

-Vorthos, intendant du mythe

{1}{R}



Créature légendaire : humain et joueur

M

Au moment où Vorthos, intendant du mythe arrive sur le champ de bataille, choisissez un personnage nommé de Magic.

Chaque sort que vous lancez avec le personnage choisi dans son nom, son texte d'ambiance ou son illustration coûte {W}{U}{B}{R}{G} de moins à lancer. Cet effet ne réduit que la quantité de mana coloré que vous payez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon au fanal

{3}



Créature-artefact : drone

C

Vol

Quand le Compagnon au fanal arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 incolore esprit.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arachnyde Canoptek

{5}



Créature-artefact : araignée

R

Vol

À chaque fois qu'une autre créature-artefact non-jeton ou un véhicule non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem météoritique

{7}



Créature-artefact : golem

U

Quand le Golem météoritique arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Insecte-temporal de Djoïra

{2}



Créature-artefact : insecte

C

{T} : Choisissez un permanent ciblé que vous contrôlez ou une carte en suspension que vous possédez. Si ce permanent ou carte a un marqueur « temps » sur lui, vous pouvez lui retirer un marqueur « temps » ou y mettre un autre marqueur « temps ».

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libérateur, mécanoptère de combat d'Urza

{3}



Créature-artefact légendaire : mécanoptère

R

Flash

Vol

Vous pouvez lancer des sorts incolores et des sorts d'artefact comme s'ils avaient le flash.

À chaque fois que vous lancez un sort, si la quantité de mana dépensée pour lancer ce sort est supérieure à la force de Libérateur, mécanoptère de combat d'Urza, mettez un marqueur +1/+1 sur Libérateur.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspecteur de la fonderie

{3}



Créature-artefact : construction

C

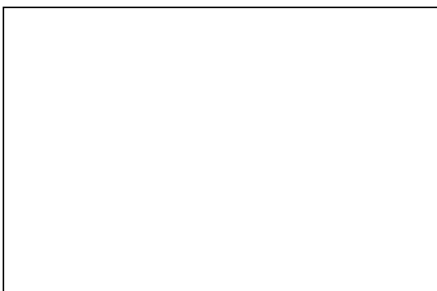
Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr scintillant

{3}



Créature-artefact : myr

U

Flash

Vous pouvez lancer les sorts d'artefact comme s'ils avaient le flash.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuée de scarabées Canoptek

{4}

Créature-artefact : insecte

R

Vol

Quand la Nuée de scarabées Canoptek arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé. Pour chaque carte d'artefact ou de terrain exilée de cette manière, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Insecte avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}

Créature-artefact : golem

R

Quand le Simulacre solennel 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 le Simulacre solennel meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur de circuits

{3}

Créature-artefact : insecte

U

Quand le Relieur de circuits arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.
Quand le Relieur de circuits quitte le champ de bataille, piochez une carte.

2/3

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

Statue ancestrale

{4}



Créature-artefact : golem

C

Quand la Statue ancestrale arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent non-terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti de Breya

{2}{R}



Créature-artefact : humain et artificier

R

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

{T}, sacrifiez un artefact : Choisissez l'un ?

? Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

? Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Unité récupératrice de pierre

{4}



Créature-artefact : construction

C

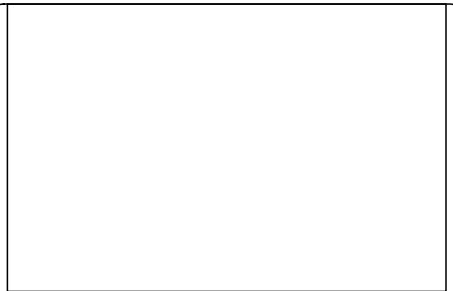
Quand l'Unité récupératrice de pierre arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Lithoforce engagé. (C'est un artefact avec « {T} : Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artilleur ingénieux

{2}{R}



Créature : humain et artificier

C

À chaque fois qu'au moins un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Artilleur ingénieux inflige autant de blessures à chaque adversaire.

3/1

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

Escouflener tyran

{4}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol, piétinement

À chaque fois que l'Escouflener 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

Élémental des failles

{R}

Créature : élémental

C

{1}{R}, retirez un marqueur « temps » d'un permanent que vous contrôlez ou d'une carte en suspension que vous possédez : L'Élémental des failles gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des sables shivân

{2}{R}{R}

Créature : viashino et shaman

U

Quand le Mage des sables shivân arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?

? Retirez deux marqueurs « temps » d'un permanent ciblé ou d'une carte en suspension ciblée.

? Mettez deux marqueurs « temps » sur un permanent ciblé avec un marqueur « temps » sur lui ou sur une carte en suspension ciblée.

Suspension 4 ? {R}

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tissefeu téméraire

{1}{R}

Créature : humain et artificier

C

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Tissefeu téméraire inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveilleur à cyberréacteur

{5}{U}

Créature-artefact : construction

R

Vol

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez ont le vol.

Quand l'Éveilleur à cyberréacteur arrive sur le champ de bataille, jusqu'à la fin du tour, chaque artefact non-créature que vous contrôlez devient une créature-artefact avec une force et une endurance de base de 4/4.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canonnier kappa

{5}{U}

Créature-artefact : tortue terrestre et guerrier

R

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

Parade {4}

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Canonnier kappa et il ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

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

Maitresse transmutatrice

{3}{U}

Créature-artefact : humain et artificier

R

{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métamorphe phyrexian

{3}{UP}

Créature-artefact : phyrexian et changeforme

R

{UP} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.)

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

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

Plieur de temps

{U}

Créature : humain et sorcier

U

Mue {U}

Quand le Plieur de temps est retourné face visible, choisissez l'un ?

? Retirez deux marqueurs « temps » d'un permanent ciblé ou d'une carte en suspension ciblée.

? Mettez deux marqueurs « temps » sur un permanent ciblé avec un marqueur « temps » sur lui ou sur une carte en suspension ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sai, maître mécanoptériste

{2}{U}

Créature légendaire : humain et artificier

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

{1}{U}, sacrifiez deux artefacts : Piochez une carte.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant de corridor

{1}{U}

Créature-artefact : construction

C

Quand le Surveillant de corridor arrive sur le champ de bataille, dégagez un artefact ciblé ou une créature ciblée vous contrôlez.

1/4

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

Surveillant de pensées

{6}{U}

Créature-artefact : construction

R

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)

Vol

Quand le Surveillant de pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djoïra des Guitûks

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

{2}, exiliez une carte non-terrain de votre main : Mettez quatre marqueurs « temps » sur la carte exilée. Si elle n'a pas la suspension, elle acquiert la suspension. (Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps » de cette carte. Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Directive de Saheeli

{X}{R}{R}{R}

Rituel

R

Improvisation (Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.) Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez ensuite dans votre cimetière toutes les cartes révélées de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mechanaute enthousiaste

{U}{R}

Créature-artefact : goblin et artificier

U

Vol

Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitraille

{1}{R}

Rituel

C

La mitraille inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Debout là-dedans

{1}{U}



Rituel

R

Un artefact non-créature ciblé que vous contrôlez devient une créature-artefact 0/0. Mettez quatre marqueurs +1/+1 sur chaque artefact qui est devenu une créature de cette manière.

Surcharge (4){U}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabrication

{2}{U}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

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 commandement 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

Brisants shivâns



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'entraînement



Terrain

R

Le Centre d'entraînement arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous n'ayez au moins deux adversaires.

{T} : Ajoutez {U} ou {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

Chutes de soufre



Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépôt d'énergie



Terrain-artefact U

Le Dépôt d'énergie arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.
Modularité 1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foire des Inventeurs



Terrain légendaire R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois artefacts, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T}, sacrifiez la Foire des inventeurs : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

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

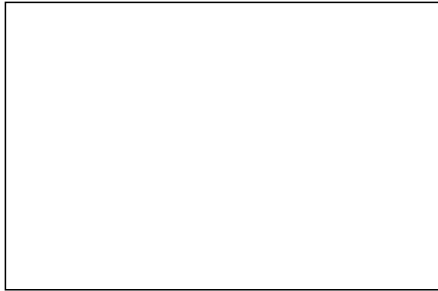


Terrain de base : île
{U}

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
{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 volcanique



Terrain : île et montagne
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Îlot ardent



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {U} ou {R}.
{1}, {T}, sacrifiez l'Îlot ardent : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Otawara, cité aérienne



Terrain légendaire

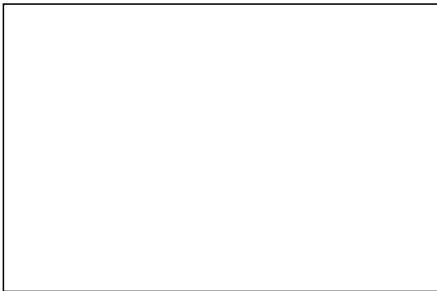
R

{T} : Ajoutez {U}.

<i>Transfert</i> ? {3}{U}, défaussez-vous d'Otawara, cité aérienne : Renvoyez une cible, artefact, créature, enchantement ou planeswalker, dans la main de son propriétaire. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont d'Argelaise



Terrain-artefact

C

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

Indestructible

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Planerive



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

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

Salle au trésor



Terrain-artefact

R

{T} : Ajoutez {C}.
{X}{X}, {T}, sacrifiez la Salle au trésor : Créez X jetons Trésor.

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

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de l'industrie



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez un artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle de contagion

{2}



Artefact

U

Quand la Boucle de contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. {4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vigueur

{1}



Artefact

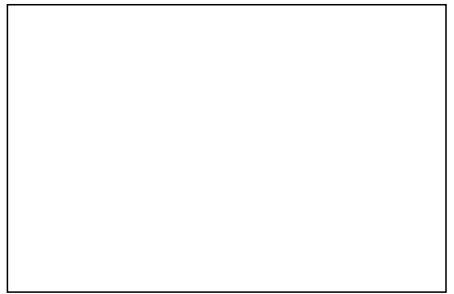
R

À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille engagé et sous votre contrôle, dégagez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brise-porte de Tezzeret

{4}



Artefact

R

Quand le Brise-porte de Tezzeret arrive sur le champ de bataille, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte bleue ou une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

{5}{U}, {T}, sacrifiez le Brise-porte de Tezzeret : Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du hiérophante

{3}



Artefact

C

Quand le Calice du hiérophante arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier Paladin

{5}



Artefact : véhicule

R

Piétinement

<i>Obusier à tir rapide</i> ? Quand le Chevalier Paladin arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à chaque adversaire.

Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-arteact jusqu'à la fin du tour.)

6/6

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

Clef de nuage

{3}



Artefact

R

Au moment où la Clef de nuage arrive sur le champ de bataille, choisissez artefact, créature, enchantement, éphémère ou rituel.

Les sorts du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordée étiolée

{4}



Artefact

R

Quand la Cordée étiolée arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « corde » sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur peut payer {2}. S'il fait ainsi, il met un marqueur « corde » sur une créature qu'il contrôle. Sinon, exiliez la Cordée étiolée et chaque créature sans marqueur « corde » sur elle, puis retirez tous les marqueurs « corde » de toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échine d'Ish Sah

{7}



Artefact

R

Quand l'Échine d'Ish Sah arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent ciblé.

Quand l'Échine d'Ish Sah est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez l'Échine d'Ish Sah dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de mana

{0}



Artefact

M

Au début de votre entretien, jouez à pile ou face. Si vous perdez, la Crypte de mana vous inflige 3 blessures.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole de l'alchimiste

{2}



Artefact

U

Quand la Fiole de l'alchimiste arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

{1}, {T}, sacrifiez la Fiole de l'alchimiste : Une créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge mystique

{4}



Artefact

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez lancer les sorts d'artefact et les sorts incolores depuis le dessus de votre bibliothèque.
{T}, payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine à contagion

{6}



Artefact

R

Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.
{4}, {T} : Proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horloge débridée

{4}



Artefact

R

Dégagez tous les artefacts que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale

{0}



Artefact légendaire

M

<i>Art des métaux</i> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panharmonicus

{4}



Artefact

R

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact ou d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau ordonné d'hédrons

{4}



Artefact

R

Quand le Réseau ordonné d'hédrons arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 5 jusqu'à ce que le Réseau ordonné d'hédrons quitte le champ de bataille. (Ces créatures sont renvoyées sous le contrôle de leurs propriétaires.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail de Phyrexia

{9}



Artefact

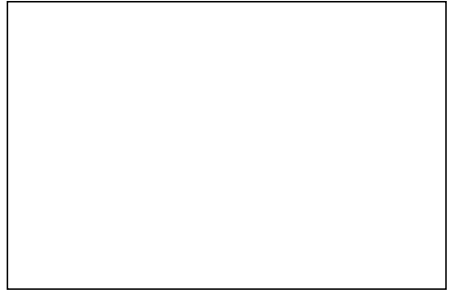
M

Quand le Portail de Phyrexia arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie trois créatures. Au début de votre entretien, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. C'est un phyrexian en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir de flux éthérique

{4}



Artefact

R

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci. Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à n'importe quelle cible.

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

Charme de fureur

{1}{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

? Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

? Retirez deux marqueurs « temps » d'un permanent ciblé ou d'une carte en suspension ciblée.

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

Façonnage temporel

{X}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Retirez X marqueurs « temps » d'un permanent ciblé ou d'une carte en suspension ciblée.

? Mettez X marqueurs « temps » sur un permanent ciblé avec un marqueur « temps » sur lui ou une carte en suspension ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résultat paradoxal

{3}{U}

Éphémère

R

Renvoyez n'importe quel nombre de permanents non-jeton, non-terrain ciblés que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires. Piochez une carte pour chaque carte renvoyée dans votre main de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Classe : artificier

{1}{U}

Enchantement : classe

R

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)

Le premier sort d'artefact que vous lancez à chaque tour coûte {1} de moins à lancer.

{1}{U} : Niveau 2

Quand cette classe devient niveau 2, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte d'artefact. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au début de votre étape de fin, créez un jeton qui est une copie d'un artefact ciblé que vous contrôlez.

Ronronnement de l'inventivité

{X}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Improvisation

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana de X ou moins, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast