

Argile primordiale

{4}



Créature-artefact : changeforme

U

Au moment où l'Argile primordiale arrive sur le champ de bataille, elle devient, selon votre choix, une créature-artefact 3/3, une créature-artefact 2/2 avec le vol ou une créature-artefact 1/6 Mur avec le défenseur en plus de ses autres types.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut de sombracier

{5}



Créature-artefact : djaggernaut

R

Indestructible

La force et l'endurance du Djaggernaut de sombracier sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Le Djaggernaut de sombracier attaque à chaque combat si possible.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argile primordiale

{4}



Créature-artefact : changeforme

U

Au moment où l'Argile primordiale arrive sur le champ de bataille, elle devient, selon votre choix, une créature-artefact 3/3, une créature-artefact 2/2 avec le vol ou une créature-artefact 1/6 Mur avec le défenseur en plus de ses autres types.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut de sombracier

{5}



Créature-artefact : djaggernaut

R

Indestructible

La force et l'endurance du Djaggernaut de sombracier sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Le Djaggernaut de sombracier attaque à chaque combat si possible.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut de sombracier

{5}



Créature-artefact : djaggernaut

R

Indestructible

La force et l'endurance du Djaggernaut de sombracier sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

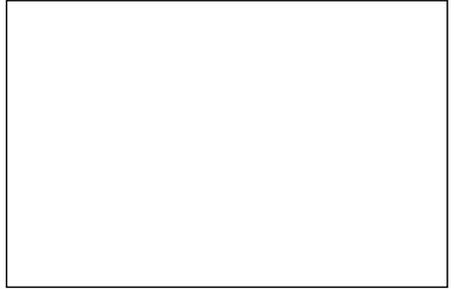
Le Djaggernaut de sombracier attaque à chaque combat si possible.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de magnétite

{4}



Créature-artefact : golem

R

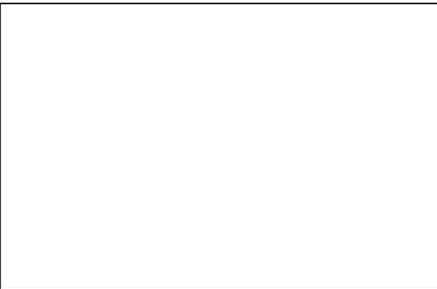
Les sorts non-artefact coûtent {1} de plus à lancer.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut de sombracier

{5}



Créature-artefact : djaggernaut

R

Indestructible

La force et l'endurance du Djaggernaut de sombracier sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

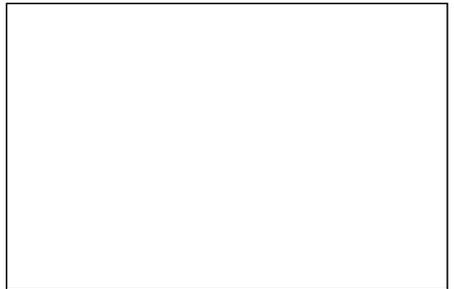
Le Djaggernaut de sombracier attaque à chaque combat si possible.

/

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

Myr de magnétite {4}



Créature-artefact : myr R

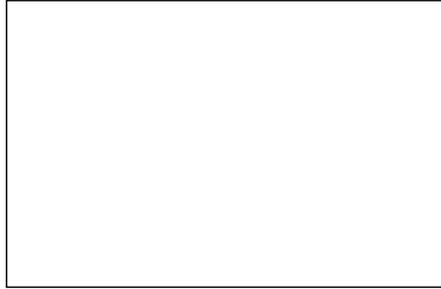
Piétinement

Engagez un artefact dégagé que vous contrôlez : Le Myr de magnétite gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de magnétite {4}



Créature-artefact : myr R

Piétinement

Engagez un artefact dégagé que vous contrôlez : Le Myr de magnétite gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de magnétite {4}



Créature-artefact : myr R

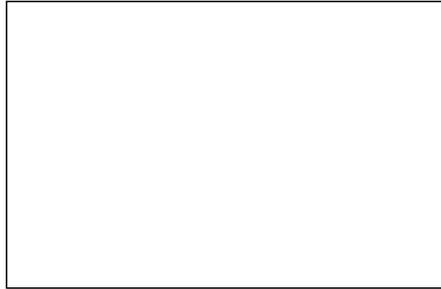
Piétinement

Engagez un artefact dégagé que vous contrôlez : Le Myr de magnétite gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de magnétite {4}



Créature-artefact : myr R

Piétinement

Engagez un artefact dégagé que vous contrôlez : Le Myr de magnétite gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}



Créature-artefact : myr U
 {T} : Ajoutez {C}{C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de peste {2}



Créature-artefact : phyrexian et myr U
 Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)
 {T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}



Créature-artefact : myr U
 {T} : Ajoutez {C}{C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de peste {2}



Créature-artefact : phyrexian et myr U
 Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)
 {T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyaupompe {2}



Créature-artefact : myr U

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.
Sacrifiez le Noyaupompe : Mettez deux marqueurs « charge » sur un artefact ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planeur claquevoile {3}



Créature-artefact : construction C

<i>Art des métaux</i> ? Le Planeur claquevoile a le vol tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyaupompe {2}



Créature-artefact : myr U

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.
Sacrifiez le Noyaupompe : Mettez deux marqueurs « charge » sur un artefact ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planeur claquevoile {3}



Créature-artefact : construction C

<i>Art des métaux</i> ? Le Planeur claquevoile a le vol tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyau de Phyrexia



Terrain

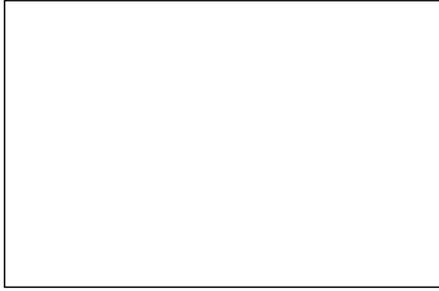
U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez un artefact : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyau de Phyrexia



Terrain

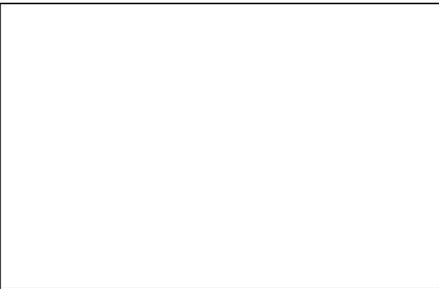
U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez un artefact : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyau de Phyrexia



Terrain

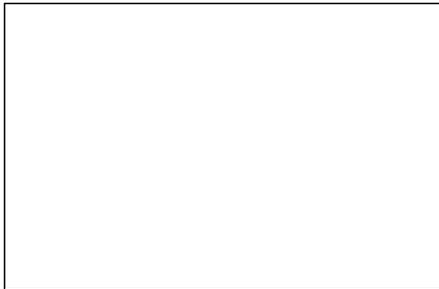
U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez un artefact : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyau de Phyrexia



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez un artefact : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine ensevelie



Terrain

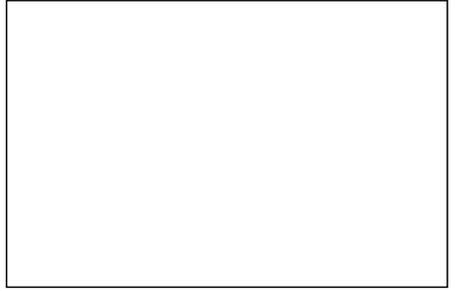
U

{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

Ruine ensevelie



Terrain

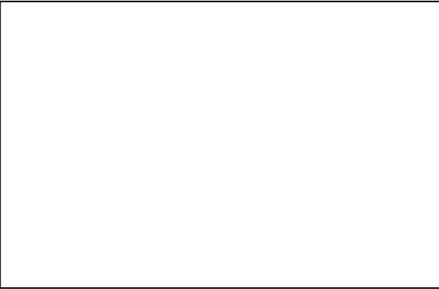
U

{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

Ruine ensevelie



Terrain

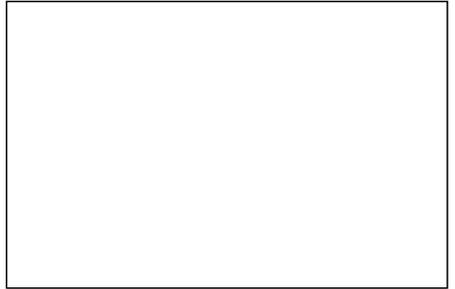
U

{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

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

Statuaire de l'effroi



Terrain

U

{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

Statuaire de l'effroi



Terrain

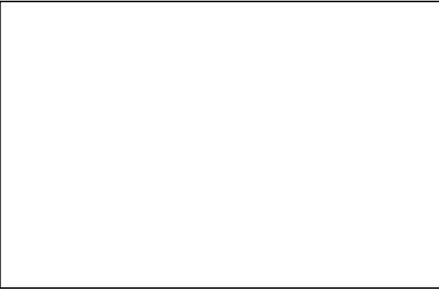
U

{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

Statuaire de l'effroi



Terrain

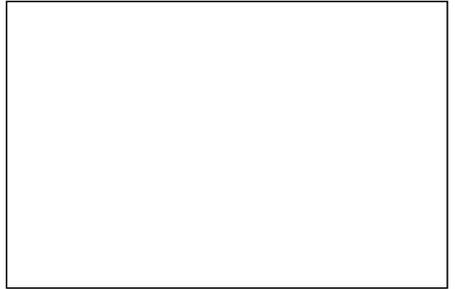
U

{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

Statuaire de l'effroi



Terrain

U

{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

Usine d'Urza



Terrain : terrain d'Urza

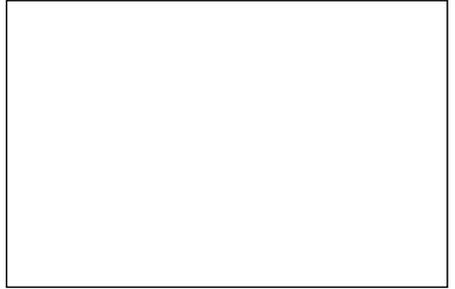
U

{T} : Ajoutez {C}.

{7}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 2/2 incolore
Ouvrier spécialisé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine d'Urza



Terrain : terrain d'Urza

U

{T} : Ajoutez {C}.

{7}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 2/2 incolore
Ouvrier spécialisé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine d'Urza



Terrain : terrain d'Urza

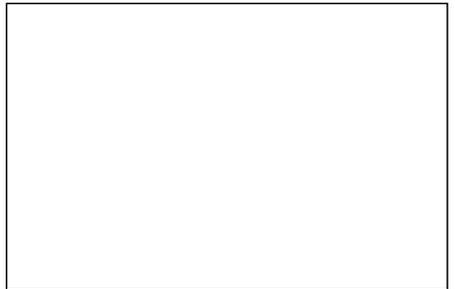
U

{T} : Ajoutez {C}.

{7}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 2/2 incolore
Ouvrier spécialisé.

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

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

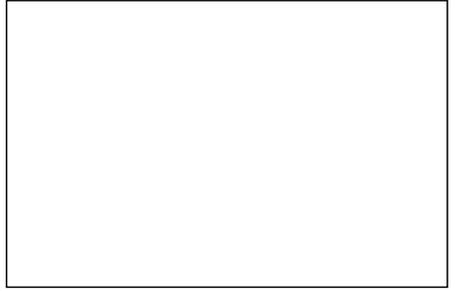
{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantier de miroirs

{5}



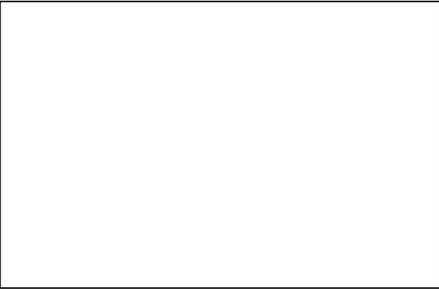
Artefact

R

À chaque fois qu'un autre artefact non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

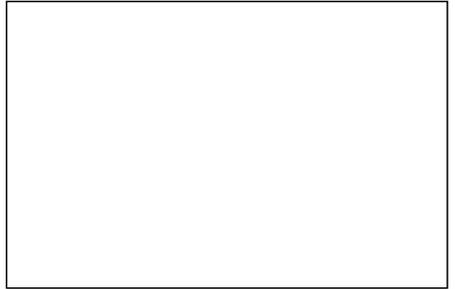
{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantier de miroirs

{5}



Artefact

R

À chaque fois qu'un autre artefact non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clé voltaïque {1}



Artefact U

{1}, {T} : Dégagez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clef de nuage {3}

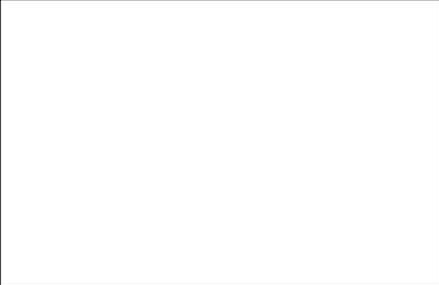


Artefact R

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

Clé voltaïque {1}

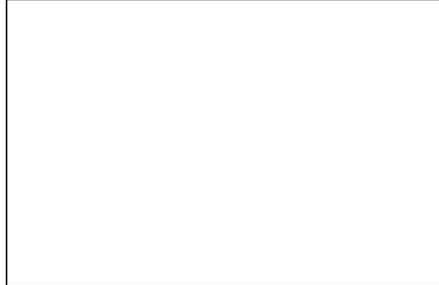


Artefact U

{1}, {T} : Dégagez un artefact ciblé.

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

Forge à titans

{3}



Artefact

R

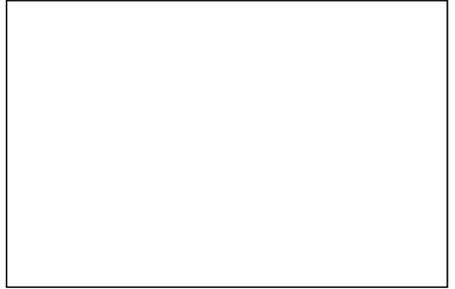
{3}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Forge à titans.

{T}, retirez trois marqueurs « charge » de la Forge à titans :
Créez un jeton de créature-artefact 9/9 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de sombracier

{9}



Artefact

M

Les artefacts que vous contrôlez ont l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge à titans

{3}



Artefact

R

{3}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Forge à titans.

{T}, retirez trois marqueurs « charge » de la Forge à titans :
Créez un jeton de créature-artefact 9/9 incolore Golem.

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

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

L'Aquilon, vaisseau volant

{4}

Artefact légendaire

R

Quand L'Aquilon, vaisseau volant arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes d'artefact et/ou de créature, exilez-les, puis mélangez.

{4}, {T} : Choisissez une carte au hasard qui a été exilée avec L'Aquilon, vaisseau volant. Mettez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Aquilon, vaisseau volant

{4}

Artefact légendaire

R

Quand L'Aquilon, vaisseau volant arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes d'artefact et/ou de créature, exilez-les, puis mélangez.

{4}, {T} : Choisissez une carte au hasard qui a été exilée avec L'Aquilon, vaisseau volant. Mettez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}

Artefact

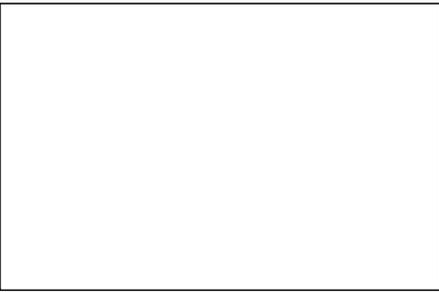
R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail prototype

{4}



Artefact

R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Portail prototype arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'artefact de votre main.
{X}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée. X est la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail prototype

{4}



Artefact

R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Portail prototype arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'artefact de votre main.
{X}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée. X est la valeur de mana de cette carte.

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

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

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

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

?il de l'esprit

{5}

Artefact

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il de l'esprit

{5}



Artefact

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast