

Créature-artefact : phyrexian et golem

M

Piétinement, infection, indestructible
Si le Colosse de pestacier devait être mis dans un
cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse
de pestacier et mélangez-le dans la bibliothèque de son
propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur entravarc

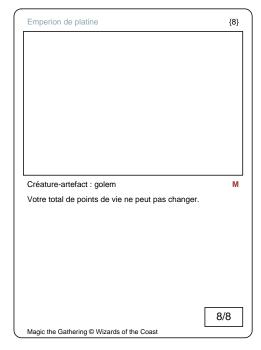
Créature-artefact : djaggernaut

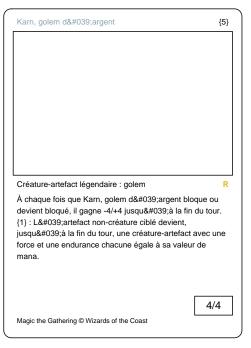
Piétinement
À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur entravarc.

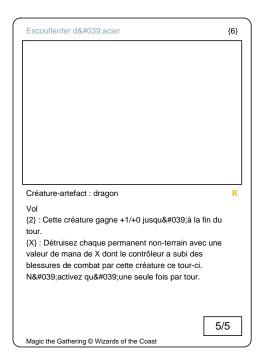
Modularité 1

0/0

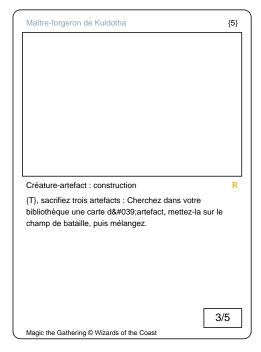
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

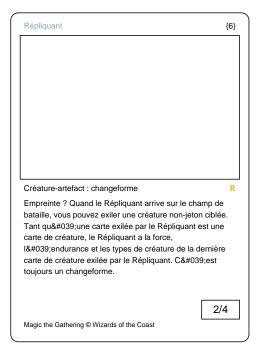


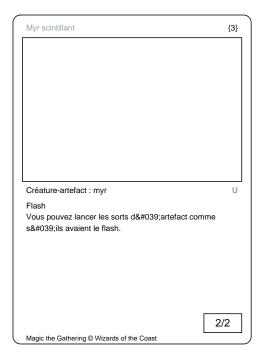




Machine guivrétreinte	{6}
Créature-artefact : phyrexian et guivre	M
Contact mortel, lien de vie	
Quand la Machine guivrétreinte meurt, créez un	jeton de
créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre	e avec le
contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/	3 incolore
Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.	
	C/C
	6/6



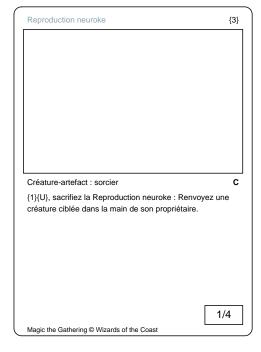


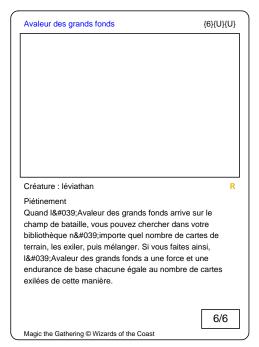


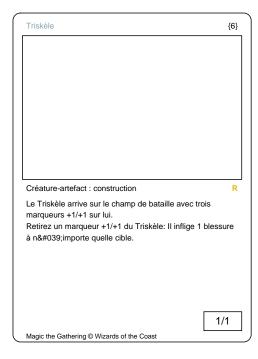
Créature-artefact : sorcier C

Vol

{U}, sacrifiez la Reproduction de sorcier : Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.







Certarque vedalken

Créature : vedalken et sorcier

Créature : vedalken et sorcier

Art des métaux ? {T} : Engagez une cible, artefact créature ou terrain. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

1/1

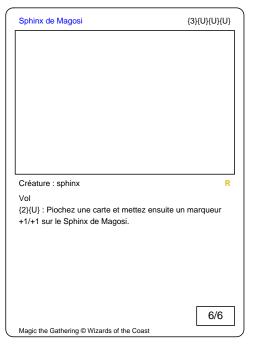
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

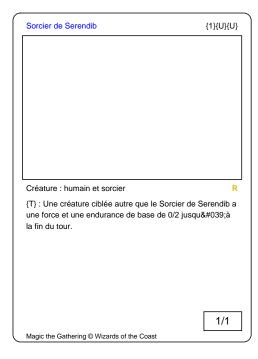
Léviathan de I'Encrier	{ 7 }{U}{U}	N	Maître de I'étherium	{2}{U}
Créature-artefact : léviathan	R		Créature-artefact : vedalken et sorcier	R
Traversée des îles, piétinement Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de capacités.)		d L	La force et l' endurance du Maître de l' étherium sont chacune égales au nombre d' artefacts que vous contrôlez. Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez ga+1/+1.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	7/11		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	*/*
and the first state of the country o		,		

_		
	Léviathan de la houle	{5}{U}{U}{U}
	Créature : léviathan	R
	Traversée des îles (Cette créature ne peut pas	
	bloquée tant que le joueur défenseur contrôle à île.)	au moins une
	Tous les terrains sont des îles en plus de leurs	autres
	types. Les créatures sans le vol ou la traversée des îl	es ne
	peuvent pas attaquer.	
		0/0
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	8/8
_	magio and Satisfing & Hizardo of the Godot	

Maîtresse transmutatrice	{3}{U}
Créature-artefact : humain et artificier	R
{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contr main de son propriétaire : Vous pouvez mett champ de bataille une carte d'artefact	re sur le
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2

Meloku le Miroir voile	{4}{U}
Créature légendaire : lunaréen et sorcier	R
Vol	
{1}, renvoyez un terrain que vous contrôlez dan	
son propriétaire : Créez un jeton de créature 1/ Illusion avec le vol.	1 bieue
madion area to rem	
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/-
iviagio die Gadiening & vvizalus di tile Guast	





Tout n'est que poussière

Rituel de clan : eldrazi

Chaque joueur sacrifie tous les permanents qu'il contrôle qui ont au moins une couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_			
	Restauration argiviane	{2}{U}{U}	Avant-poste du Vide Rayonnant
	Rituel	U	Terrain: site C
	Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.		Quand I'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille. {T}: Ajoutez {C}.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
_	Minamo, École de la cascade		Caverne zoécite

Minamo, Ecole de la cascade

Terrain légendaire

{T}: Ajoutez {U},

{U}, {T}: Dégagez un permanent légendaire ciblé.

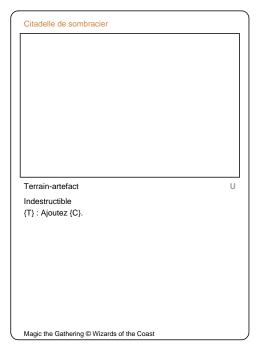
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

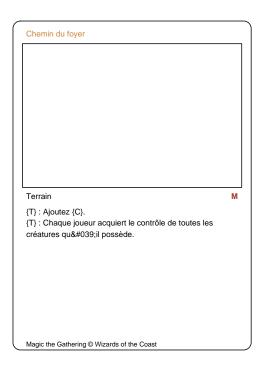
Terrain

{T}: Ajoutez {C}.

Mue {2} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Terrain (T}: Ajoutez {C}. (5), {T}, sacrifiez le Château de la gargouille : Créez un leton de créature-artefact 3/4 incolore Gargouille avec le vol.	
T) : Ajoutez {C}. [5], {T}, sacrifiez le Château de la gargouille : Créez un eton de créature-artefact 3/4 incolore Gargouille avec le	
T) : Ajoutez {C}. [5], {T}, sacrifiez le Château de la gargouille : Créez un eton de créature-artefact 3/4 incolore Gargouille avec le	
T) : Ajoutez {C}. [5], {T}, sacrifiez le Château de la gargouille : Créez un eton de créature-artefact 3/4 incolore Gargouille avec le	- 1
T) : Ajoutez {C}. [5], {T}, sacrifiez le Château de la gargouille : Créez un eton de créature-artefact 3/4 incolore Gargouille avec le	
T) : Ajoutez {C}. [5], {T}, sacrifiez le Château de la gargouille : Créez un eton de créature-artefact 3/4 incolore Gargouille avec le	
T): Ajoutez {C}. 5), (Τ), sacrifiez le Château de la gargouille: Créez un eton de créature-artefact 3/4 incolore Gargouille avec le	
T): Ajoutez {C}. 5), (Τ), sacrifiez le Château de la gargouille: Créez un eton de créature-artefact 3/4 incolore Gargouille avec le	
T) : Ajoutez {C}. [5], {T}, sacrifiez le Château de la gargouille : Créez un eton de créature-artefact 3/4 incolore Gargouille avec le	
(5), {T}, sacrifiez le Château de la gargouille : Créez un eton de créature-artefact 3/4 incolore Gargouille avec le	
eton de créature-artefact 3/4 incolore Gargouille avec le	
	





_	
	Île
	Terrain de base : île C
	{U}
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

































Labyrinthe mystificateur		Oboro, le palais dans les nuages
Terrain {T}: Ajoutez {C}. {4}, {T}: Exilez une créature attaquante ciblée qu'un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.		Terrain légendaire M (T): Ajoutez (U). (1): Renvoyez le Bac de Châteaubouc dans la main de son propriétaire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Noyau de Phyrexia		Pierres en chasse

Noyau de Phyrexia	
Terrain	U
{T}: Ajoutez {C}.	
$\{1\},\{T\},$ sacrifiez un artefact : Vous gagnez 1 point de vie.	

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

Profondeurs de Halimar	Ruine ensevelie
Terrain C Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées. Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. {T}: Ajoutez {U}.	Terrain {T}: Ajoutez {C}. {2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Renvoyez une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Puits des scintimites	Siège du Synode

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
	Siège du Synode	
	Terrain-artefact	С
	(Le Siège du Synode n'est pas un sort.) {T} : Ajoutez {U}.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Statuaire de I'effroi	Tour de commandement
Terrain (T): Ajoutez {C}. {4}: Le Statuaire de l'effroi devient une créature-artefact 4/2 Golem jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	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
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Temple de la fausse divinité	Usine de Mishra
Terrain (T): Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.	Terrain {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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aimant de culbute	{3}
Artefact	U
L' Aimant de culbute arrive sur le champ de	bataille
avec, sur lui, trois marqueurs « charge ».	
{T}, retirez un marqueur « charge » de l'Aim	
culbute : Engagez un artefact ciblé ou une créature	e cibiee.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
-	

Canon-lux	{4}
Artefact	R
{T} : Mettez un marqueur & mp;quot;charge& am cet artefact.	p;quot; sur
{T}, retirez trois marqueurs & amp;quot;charge&ar	mp;quot;
de cet artefact : Détruisez un permanent ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bombe à sortilèges d'Ether	{1
Artefact	(
{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.	
Marsia the Catherine @ Winards of the Caset	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cons de frémissis	(3)
Cape de frémisoie	{3}
Artefact : équipement	U
La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le	0
linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de	
capacités.)	
Équipement {2}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chambre d'énergie {2]		Chaudron des âmes {5}
Artefact U	<u> </u>	Artefact R
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.		{T}: Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Chacune de ces créatures acquiert la persistance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de Genèse	{2}
Artefact	U
À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur	
champ de bataille, si la Chambre de genèse est dégagée le contrôleur de cette créature crée un jeton de	€,
créature-artefact 1/1 incolore Myr.	

Clé voltaïque	{1}
Artefact	U
{1}, {T} : Dégagez un artefact ciblé.	
Marie the Catherine @ Minards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Collet	{2}		Dynamo thran	{4}
Artefact	U		Artefact	U
{2}, {T} : Engagez une créature ciblée.			{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
_				

Couronne d'empires	{2}
Artefact	U
{3}, {T}: Engagez la créature ciblée. Acque de cette créature à la place si vous contrôl appelés Sceptre d'empires et Trône d'empires.	ez des artefacts
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

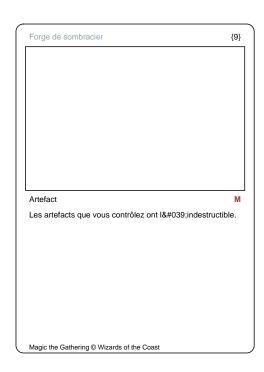
	d'lsh Sah	{7}
Artefac		R
	I'Échine d'Ish Sah arrive sur le chaille, détruisez un permanent ciblé.	amp
Quand	l'Échine d'Ish Sah est mise dans ı	un
	re depuis le champ de bataille, renvoyez Échine d'Ish Sah dans la main de son	
oroprié		

Enclume d'apparence	{3}			Fils de marionnettes	{3}
Artefact	R			Artefact	U
Empreinte ? Quand I'Enclume d'apparence				{2}, {T}: Vous pouvez engager ou dégager une créature)
arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une			'	ciblée.	
carte non-terrain de votre main. Les sorts que vous lancez qui partagent un type de carte)				
avec la carte exilée coûtent {2} de moins à lancer.					
Maria da Callada CWC and a Cultura			Ι.	Maria II a Carla da Calla da Calla Carla C	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Engin de nuisance	{3}
Artefact	U
$\{2\},\{T\}$: Créez un jeton de créature-artefact incolore $0/1$	
Parasite.	

Fonderie de golems	{3
Artefact	(
À chaque fois que vous lancez	
d'artefact, vous por "charge"	·
Retirez trois marqueurs & amp; cet artefact : Créez un jeton de	
incolore Golem.	

Forge à titans	{3}		Heaume du champion	{3}
Artefact	R		Artefact : équipement	R
(3), {T}: Mettez un marqueur & mp;quot;charge& mp;c sur cet artefact. {T}, retirez trois marqueurs & mp;quot;charge& mp;quot de cet artefact: Créez un jeton de créature-artefact 9/9 incolore Golem.	ot;		La créature équipée gagne +2/+2. Tant que la créature équipée est légendaire, elle a la défense talismanique. (Elle ne peut pas être la cible sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent Équipement {1} Magic the Gathering © Wizards of the Coast	de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	agio dio Galloning G Mizaldo di tilo Goddi	
		•		



Heaume du champion	{3}
Artefact : équipement La créature équipée gagne +2/+2. Tant que la créature équipée est légendaire, elle a la défense talismanique. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.) Équipement {1}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Horloge débridée	{4}	(.	La cape et la dague	{2}
Artefact	R		Artefact tribal : gredin et équipement	U
Dégagez tous les artefacts que vous contrôlez pendant I' étape de dégagement de chaque autre joueur. Magic the Gathering © Wizards of the Coast			La créature équipée gagne +2/+0 et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.) À chaque fois qu'une créature Gredin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher La cape et la dague. Équipement {3} 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 per pas être la cible de sorts ou de capacités.) Équipement {0}	ut
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

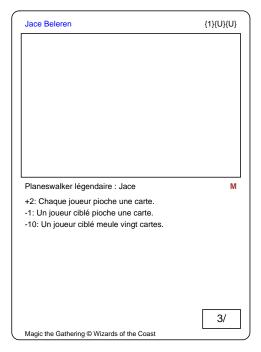
Lithoforce usée	{3}
Artefact	U
La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille e	engagée.
{T} : Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

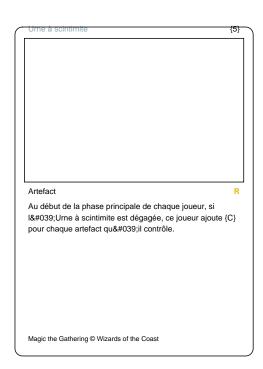
Manipulateur glacial	{4}		Sceptre d'empires	{3}
Artefact	U		Artefact	U
{1}, {T}: Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée un terrain ciblé.	ou		{T}: Le Sceptre d'empires inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker. Il inflige 3 blessures à la place si vous contrôlez des artefacts appelés Couronne d'empires et Trône d'empires.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pierre de I'oubli {	3}
Artefact	R
(4), {T} : Mettez un marqueur « destin » sur un permanent ciblé.	t
5}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'oubli : Détruisez tous	3
es permanents non-terrain sans marqueur « destin », et	
retirez ensuite tous les marqueurs « destin » de tous les permanents.	

Trône d�	039;empires	{4}
Artefact		R
Créez cinq	éez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat. de ces jetons à la place si vous contrôlez des opelés Couronne d'empires et Sceptre opires.	







Tezzeret le Chercheur	{3}{U}{U}
Planeswalker légendaire : Tezzeret	M
{+1} : Dégagez jusqu'à deux arte	efacts ciblés.
{-X} : Cherchez dans votre bibliothèque	uno corto
d'artefact avec une valeur de ma	
égale à X, mettez-la sur le champ de bamélangez.	ataille, puis
molangoz.	
{-5}: Les artefacts que vous contrôlez d	
créatures-artefacts avec une force et et de 5/5 jusqu'à la fin du tour.	nuurance de base
	4/
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Écrasement de sort	{1}{U}{U}		Obstacle	{1}{U}{U}
Éphémère	U		Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort es cette manière, mettez-le au-dessous de son propriétaire à la place du cimetière Mettez I'Écrasement de sort au-c bibliothèque de son propriétaire.	la bibliothèque de de ce joueur.		Contrecarrez un sort ciblé. Si cette manière, mettez cette ci de la bibliothèque de son proj cimetière de ce joueur.	arte au-dessus ou au-dessous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast) (Magic the Gathering © Wizards of t	he Coast

Fuite de mana	{1}{U}
Éphémère	C
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur paie {3}.	ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Privation	{U}{U}
Éphémère	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main o son propriétaire. Contrecarrez un sort ciblé.	de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réfutation stoïque	{1}{U}{U}	Ligne ley de prescience	{2}{U}{L
Éphémère	С	Enchantement	1
Art des métaux ? La Réfutation stoïque c à jouer si vous contrôlez au moins trois a Contrecarrez un sort ciblé.		Si la Ligne ley de prescience est dan départ, vous pouvez l'avoir sur au début de la partie. Vous pouvez lancer les sorts comme flash.	r le champ de bataille
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Révocation	{1}{U}{U }
Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the C	nast

Marche des machines	{3}{U}
Enchantement	R
Chaque artefact non-créature est une force et d'endurance chacune é mana. (Un équipement qui est aussi u pas équiper une créature.)	gale à sa valeur de
,	

 $\{2\}\{U\}\{U\}$

