

Assembleur de mécanoptères {6}



Créature-artefact : mécanoptère R

Vol

Au début de votre entretien, si vous ne contrôlez pas de mécanoptère autre que l'Assembleur de mécanoptères, renvoyez l'Assembleur de mécanoptères dans la main de son propriétaire et créez cinq jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chronomate {1}



Créature-artefact : golem U

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Chronomate.

1/1

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

Hydre mécanique {5}



Créature-artefact : hydre U

L'Hydre mécanique arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

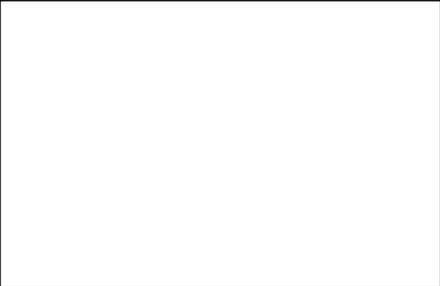
À chaque fois que l'Hydre mécanique attaque ou bloque, retirez-lui un marqueur +1/+1. Si vous faites ainsi, l'Hydre mécanique inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre mécanique.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

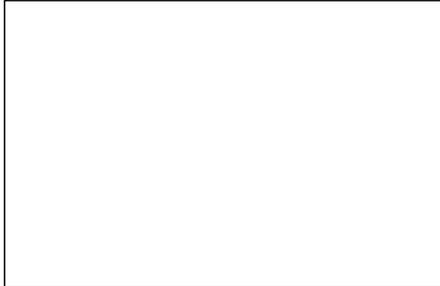


Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

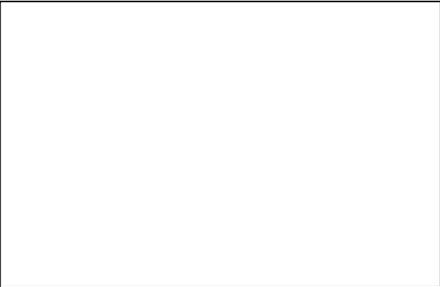


Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

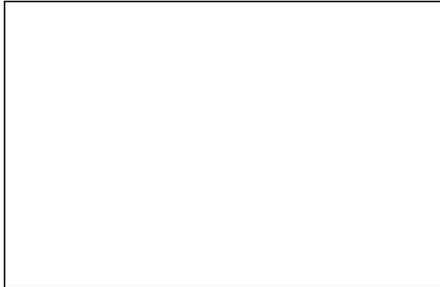


Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}



Créature-artefact : construction 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

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

Simulacre solennel {4}



Créature-artefact : golem **R**

Quand le Simulacre solennel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand le Simulacre solennel meurt, vous pouvez piocher 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

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

Infuseur vedalken {3}{U}



Créature : vedalken et sorcier U

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuseur vedalken {3}{U}



Créature : vedalken et sorcier U

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.

1/4

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

Mécaniste færie

{3}{U}

Créature-artefact : peuple fée et artificier

C

Vol

Quand le Mécaniste færie 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

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact

U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

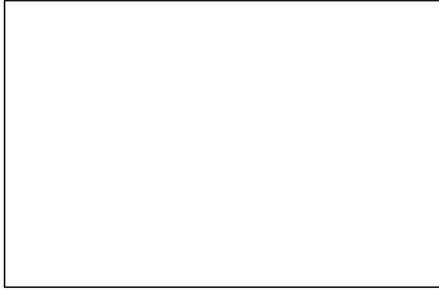


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

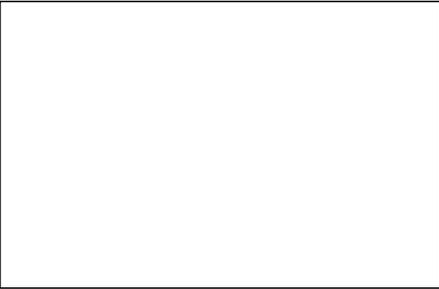


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

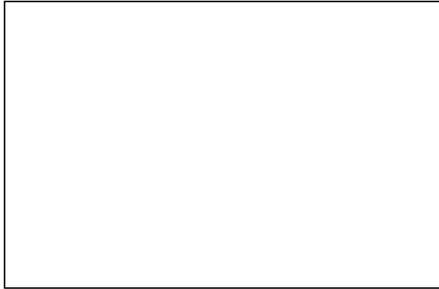


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



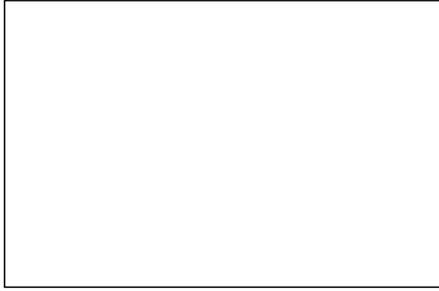
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



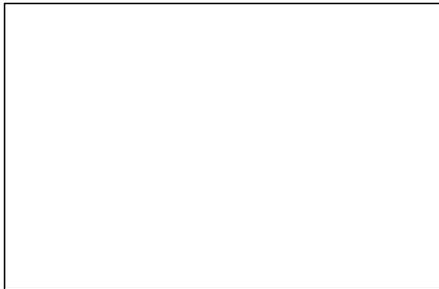
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

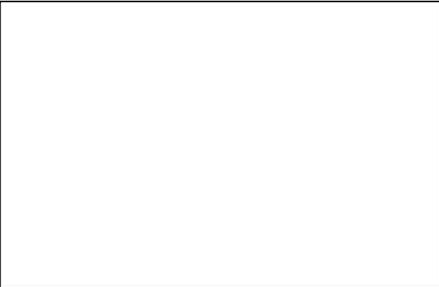


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

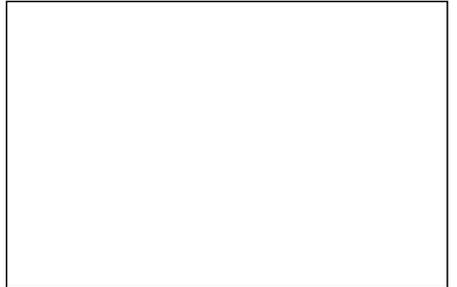


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

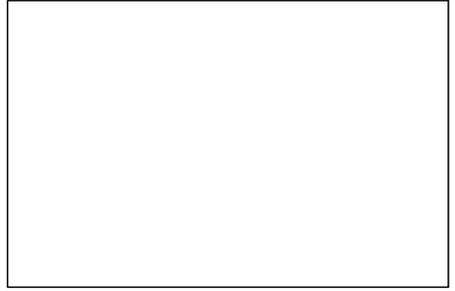


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

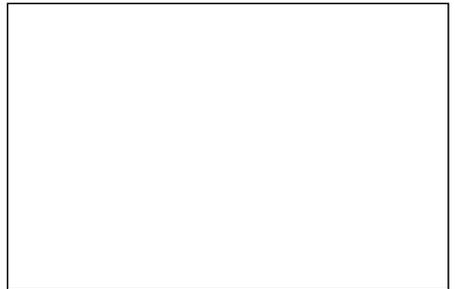


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

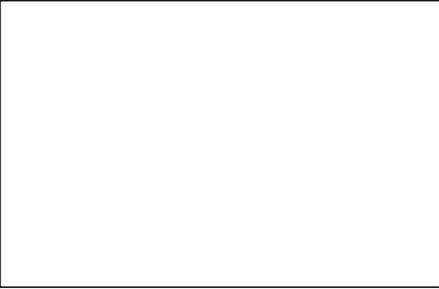


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

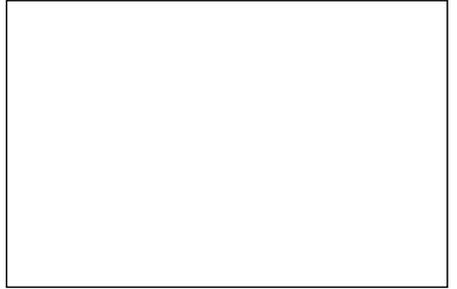
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

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.)

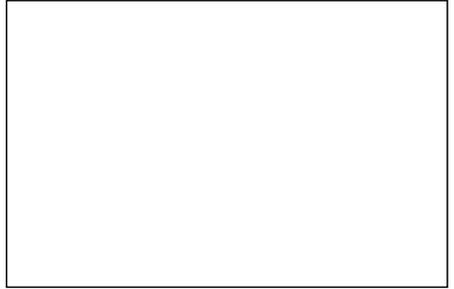
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{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.)

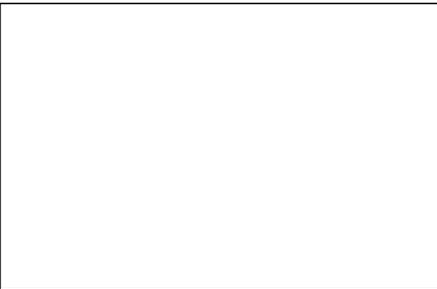
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.)

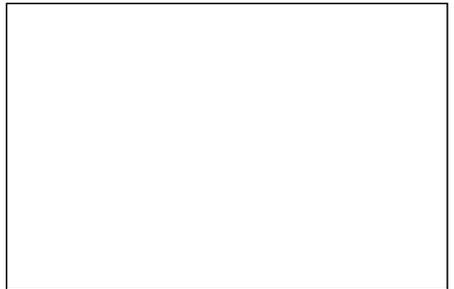
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{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

Canon-lux

{4}



Artefact

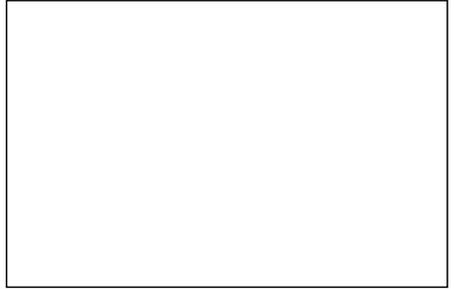
M

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Canon-lux.
{T}, retirez trois marqueurs « charge » du Canon-lux :
Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie de golems

{3}



Artefact

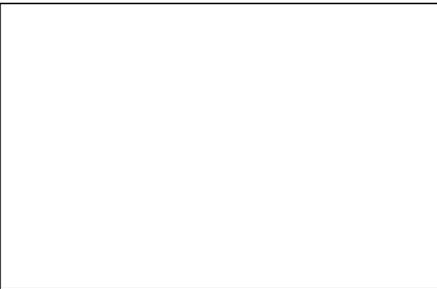
C

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fonderie de golems.
Retirez trois marqueurs « charge » de la Fonderie de golems : Créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre d'énergie

{2}



Artefact

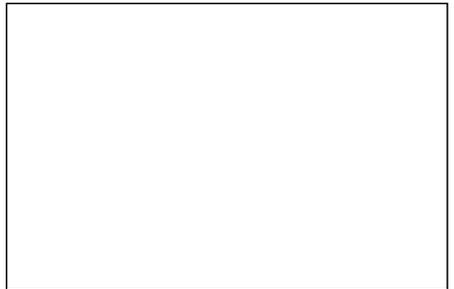
U

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

Fonderie de golems

{3}



Artefact

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fonderie de golems.
Retirez trois marqueurs « charge » de la Fonderie de golems : Créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie de golems

{3}



Artefact

C

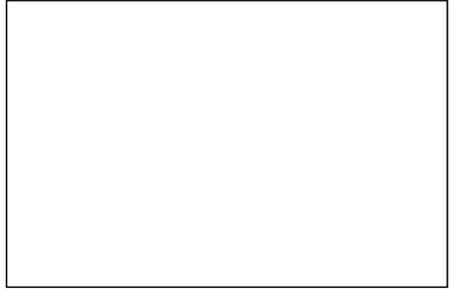
À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fonderie de golems.

Retirez trois marqueurs « charge » de la Fonderie de golems : Créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge à titans

{3}



Artefact

R

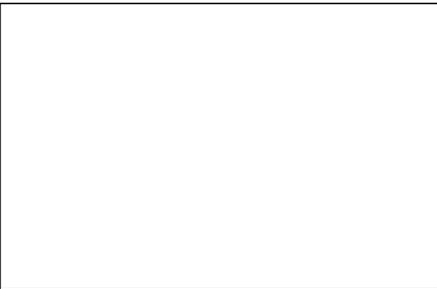
{3}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Forge à titans.

{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 à titans

{3}



Artefact

R

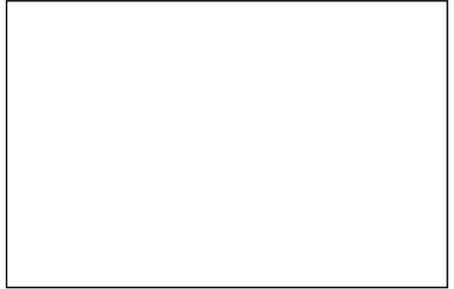
{3}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Forge à titans.

{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 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

Machine à contagion

{6}



Artefact

R

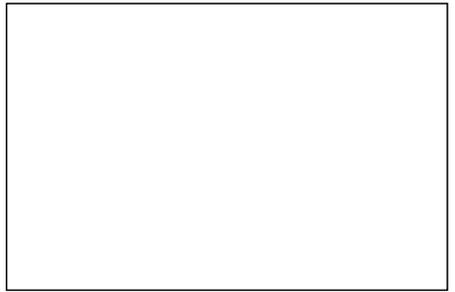
Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

{4}, {T} : Proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

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

Mox d'opale

{0}



Artefact légendaire

M

<i>Art des métaux</i> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

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

Appel au devoir

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit libéré

{4}{U}{U}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « sapience » sur l'Esprit libéré, puis piochez une carte pour chaque marqueur « sapience » sur l'Esprit libéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espoir englouti

{3}{U}{U}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur renvoie une créature qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marées inexorable

{3}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort, proliférez.
(Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs avec des marqueurs sur eux, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

