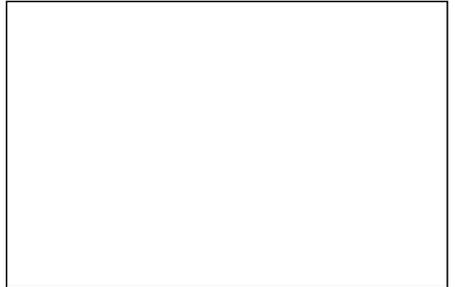
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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

Noyau de Phyrexia



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez un artefact : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lunettes d'inventeur

{1}



Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +1/+2.

À chaque fois qu'un artificier arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez lui attacher les Lunettes d'inventeur.

Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges de pyrite

{1}



Artefact

C

{R}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite : Elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite: Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaque de sombracier

{3}



Artefact : équipement

R

Indestructible

La créature équipée a l'indestructible.

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

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

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

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

Salve zingante

{R}



Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
<i>Art des métaux&/i> ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation de l'artificier

{2}{U}



Éphémère

C

Piochez deux cartes. Si vous ne contrôlez aucun artefact, défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}



Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
<i>Art des métaux&/i> ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast