Centurion du Synode {4}

Créature-artefact : construction U

Quand vous ne contrôlez aucun autre artefact, sacrifiez le Centurion du Synode.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de magnétite {4}

Créature-artefact : golem R

Les sorts non-artefact coûtent {1} de plus à lancer.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut {4}

Créature-artefact : djaggernaut U

Cette créature attaque à chaque combat si possible.
Cette créature ne peut pas être bloqué par des murs.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnarch {7}

Créature-artefact légendaire : sorcier R

{1}{U}{U} : Un permanent ciblé devient un artefact en plus de ses autres types.
{3}{U} : Acquérez le contrôle d'un artefact ciblé.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répliquant {6}

Créature-artefact : changeforme R

Empreinte ? 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

Maîtresse 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

Titan morceleur {8}

Créature-artefact : golem R

Quand le Titan morceleur arrive sur le champ de bataille ou le quitte, choisissez un terrain de chaque type de terrain de base, puis détruisez ces terrains.

7/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abunas léonins {3}{W}

Créature : chat et clerc R

Les artefacts que vous contrôlez ont la défense talismanique.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Métallurgien {1}{W}

Créature-artefact : humain et artificier **U**

{W}, {T} : Régénérez un artefact ciblé.

1/2

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

Architectes de la Volonté {2}{U}{B}

Créature-artefact : humain et sorcier **C**

Quand les Architectes de la Volonté arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.
Recyclage {UB} ({UB}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magister sphinx {4}{W}{U}{B}

Créature-artefact : sphinx R

Vol
Quand le Magister sphinx arrive sur le champ de bataille, le total de points de vie d'un joueur ciblé devient 10.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protecmage des Éthermentés {1}{W}{U}

Créature-artefact : vedalken et sorcier C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Quand la Protecmage des Éthermentés arrive sur le champ de bataille, prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées aux créatures-artefacts ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de tonnerre {3}

Artefact **U**

Tant que le Bâton de tonnerre est dégagé, si une créature devait vous infliger des blessures de combat, prévenez 1 de ces blessures.
{2}, {T} : Les créatures attaquantes gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'Éther {1}

Artefact **C**

{U}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'Éther {1}

Artefact **C**

{U}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Piochez une carte.

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

Cachet d'Azorius {2}

Artefact U

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffre-fort du sorcier {4}

Artefact U

{2}, {T} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, sacrifiez le Coffre-fort du sorcier et piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hèdron pierre de rêve {6}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goutte de soleil {2}

Artefact U

À chaque fois que vous subissez des blessures, mettez autant de marqueurs « charge » sur la Goutte de soleil.
Au début de chaque entretien, vous pouvez retirer un marqueur « charge » de la Goutte de soleil. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque d'enfer {4}

Artefact U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, le Masque d'enfer inflige 2 blessures à ce joueur à moins qu'il n'ait exactement trois ou quatre cartes dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire du Synode {1}

Artefact U

{2}, {T} : Exilez le permanent ciblé que vous contrôlez.
{2}, sacrifiez le Sanctuaire du synode : Renvoyez toutes les cartes exilées par le Sanctuaire du Synode sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque d'Esper {3}

Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borne frontière d'Herbebrume {1}{W}{U}

Artefact C

Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
La Borne frontière d'Herbebrume arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borne frontière de Brumeveine {1}{U}{B}

Artefact **C**

Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
La Borne frontière de Brumeveine arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tissage de mythe {4}{U}

Éphémère U

Mettez la créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire, puis destin 2. (Pour appliquer destin 2, regardez les deux cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de la bibliothèque de ce joueur et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourchon redresseur {2}{W}{U}

Artefact U

{T} : Dégagez un autre permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume de chauves-souris {1}{WB}

Éphémère U

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci si {W} a été dépensé pour lancer ce sort. Chaque joueur perd 1 point de vie pour chaque créature attaquante qu'il contrôle si {B} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {W}{B} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaire {WB}{WB}{WB}

Éphémère **C**

Exilez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion d'angoisse {U}{B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.
Une créature ciblée gagne -0/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion d'angoisse {U}{B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.
Une créature ciblée gagne -0/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche des machines {3}{U}

Enchantement **R**

Chaque artefact non-créature est une créature-artefact de force et d'endurance chacune égale à sa valeur de mana. (Un équipement qui est aussi une créature ne peut pas équiper une créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast