Baliste ambulante {X}{X}

Créature-artefact : construction R

L'Envahisseur assaultron arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
{4} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Envahisseur assaultron.
Retirez un marqueur +1/+1 de l'Envahisseur assaultron : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baliste ambulante {X}{X}

Créature-artefact : construction R

L'Envahisseur assaultron arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
{4} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Envahisseur assaultron.
Retirez un marqueur +1/+1 de l'Envahisseur assaultron : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baliste ambulante {X}{X}

Créature-artefact : construction R

L'Envahisseur assaultron arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
{4} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Envahisseur assaultron.
Retirez un marqueur +1/+1 de l'Envahisseur assaultron : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/0

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

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

Champion gravé {3}

Créature-artefact : soldat R

Arts des métaux ? 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

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

Champion gravé {3}

Créature-artefact : soldat R

Arts des métaux ? 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion gravé {3}

Créature-artefact : soldat R

Arts des métaux ? 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

Dévastateur entravarc {2}

Créature-artefact : bête R

Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}

Créature-artefact : bête R

Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}

Créature-artefact : bête R

Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}

Créature-artefact : bête R

Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur entravarc {4}

Créature-artefact : djaggernaut U

Piétinement
À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur entravarc.
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur entravarc {4}

Créature-artefact : djaggernaut U

Piétinement
À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur entravarc.
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur entravarc {4}

Créature-artefact : djaggernaut U

Piétinement
À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur entravarc.
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand serpent annoroc {X}

Créature-artefact : serpent R

Portée, piétinement, protection contre le multicolore
Le Grand serpent annoroc arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand serpent annoroc {X}

Créature-artefact : serpent R

Portée, piétinement, protection contre le multicolore
Le Grand serpent annoroc arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand serpent annoroc {X}

Créature-artefact : serpent R

Portée, piétinement, protection contre le multicolore
Le Grand serpent annoroc arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand serpent annoroc {X}

Créature-artefact : serpent R

Portée, piétinement, protection contre le multicolore
Le Grand serpent annoroc arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur porte-hangars {X}{X}

Créature-artefact : construction R

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.
{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur porte-hangars {X}{X}

Créature-artefact : construction R

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.
{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur porte-hangars {X}{X}

Créature-artefact : construction R

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.
{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur porte-hangars {X}{X}

Créature-artefact : construction R

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.
{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique {2}

Créature-artefact : changeforme R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.
Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morguesort {2}

Créature-artefact : phyrexian et horreur R

{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique {2}

Créature-artefact : changeforme R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.
Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morguesort {2}

Créature-artefact : phyrexian et horreur R

{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fulgurofouet {1}{R}

Rituel U

Le Fulgurofouet inflige 2 blessures à chaque créature non-artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fulgurofouet {1}{R}

Rituel U

Le Fulgurofouet inflige 2 blessures à chaque créature non-artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fulgurofouet {1}{R}

Rituel U

Le Fulgurofouet inflige 2 blessures à chaque créature non-artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi {B}{R}

Rituel R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclave des brideurs

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T} : Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau

Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclave des brideurs

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T} : Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau

Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

Sources sulfureuses

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sources sulfureuses

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sources sulfureuses

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sources sulfureuses

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod {3}

Artefact U

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod {3}

Artefact U

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod {3}

Artefact U

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod {3}

Artefact U

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du chef de sang {1}

Artefact : équipement R

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du chef de sang {1}

Artefact : équipement R

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Module d'animation {1}

Artefact R

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est placé sur un permanent que vous contrôlez, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.
{3}, {T} : Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou un joueur ciblé. Donnez à ce permanent ou à ce joueur un autre marqueur de ce type.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Module d'animation {1}

Artefact R

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est placé sur un permanent que vous contrôlez, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.
{3}, {T} : Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou un joueur ciblé. Donnez à ce permanent ou à ce joueur un autre marqueur de ce type.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Module d'animation {1}

Artefact R

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est placé sur un permanent que vous contrôlez, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.
{3}, {T} : Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou un joueur ciblé. Donnez à ce permanent ou à ce joueur un autre marqueur de ce type.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Module d'animation {1}

Artefact R

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est placé sur un permanent que vous contrôlez, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.
{3}, {T} : Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou un joueur ciblé. Donnez à ce permanent ou à ce joueur un autre marqueur de ce type.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique délétère {4}{B}{B}

Créature-artefact : construction M

Menace
Quand la Carcasse mécanique délétère 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

~Daretti, iconoclaste ingénieux {1}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Daretti M

{+1} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Construction avec le défenseur.

{-1} : Vous pouvez sacrifier un artefact. Si vous faites ainsi, détruisez une cible, artefact ou créature.

{-6} : Choisissez une carte d'artefact dans un cimetière ou un artefact sur le champ de bataille. Créez trois jetons qui en sont des copies.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique délétère {4}{B}{B}

Créature-artefact : construction M

Menace
Quand la Carcasse mécanique délétère 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}

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

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Vol
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}

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

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Vol
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}

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

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Vol
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner {1}

Artefact **R**

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges de pyrite {1}

Artefact **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferronnerie du clan Krark {4}

Artefact U

Sacrifiez un artefact : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur de golem {2}

Artefact U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'artefact, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferronnerie du clan Krark {4}

Artefact U

Sacrifiez un artefact : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre à souder {0}

Artefact C

Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissuration {1}{R}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée.
? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre à souder {0}

Artefact C

Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus {1}{R}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante {R}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast