

Ancienne idole de pierre

{10}

Créature-artefact : golem

R

Flash

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature attaquante.

Piétinement

Quand l'Ancienne idole de pierre meurt, créez un jeton de créature-artefact 6/12 incolore Construction avec le piétinement.

12/12

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

Bosh, golem de fer

{8}

Créature-artefact légendaire : golem

R

Piétinement

{3}{R}, sacrifiez un artefact : Bosh, golem de fer inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à la valeur de mana de l'artefact sacrifié.

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut de sombracrier

{5}

Créature-artefact : djaggernaut

R

Indestructible

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

Le Djaggernaut de sombracrier attaque à chaque combat si possible.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de géode {5}

Créature-artefact : golem U

Piétinement

À chaque fois que le Golem de géode inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer votre commandant depuis la zone de commandement sans payer son coût de mana. (Vous payez toujours les coûts supplémentaires)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répliquant {6}

Créature-artefact : changeforme R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Répliquant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-jeton ciblée.

Tant qu'une carte exilée par le Répliquant est une carte de créature, le Répliquant a la force, l'endurance et les types de créature de la dernière carte de créature exilée par le Répliquant. C'est toujours un changeforme.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur psychotique {5}

Créature-artefact : phyrexian et horreur R

La force et l'endurance du Rampeur psychotique sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire perd 1 point de vie.

/

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

?il du pèlerin
{3}

Créature-artefact : mécanoptère
C

Vol

Quand l'?il du pèlerin arrive sur la champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

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

Apprentie loyale
{1}{R}

Créature : humain et artificier
U

Célérité

<i>Lieutenant</i> ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn loyal
{2}{U}

Créature : drakôn
U

Vol

<i>Lieutenant</i> ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de l'Encrier

{7}{U}{U}

Créature-artefact : léviathan

R

Traversée des îles, piétinement

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

7/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brudiclad, ingénieur telchor

{4}{U}{R}

Créature-artefact légendaire : phyrexian et artificier

M

Les jetons de créature que vous contrôlez ont la célérité.

Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature-artefact 2/1 bleue Phyrexian et Myr. Vous pouvez ensuite choisir un jeton que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, chaque autre jeton que vous contrôlez devient une copie de ce jeton.

4/4

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 engager 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

Acte blasphématoire

{8}{R}

Rituel

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.
L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge d'échos

{3}{U}{U}

Rituel

R

Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez déjà lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.
Créez un jeton qui est une copie d'un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourrasque d'Éther

{3}{U}{U}

Rituel

U

Renvoyez six permanents non-terrains ciblés dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet

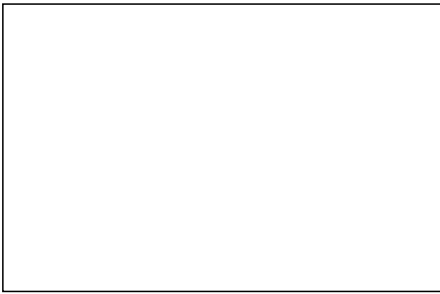
Terrain

U

La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

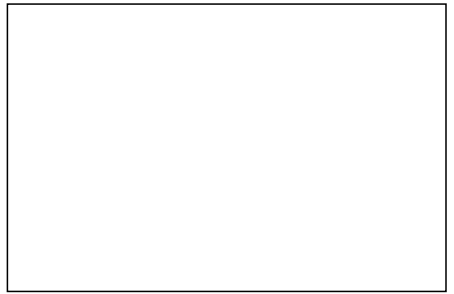
U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge des héros



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Choisissez un commandant ciblé qui est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci. Mettez un marqueur +1/+1 sur lui si c'est une créature et un marqueur « loyauté » si c'est un planeswalker.

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

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

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

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 : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{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

Lac des hautes terres

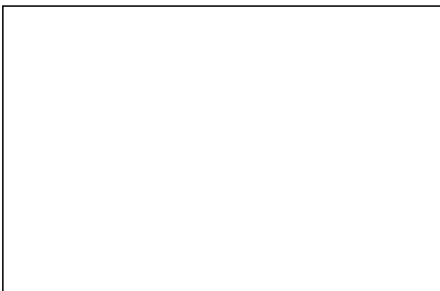
Terrain

U

Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



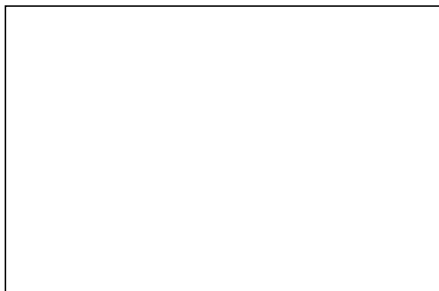
Terrain de base : montagne

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

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

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

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

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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

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

Archive hédron

{4}



Artefact

U

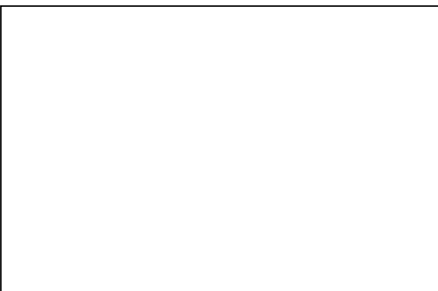
{T} : Ajoutez {C}{C}.

{2}, {T}, sacrifiez l'Archive hédron : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atlas infini

{2}



Artefact

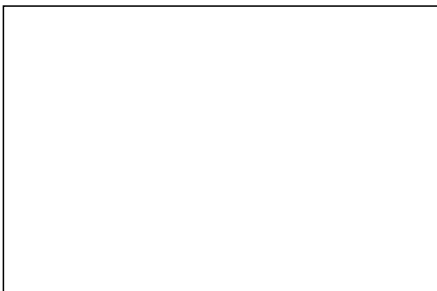
R

{2}, {T} : Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez au moins trois terrains du même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantier de miroirs

{5}



Artefact

R

À chaque fois qu'un autre artefact non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet

{2}



Artefact

C

{1}, {T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve de mimétisme

{3}



Artefact

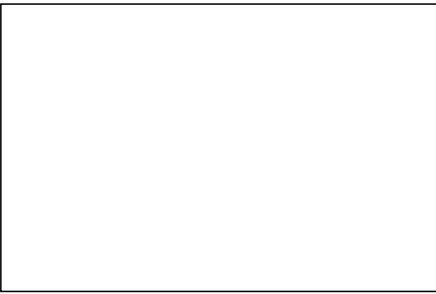
R

<Empreinte> ? À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire. {3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hèdron pierre de rêve

{6}



Artefact

U

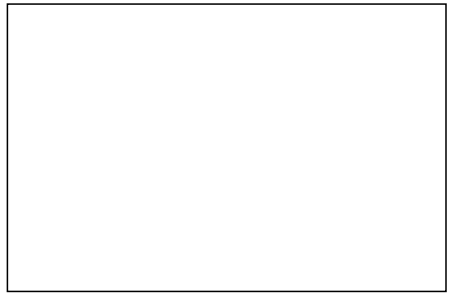
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

{3}, {T}, sacrifiez l'Hèdron pierre de rêve : Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille prismatique

{2}



Artefact

U

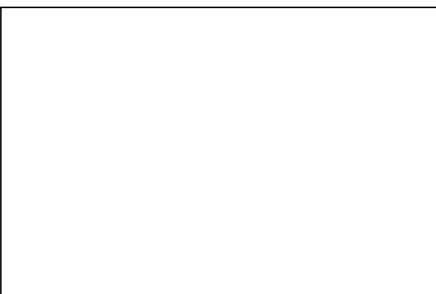
{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joyau convoité

{6}



Artefact

R

Quand le Joyau convoité arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes.

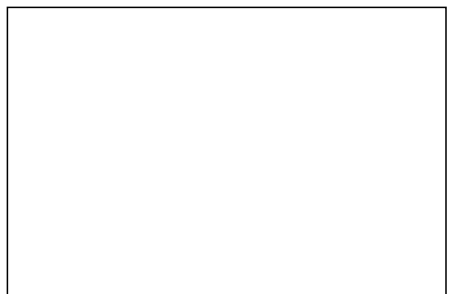
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

À chaque fois qu'au moins une créature qu'un adversaire contrôle vous attaque et n'est pas bloquée, ce joueur pioche trois cartes et acquiert le contrôle du Joyau convoité. Dégagez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loupe

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

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

Portail prototype

{4}

Artefact

R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Portail prototype arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'artefact de votre main.

{X}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée. X est la valeur de mana de cette 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

Distorsion chaotique

{2}{R}

Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis

{1}{U}

Éphémère

C

Kick {1}{U}

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement de lave

{X}{R}{R}

Éphémère

R

Le Tremblement de lave inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de l'enchanteur

{1}{R}

Enchantement

R

Au début de votre étape de fin, l'enchanteur ciblé inflige un nombre de blessures égal à sa valeur de mana à son contrôleur à moins que ce joueur ne le sacrifie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

