

Champion gravé

{3}



Créature-artefact : soldat

R

<i>Arts des métaux</i> ? Le Champion gravé a la protection contre toutes les couleurs tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

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

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

Hexavus

{6}



Créature-artefact : construction

R

Vol

L'Hexavus arrive sur le champ de bataille avec six marqueurs +1/+1 sur lui.

{1}, retirez un marqueur +1/+1 de l'Hexavus : Mettez un marqueur « vol » sur une autre créature ciblée.

{1}, retirez un marqueur d'une autre créature que vous contrôlez : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hexavus.

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

Carcasse mécanique délétaire

{4}{B}{B}

Créature-artefact : construction

M

Menace

Quand la Carcasse mécanique délétaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une autre créature ciblée. Si une créature est détruite de cette manière, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armix, rudoyeur de filigrane

{2}{B}

Créature-artefact légendaire : golem

U

À chaque fois qu'Armix, rudoyeur de filigrane attaque, vous pouvez vous défausser d'une carte. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez plus le nombre de cartes d'artefact dans votre cimetière.

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

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse des marionnettes

{4}{B}{B}

Créature : humain et artificier

R

Fabrication 3 (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle ou créez trois jetons de créature-artefact 1/1 incolore Servo.)

À chaque fois qu'un artefact que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, un adversaire ciblé perd un nombre de points de vie égal à la force de la Maîtresse des marionnettes.

1/3

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

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

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

Suivant de filigrane

{2}{U}{U}

Créature-artefact : homoncule

U


Vol

La force du Suivant de filigrane est égale au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange des ruines {5}{W}{W}



Créature-artefact : ange U

Vol

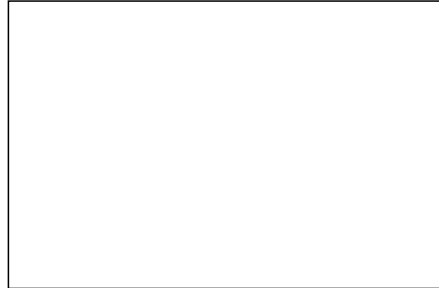
Quand l'Ange des ruines arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à deux cibles, artefacts et/ou enchantements.

Recyclage de plaine {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, révélez-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

Archange indomptable {2}{W}{W}



Créature : ange M

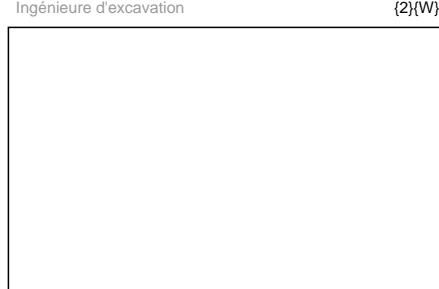
Vol

<i>Art des métaux</i> ? Les artefacts que vous contrôlez ont le linceul tant que vous contrôlez au moins trois artefacts. (Un artefact avec le linceul ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

4/4

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

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

Messenger de chrome

{1}{W}{U}

Créature-artefact : mécanoptère C

Vol

Quand le Messenger de chrome arrive sur le champ de bataille, révélez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière. Si vous mettez une carte d'artefact dans votre main de cette manière, vous gagnez 3 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alela, provocatrice ingénieuse

{1}{W}{U}{B}

Créature légendaire : peuple fée et psychagogue M

Vol, contact mortel, lien de vie

Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact ou d'enchantement, créez un jeton de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix

{U}{B}

Créature-artefact : oiseau R

Vol, contact mortel

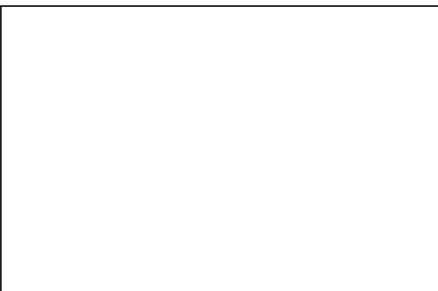
Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion avec la machine

{3}{U}



Rituel

R

Piochez un nombre de cartes égal à la valeur de mana la plus élevée parmi les artefacts que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche du progrès

{2}{U}



Rituel

R

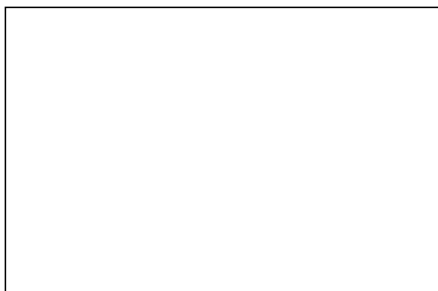
Choisissez une créature-artefact ciblée que vous contrôlez. Pour chaque créature choisie de cette manière, créez un jeton qui en est une copie.

Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « cible/ciblée(e) » par « chaque ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité

{4}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez deux ?

? Détruisez tous les artefacts.

? Détruisez tous les enchantements.

? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.

? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance phyrexiane

{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

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

Anclenne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov



Terrain

C

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{T} : Ajoutez {W}{B}.

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

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

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

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, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain C

Les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

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

Pont de Voûtebrume



Terrain-artefact

Le Pont de Voûtebrume arrive sur le champ de bataille engagé.
Indestructible
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont d'Ormarais



Terrain-artefact

Le Pont d'Ormarais arrive sur le champ de bataille engagé.

Indestructible
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisseau



Terrain : plaine et île

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

La Prairie ruisseau arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

R

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

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

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

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.

(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Cachet d'Azorius

{2}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boîte à musique de Kayla

{2}



Artefact légendaire

R

{W}, {T} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque, puis exiliez-la face cachée. (Vous pouvez la regarder à tout moment.)

{T} : Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer les cartes que vous possédez exilées par la Boîte à musique de Kayla.

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

Cachet d'Orzhov

{2}

Artefact

C

{1}, {T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torque de liquimétal

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Un permanent non-terrain ciblé devient un artefact en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Dimir

{2}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bident de Thassa

{2}{U}{U}

Artefact-enchantement légendaire

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

{1}{U}, {T} : Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suppression d'étincelle

{W}{B}



Éphémère

U

Exilez un permanent ciblé avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast