

Osgir, le reconstruteur

{2}{R}{W}

Créature légendaire : géant et artificier

M

Vigilance

{1}, sacrifiez un artefact : Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{X}, {T}, exilez une carte d'artefact avec une valeur de mana de X depuis votre cimetière : Créez deux jetons qui sont des copies de la carte exilée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier

{2}

Créature-artefact : construction

R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

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

Cerf bruni

{3}

Créature-artefact : élan

U

{3}, sacrifiez cette créature : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charrieur de ferraille

{3}



Créature-artefact : construction

R

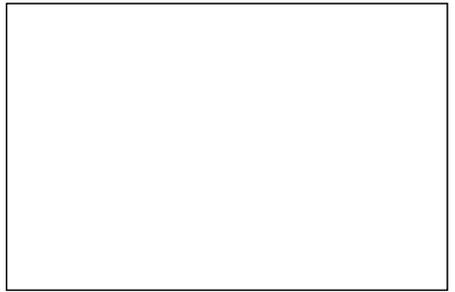
À chaque fois que le Charrieur de ferraille ou un autre artefact que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez dans votre main une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ciblée depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem météoritique

{7}



Créature-artefact : golem

U

Quand cette créature arrive, détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escoufflenfer d'acier

{6}



Créature-artefact : dragon

R

Vol

{2} : Cette créature 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 cette créature ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

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

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan triplet

{9}



Créature-artefact : golem

R

Vol, vigilance, piétinement

Quand le Titan triplet meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem avec le vol, un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem avec la vigilance et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem avec le piétinement.

9/9

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

Broyeur de ruines

{5}{R}

Créature-artefact : construction

R

Menace

Quand le Broyeur de ruines meurt, chaque joueur peut se défausser de sa main et piocher sept cartes.

Recyclage de montagne (2) (2) : Défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

7/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon fondeur de butin

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

{3}{R} : Détruisez un artefact ciblé. Le Dragon fondeur de butin gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de cet artefact.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique combustible

{4}{R}{R}

Créature-artefact : construction

M

Initiative

Quand la Carcasse mécanique combustible arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé peut vous faire piocher trois cartes. Si le joueur ne le fait pas, vous meulez trois cartes, puis la Carcasse mécanique combustible inflige à ce joueur un nombre de blessures égal à la valeur de mana totale de ces cartes.

6/6

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

Escouffener tyran

{4}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol, piétinement

À chaque fois que l'Escouffener 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

Génie forgevif

{2}{R}

Créature : humain et artificier

U

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feldonn de la Troisième Voie

{1}{R}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

M

{2}{R}, {T} : Créez un jeton qui est une copie d'une carte de créature ciblée dans votre cimetière, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types. Il acquiert la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieure en mécanoptère

{2}{R}

Créature : humain et artificier

U

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

Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont la célérité.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Laelia, la lame reforgee

{2}{R}

Créature légendaire : esprit et guerrier

R

Célérité

À chaque fois que Laelia, la lame reforgee attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

À chaque fois qu'au moins une carte est mise en exil depuis votre bibliothèque et/ou votre cimetière, mettez un marqueur +1/+1 sur Laelia.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reforgeuses audacieuses

{2}{R}

Créature : humain et artificier

R

{T}, sacrifiez un artefact : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte d'artefact. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Les Reforgeuses audacieuses vous infligent un nombre de blessures égal au nombre de cartes révélées de cette manière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pia Nalaar

{2}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

R

Quand Pia Nalaar arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature artefact 1/1 incolore mécanoptère avec le vol.

{1}{R} : Une créature-artefact ciblé gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour

{1}, sacrifiez un artefact : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange des ruines

{5}{W}{W}

Créature-artefact : ange

R

Vol

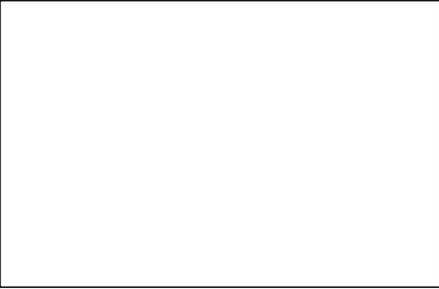
Quand l'Ange des ruines arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à deux cibles, artefacts et/ou enchantements.

Recyclage de plaine {2} {{2}}, défaissez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de bronze {4}{W}



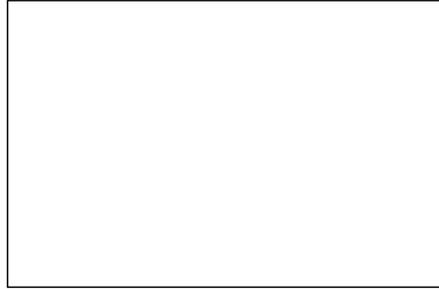
Créature-artefact : golem R

Double initiative, parade (2)
 Les autres artefacts que vous contrôlez ont parade (2).
 La force du Gardien de bronze est égale au nombre
 d'artefacts que vous contrôlez.

*/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieure d'excavation {2}{W}



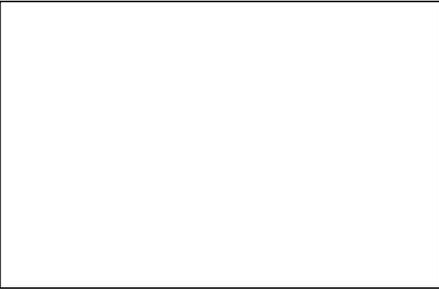
Créature : nain et artificier R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous
 pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de
 créature-artefact 0/0 incolore Construction avec « Cette
 créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous
 contrôlez. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargouille du sanctuaire {3}{W}



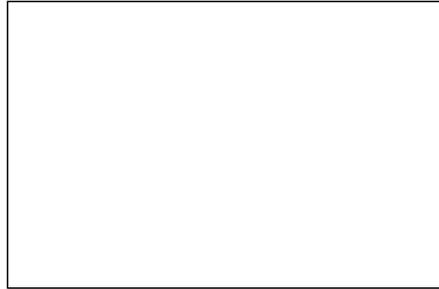
Créature-artefact : gargouille C

Vol
 Quand la Gargouille du sanctuaire arrive sur le champ de
 bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'artefact ciblée
 depuis votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Losheel, érudite en mécanique {2}{W}



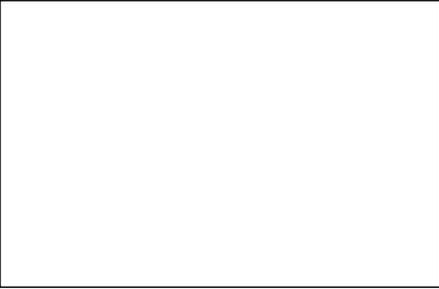
Créature légendaire : éléphant et artificier U

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être
 infligées aux créatures-artefacts attaquantes que vous
 contrôlez.
 À chaque fois qu'au moins une créature-artefact arrive sur
 le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.
 Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire {4}{W}{W}



Créature : géant M

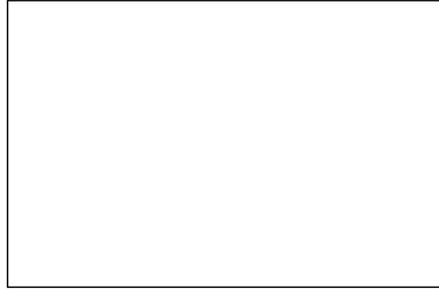
Vigilance

À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte permanente ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jor Kadeen, le Triomphant {3}{R}{W}



Créature légendaire : humain et guerrier R

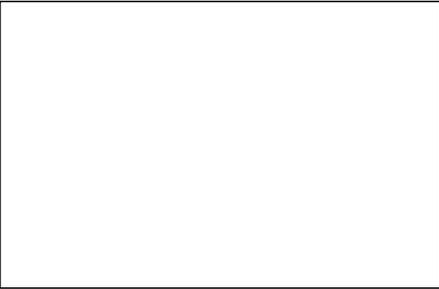
Initiative

<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

Alibou, témoin ancien {3}{R}{W}



Créature-artefact légendaire : golem M

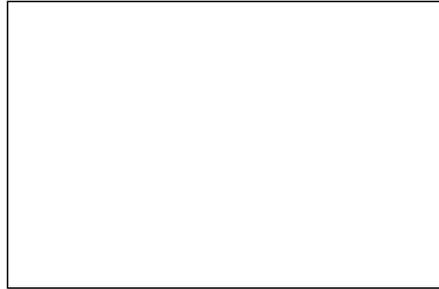
Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez ont la célérité.

À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez attaque, Alibou, témoin ancien inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous appliquez regard X, X étant le nombre d'artefacts engagés que vous contrôlez.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi {R}



Rituel C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réaction en chaîne

{2}{R}{R}

Rituel

R

La Réaction en chaîne inflige X blessures à chaque créature, X étant le nombre de créatures sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice

{3}{W}{W}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Détruisez toutes les créatures.

? Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaite

{3}{W}{W}

Rituel

R

Vous pouvez lancer la Défaite comme si elle avait le flash si vous payez {2} supplémentaires pour la lancer. Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendez-vous secret

{1}{W}{W}

Rituel

U

Vous et un adversaire ciblé piochez chacun trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Technique d'excavation

{3}{W}

Rituel nain et artificier

R

Démonstration (Quand vous lancez ce sort, vous pouvez le copier. Si vous faites ainsi, choisissez un adversaire pour qu'il le copie aussi. Les joueurs peuvent choisir de nouvelles cibles pour leurs copies.)

Détruisez un permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur crée deux jetons Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reconstruire l'histoire

{2}{R}{W}

Rituel

U

Renvoyez dans votre main jusqu'à une carte d'artefact ciblée, jusqu'à une carte d'enchantement ciblée, jusqu'à une carte d'éphémère ciblée, jusqu'à une carte de rituel ciblée, et jusqu'à une carte de planeswalker ciblée depuis votre cimetière.

Exilez Reconstruire l'histoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilacérer

{R}{W}

Rituel

U

Choisissez l'un ?

? Dilacérer inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller le passé

{5}{R}{W}

Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes d'artefact depuis votre cimetière. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée



Terrain

C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campus de Forsapience



Terrain

C

Le Campus de Forsapience arrive sur le champ de bataille engagé.

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

{4}, {T} : Regard 1.

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 de campagne



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros



Terrain

U

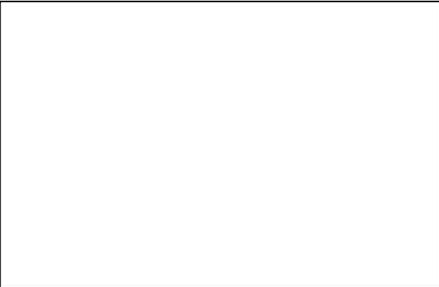
La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Forteresse des tueurs



Terrain

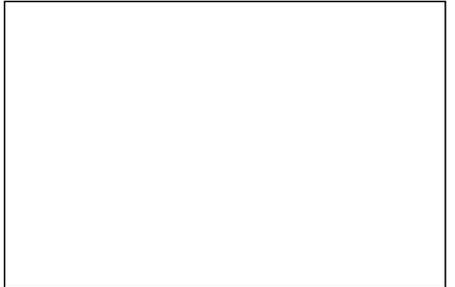
R

{T} : Ajoutez {C}.

{R}{W}, {T} : Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert la vigilance et la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {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

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

Montagne

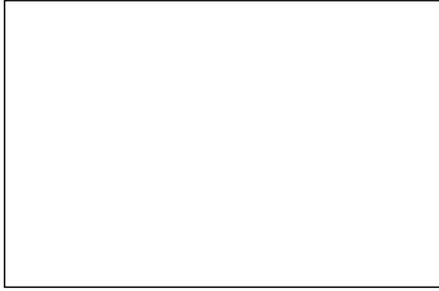


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

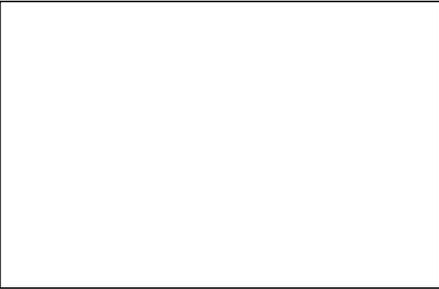


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

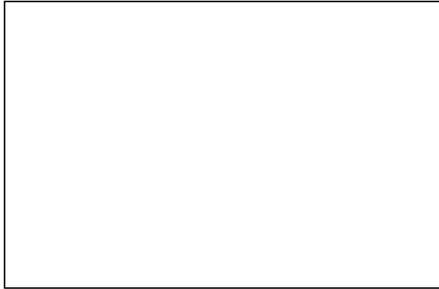


Terrain de base : montagne
{R}

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

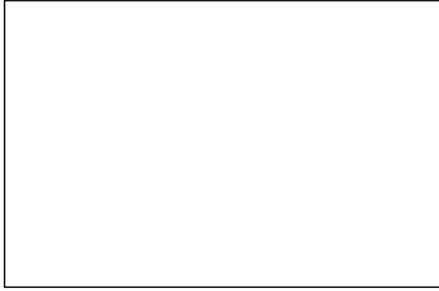
U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

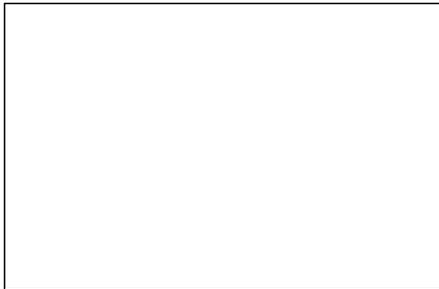
U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

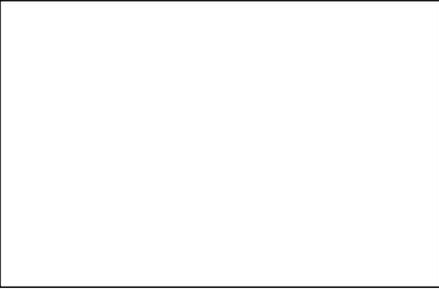


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



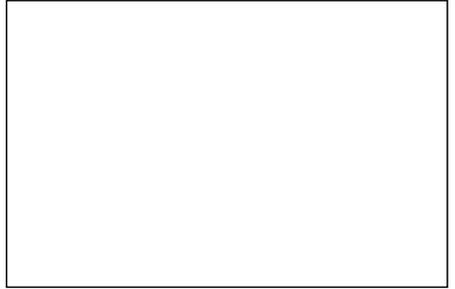
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



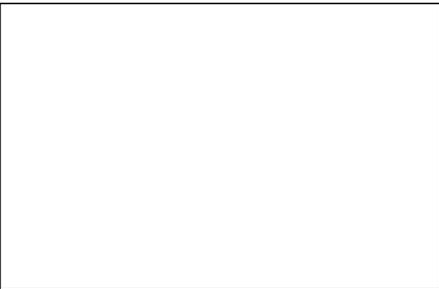
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



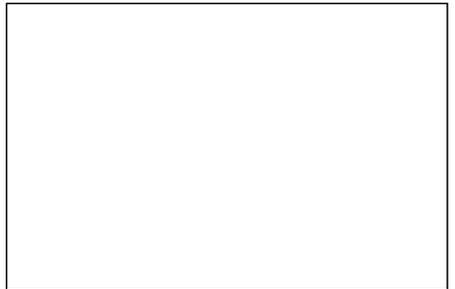
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle d'étude



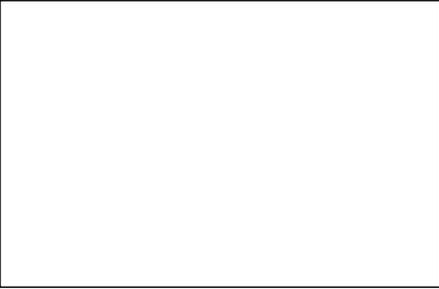
Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Quand vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, appliquez regard X, X étant le nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solcastel, forteresse de la Légion



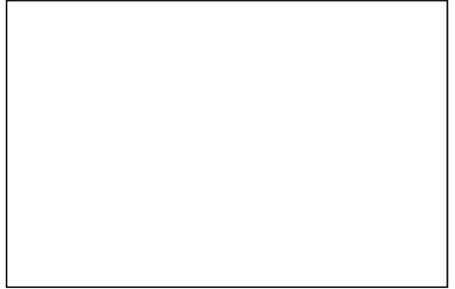
Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{R}{W}, {T} : Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



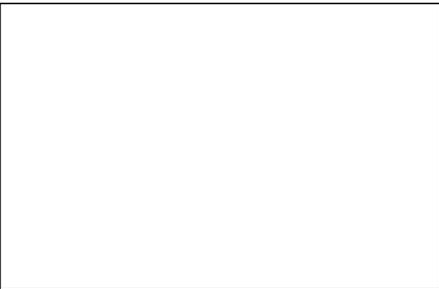
Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

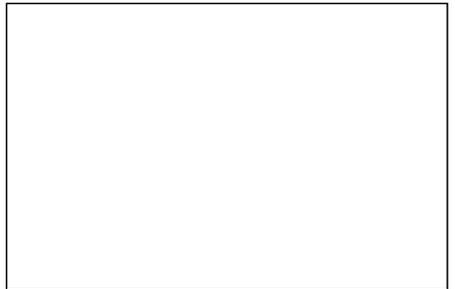
Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



Terrain

R

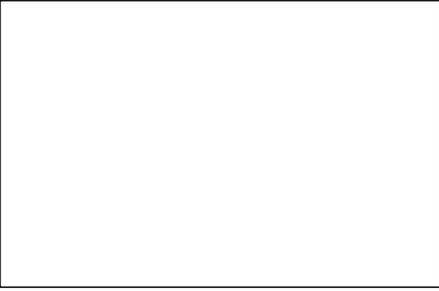
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

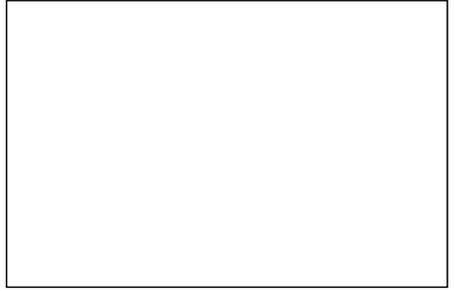
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier sculpteur

{3}



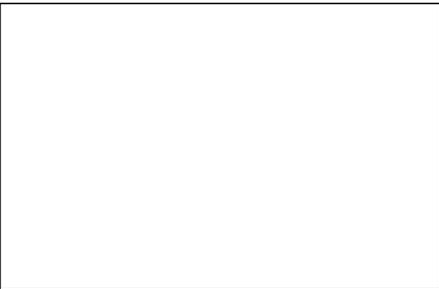
Artefact

R

Vous pouvez faire que l'Acier sculpteur arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vergeur exotique



Terrain

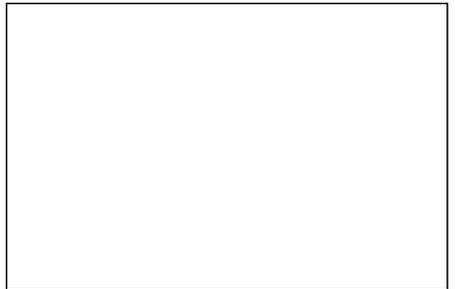
R

{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

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

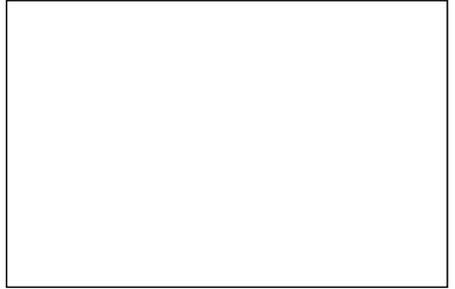
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élixir de mille ans

{3}



Artefact

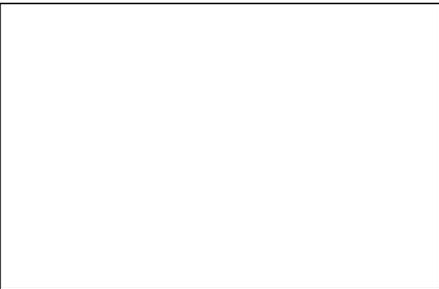
R

Vous pouvez activer les capacités des créatures que vous contrôlez comme si ces créatures avaient la célérité.
{1}, {T} : Dégagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clé de la ville

{2}



Artefact

R

{T}, défaussez-vous d'une carte : Jusqu'à une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
À chaque fois que la Clé de la ville devient dégagée, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médailon de Boros

{3}



Artefact

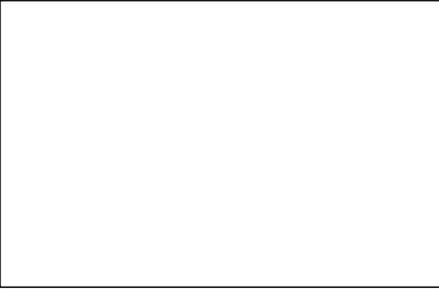
C

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.
{RW}{RW}{RW}{RW}, {T}, sacrifiez le Médailon de Boros : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque instable

{3}



Artefact

C

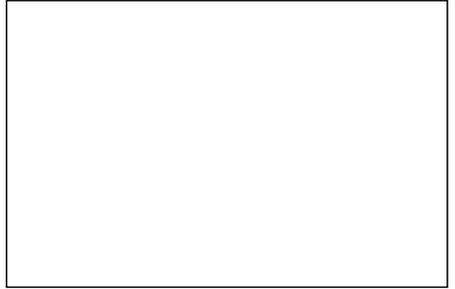
{T} : Ajoutez {C}.

{7}, {T}, sacrifiez l'Obélisque instable : Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de mycosynthèse

{2}



Artefact

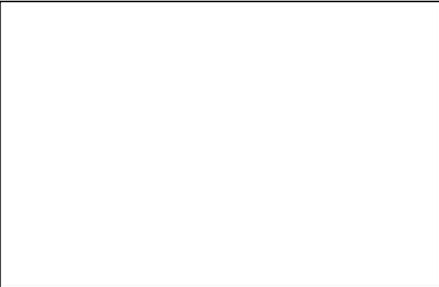
C

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

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

U

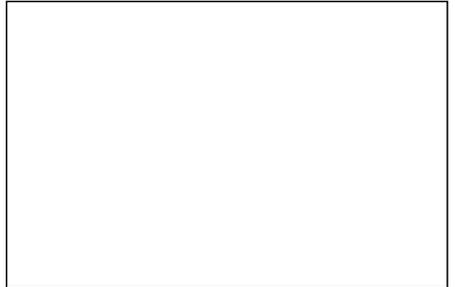
{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de sanie

{2}



Artefact

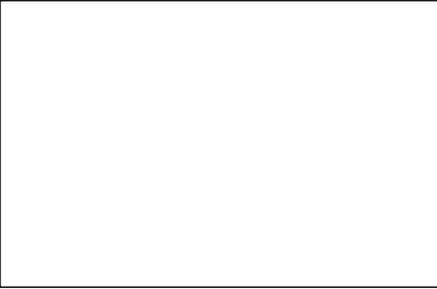
U

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

Sphère du commandant

{3}



Artefact

C

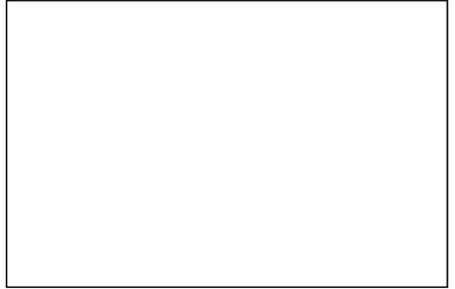
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miroir maudit

{2}{R}



Artefact

R

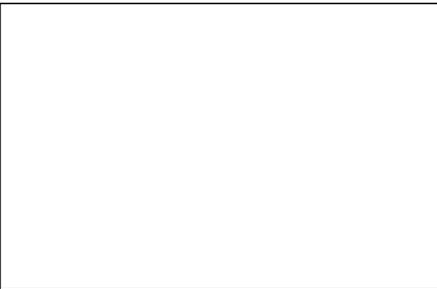
{T} : Ajoutez {R}.

Au moment où le Miroir maudit arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'il devienne une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille jusqu'à la fin du tour, excepté qu'elle a la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bracelets du mage de bataille

{2}{R}



Artefact : équipement

R

La créature équipée a la célérité.

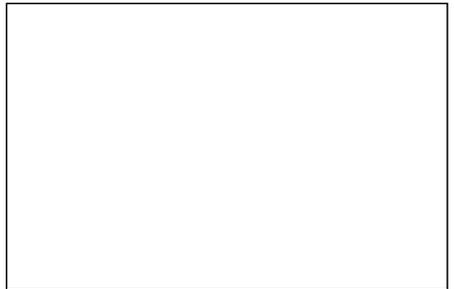
À chaque fois qu'une capacité de la créature équipée est activée, si ce n'est pas une capacité de mana, Vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Carte de l'archéomancien

{2}{W}

Artefact

R

Quand la Carte de l'archéomancien arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de plaine de base, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, si ce joueur contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédier

{W}

Éphémère

U

Engagez une créature ciblée.

<i>Art des métaux</i> ? Si vous contrôlez au moins trois artefacts, exilez cette créature.

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, est votre commandant

Rendre à la poussière

{2}{W}{W}

Éphémère

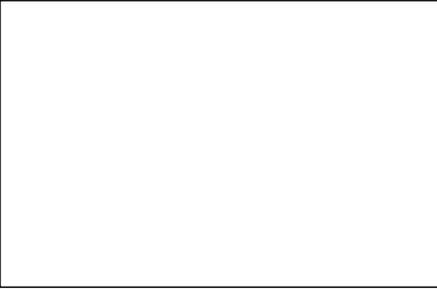
U

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, vous pouvez exiler jusqu'à une autre cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros

{R}{W}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

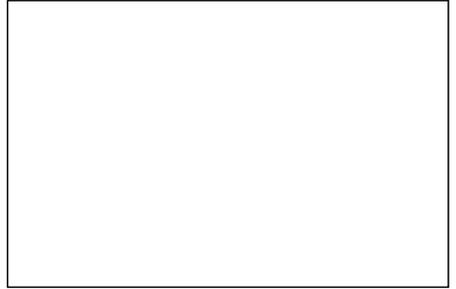
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taxe sur le monologue

{2}{W}



Enchantement

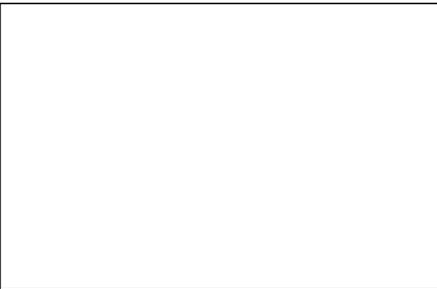
R

À chaque fois qu'un adversaire lance son deuxième sort à chaque tour, vous créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation de sombracier

{1}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée est une créature-artefact Insecte avec une force et une endurance de base de 0/1 et elle a l'indestructible. Elle perd toutes ses autres capacités, ses types de carte et types de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast