Biskèle barbelé {3}

Créature-artefact : construction U

{T} : Mettez un marqueur -1/-1 sur le Biskèle barbelé et un marqueur -1/-1 sur la créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Condor mécanique {4}

Créature-artefact : oiseau C

Vol
Le Condor mécanique arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.
À chaque fois que le Condor mécanique attaque ou bloque, retirez-lui un marqueur +1/+1 à la fin du combat.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Masticore à crinière tranchante {5}

Créature-artefact : masticore R

Initiative
Au début de votre entretien, sacrifiez la Masticore à crinière tranchante à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte.
Au début de votre étape de pioche, vous pouvez faire que la Masticore à crinière tranchante inflige 3 blessures à une créature ciblée.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre mécanique {5}

Créature-artefact : hydre U

L'Hydre mécanique arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.
À chaque fois que l'Hydre mécanique attaque ou bloque, retirez-lui un marqueur +1/+1. Si vous faites ainsi, l'Hydre mécanique inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre mécanique.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitraine {4}

Créature-artefact : grenouille C

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'acier {1}

Créature-artefact : mur C

Défenseur

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrier spécialisé {3}

Créature-artefact : ouvrier spécialisé U

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr argenté {2}

Créature-artefact : myr C

{T} : Ajoutez {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentavus {7}

Créature-artefact : construction R

Le Pentavus arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur lui.
{1}, retirez un marqueur +1/+1 du Pentavus : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Pentavite avec le vol.

{1}, sacrifiez un pentavite : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Pentavus.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}

Créature-artefact : construction C

Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valet serti de runes {2}

Créature-artefact : construction U

Quand le Valet serti de runes meurt, chaque joueur pioche une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triskèle {6}

Créature-artefact : construction R

Le Triskèle arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Retirez un marqueur +1/+1 du Triskèle: Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valet serti de runes {2}

Créature-artefact : construction U

Quand le Valet serti de runes meurt, chaque joueur pioche une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esperzoa {2}{U}

Créature-artefact : méduse U

Vol
Au début de votre entretien, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

4/3

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

Mage aux breloques {2}{U}

Créature : humain et sorcier U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécaniste fœrie {3}{U}

Créature-artefact : peuple fée et artificier C

Vol
Quand le Mécaniste fœrie 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Qumulox {6}{U}{U}

Créature : bête U

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

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration argiviane {2}{U}{U}

Rituel U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées {4}{U}

Rituel C

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

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

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

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

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

Pierres en chasse

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{6} : Les Pierres en chasse deviennent une créature-artefact 3/3 Élémental qui est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {U}.

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

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

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

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

Chambre d'énergie {2}

Artefact U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet {2}

Artefact U

{2}, {T} : Engagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extrait de digitale lunaire {3}

Artefact C

Sacrifiez l'Extrait de digitale lunaire : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité {1}

Artefact U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret le Chercheur {3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tezzeret M

{+1} : Dégagez jusqu'à deux artefacts ciblés.

{-X} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

{-5} : Les artefacts que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts avec une force et endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évitement {2}{U}{U}

Éphémère U

Vous pouvez défausser une carte d'île et une autre carte à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de connaissance {2}{U}

Éphémère U

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de connaissance {2}{U}

Éphémère U

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante {1}{U}

Éphémère **C**

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast