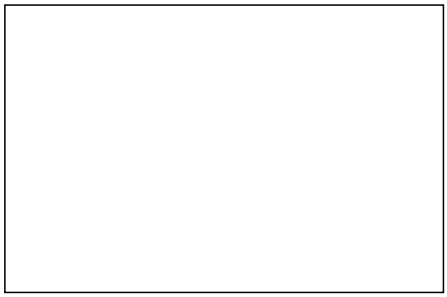
Automate abruti {4}



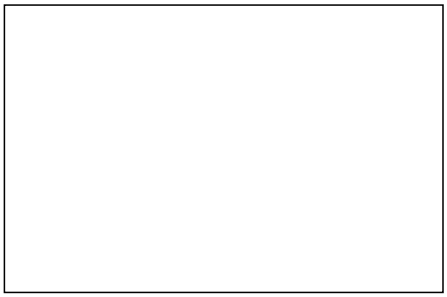
Créature-artefact : construction U

L'Automate abruti arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.
{1}, défaussez-vous d'une carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Automate abruti.
Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Automate abruti : Piochez une carte.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de calcaire {6}



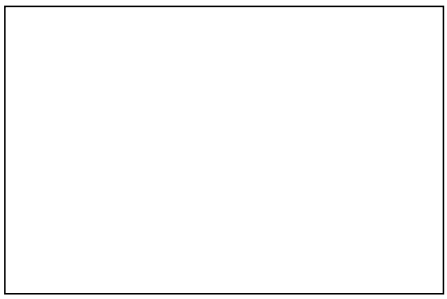
Créature-artefact : golem U

{2}, sacrifiez le Golem de calcaire : Un joueur ciblé pioche une carte.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de mana {6}



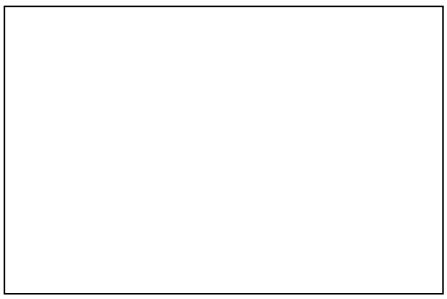
Créature-artefact : cheval R

Le Cheval de mana arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur lui.
Retirez un marqueur +1/+1 du Cheval de mana : Ajoutez {C}.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Licorne d'opaline {3}



Créature-artefact : licorne C

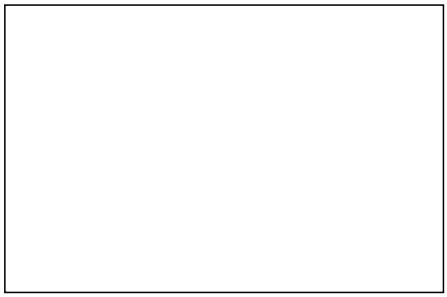
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mainequin {2}



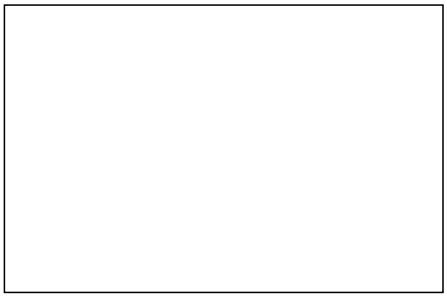
Créature-artefact : construction **C**

{T}: Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr d'alliage {3}



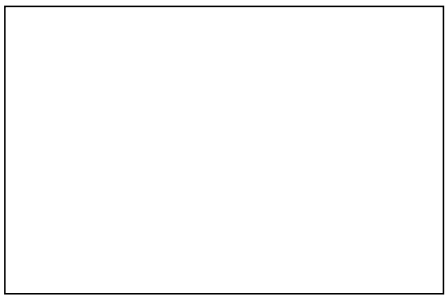
Créature-artefact : myr **C**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Millequain {2}



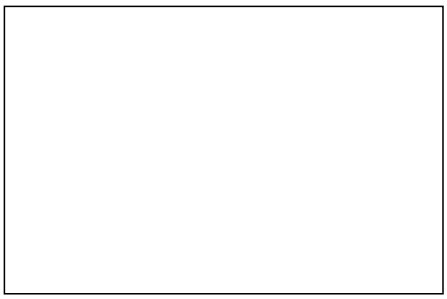
Créature-artefact : construction **U**

{T}, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière : Ajoutez un mana incolore à votre réserve.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}



Créature-artefact : myr **U**

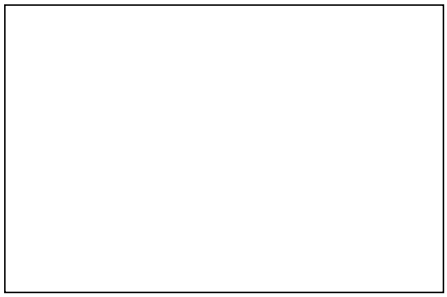
{T} : Ajoutez {C}{C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de peste {2}



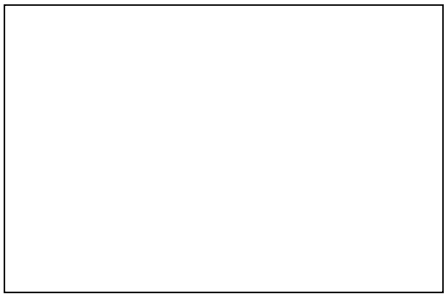
Créature-artefact : phyrexian et myr U

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

Secrétaire d'airain {3}



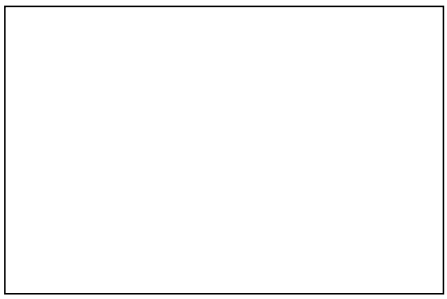
Créature-artefact : construction U

{2}, sacrifiez le Secrétaire d'airain : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrier métallurgiste {3}



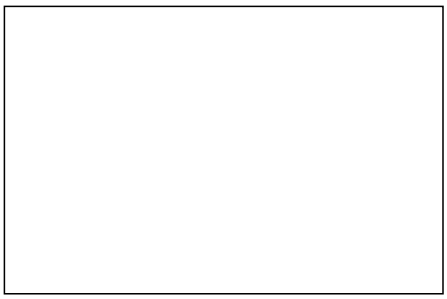
Créature-artefact : construction R

{T} : Révélez un nombre quelconque de cartes d'artefact de votre main. Ajoutez {C}{C} pour chaque carte révélée de cette manière.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troussecabot {3}



Créature-artefact : épouvantail C

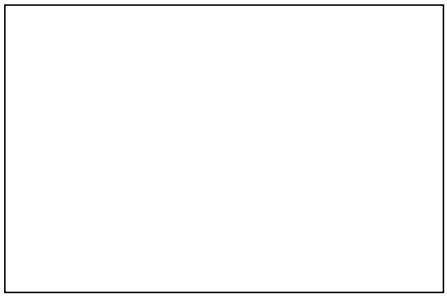
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Une créature ciblée devient de la ou des couleurs de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valet serti de runes {2}



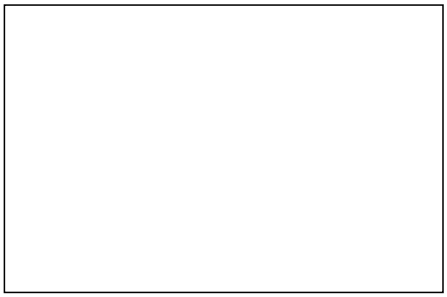
Créature-artefact : construction U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, Déchirure des Éons {15}



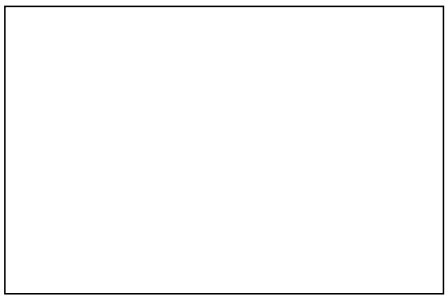
Créature légendaire : eldrazi M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.
Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6
Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile du lotus {7}



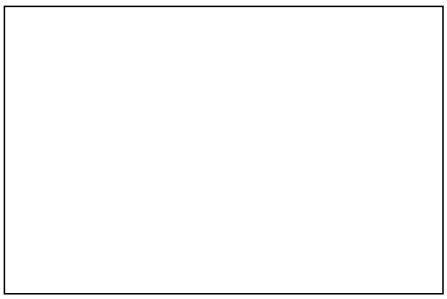
Créature-artefact : dragon R

Vol
{T} : Ajoutez un mana d'une couleur de votre choix.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



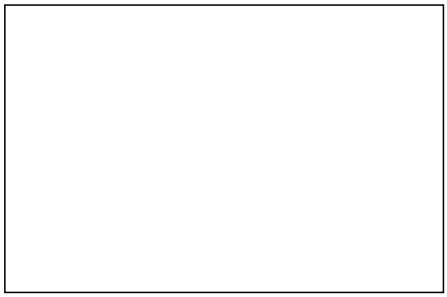
Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

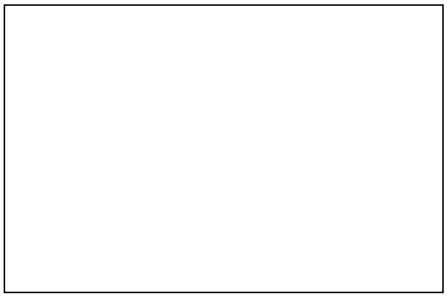


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

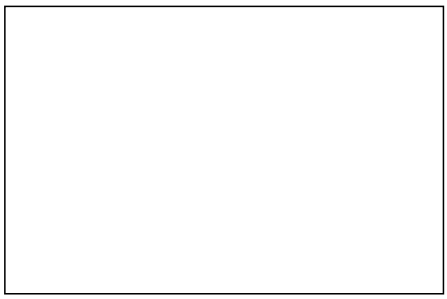


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

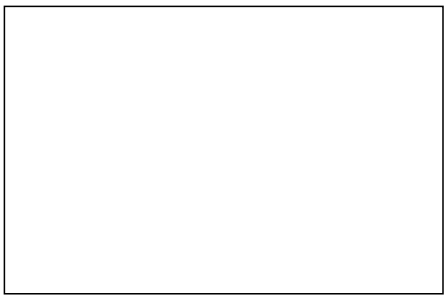


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

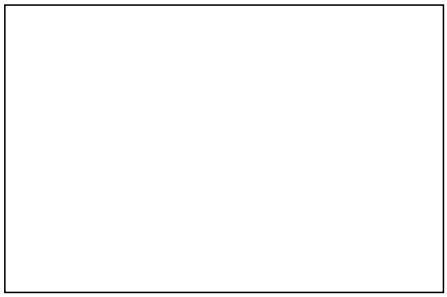


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

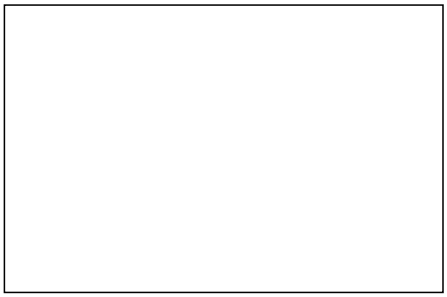


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

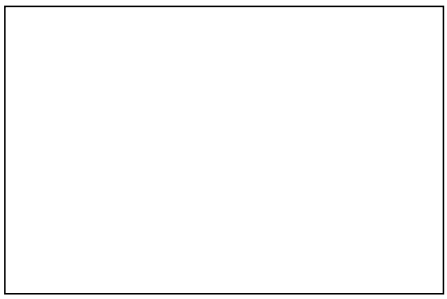


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

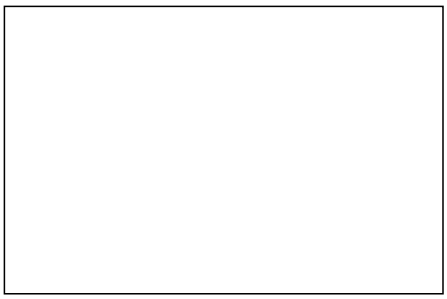


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

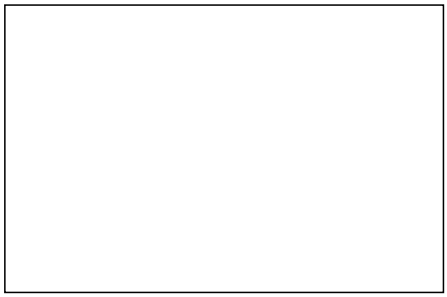


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

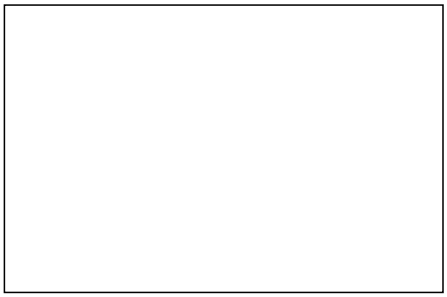


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

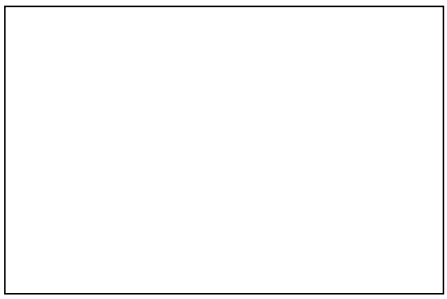


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

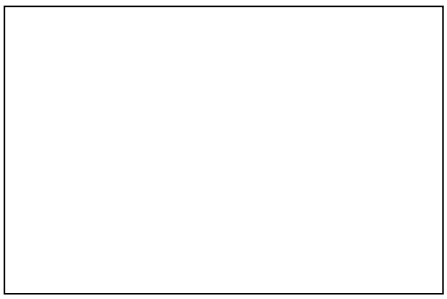


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

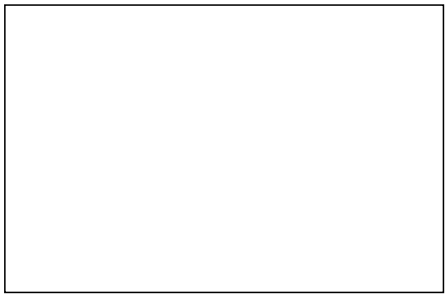


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

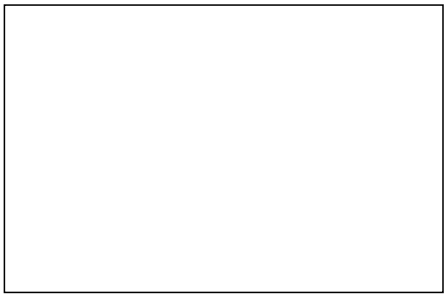


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

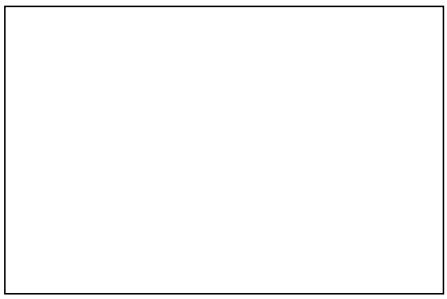


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

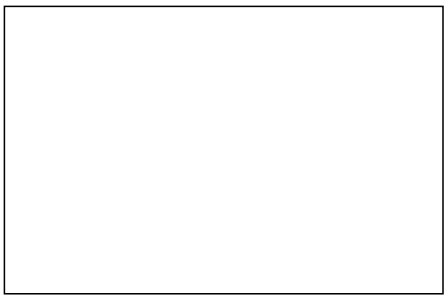


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

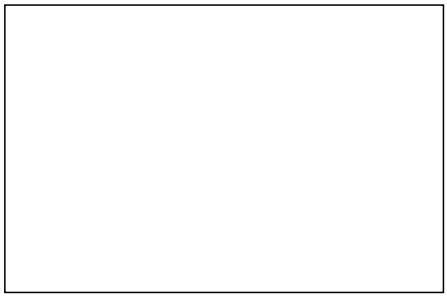


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

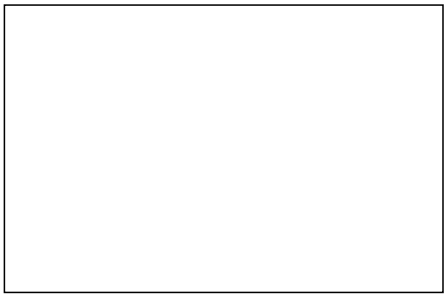


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

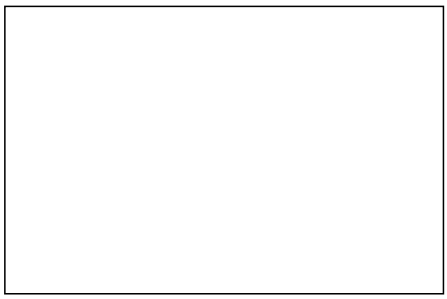


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

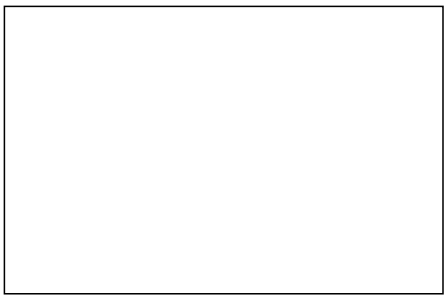


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

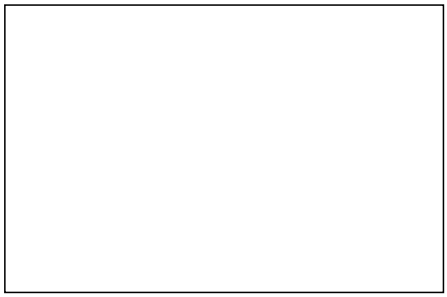


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

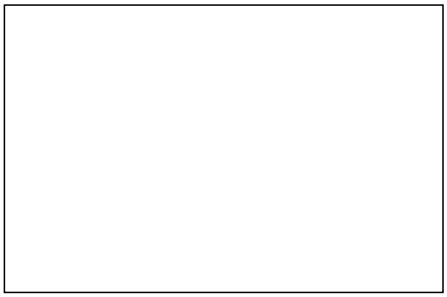


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

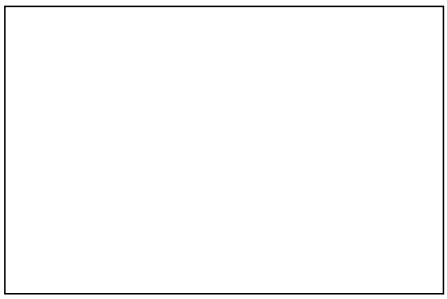


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

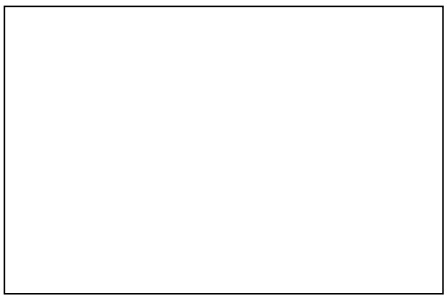


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

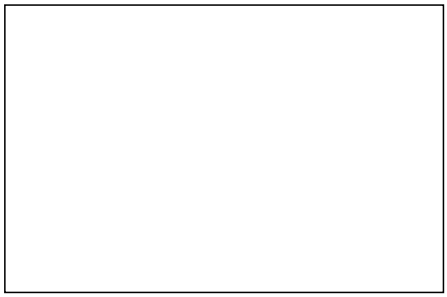


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

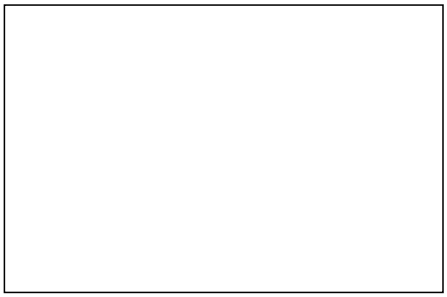


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

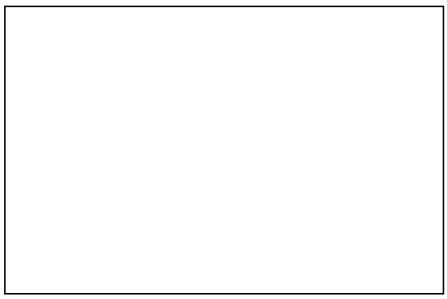


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

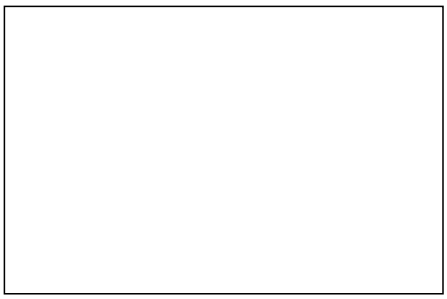


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

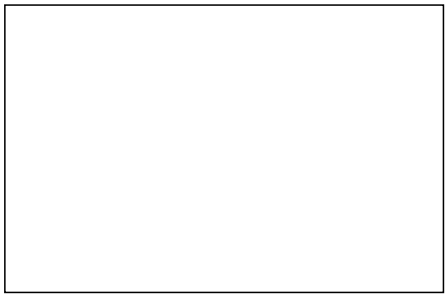


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

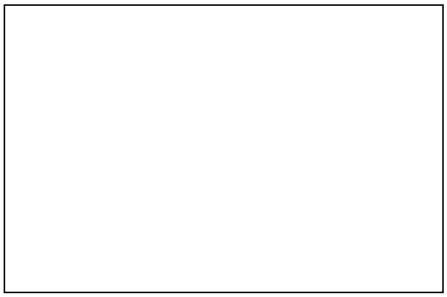


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Astrolabe {3}

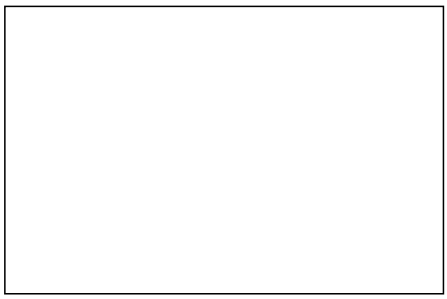


Artefact C

{1}, {T}, sacrifiez l'Astrolabe : Ajoutez deux manas de la couleur unique de votre choix. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arche de mana {1}

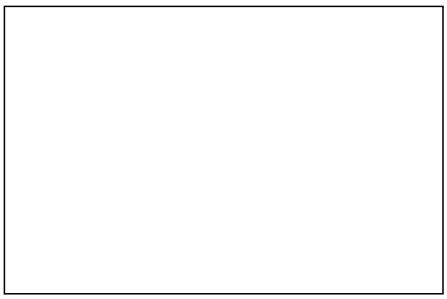


Artefact R

L'arche de mana ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
Au début de votre entretien, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, dégagez l'Arche de mana.
Au début de votre étape de pioche, si l'Arche de mana est engagée, elle vous inflige 1 blessure.
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de domination {3}



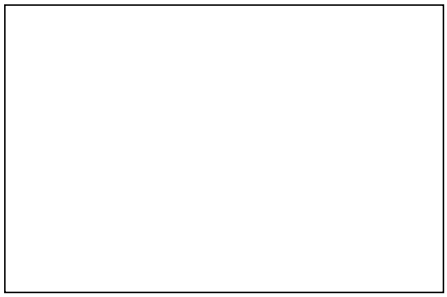
Artefact R

{1} : Dégagez le Bâton de domination.
{2}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie.
{3}, {T} : Dégagez une créature ciblée.
{4}, {T} : Engagez une créature ciblée.
{5}, {T} : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boîte à mystère de Téfeiri {4}

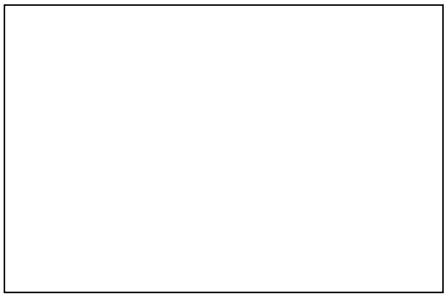


Artefact R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur met les cartes dans sa main au-dessous de sa bibliothèque dans n'importe quel ordre, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron de l'orage {5}

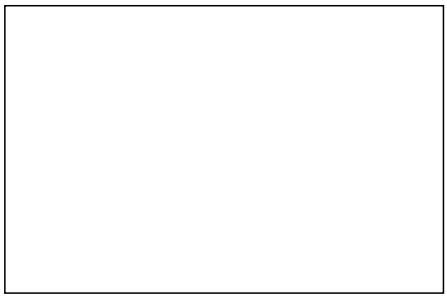


Artefact R

Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.
À chaque fois qu'un terrain est engagé pour du mana, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant {0}

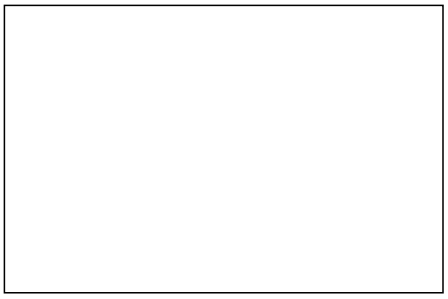


Artefact U

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

Citerne de sérum {3}



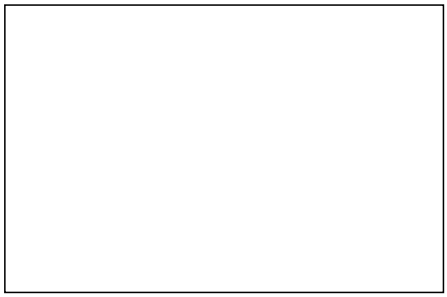
Artefact U

À chaque fois que la Citerne de Sérum ou un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « charge » sur la Citerne de sérum.
{3}, {T}, Retirez un marqueur « charge » de la Citerne de sérum : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cloître en bouteille {4}

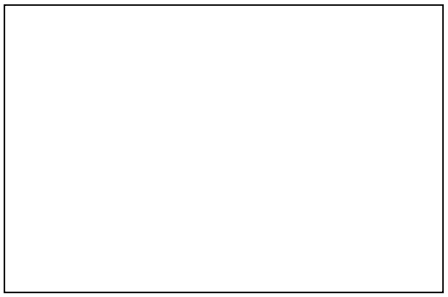


Artefact R

Au début de l'entretien de chaque adversaire, exilez votre main, face cachée.
Au début de votre entretien, renvoyez dans votre main toutes les cartes que vous possédez exilées par le Cloître en bouteille, et piochez ensuite une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comptoir de commerce {4}

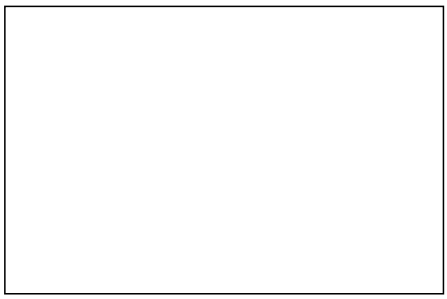


Artefact R

{1}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Vous gagnez 4 points de vie.
{1}, {T}, payez 1 point de vie : Créez un jeton de créature 0/1 blanche Chèvre.
{1}, {T}, sacrifiez une créature : Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.
{1}, {T}, sacrifiez un artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compas des étoiles {2}

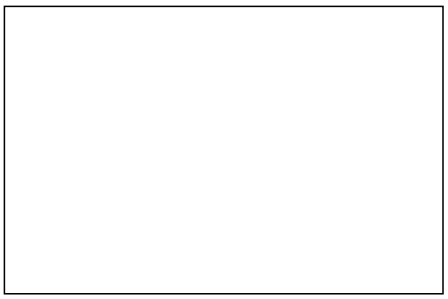


Artefact U

Le Compas des étoiles arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur qu'un terrain de base que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corne d'abondance {6}



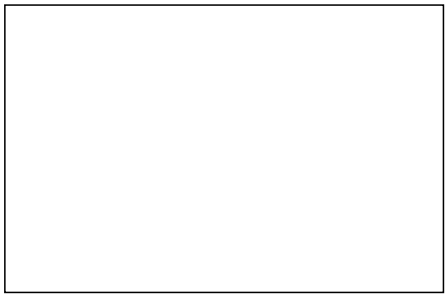
Artefact R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, il peut payer {1}. Si le joueur fait ainsi, il pioche une carte au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couronne cérébrorage {3}

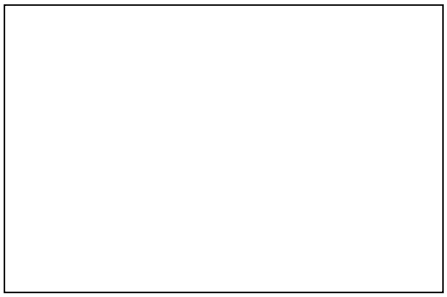


Artefact U

Au début de votre entretien, si vous n'aviez pas de carte dans votre main au début de ce tour, piochez une carte. Si vous aviez au moins une carte dans votre main, la Courronne cérébrorage vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déploiement de gemmes {4}

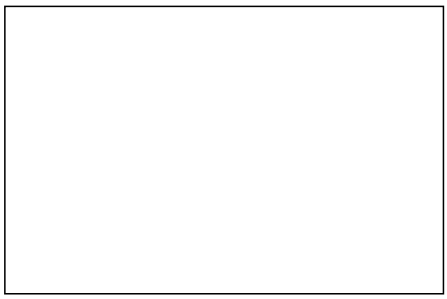


Artefact U

{2} : Mettez un marqueur « charge » sur le Déploiement de gemmes.
Retirez un marqueur « charge » du Déploiement de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur de froidacier {2}

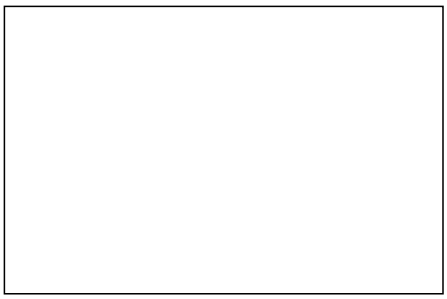


Artefact neigeux U

Le C?ur de froidacier arrive sur le champ de bataille engagé.
Au moment où le C?ur de froidacier arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant de l'?il du lion {0}



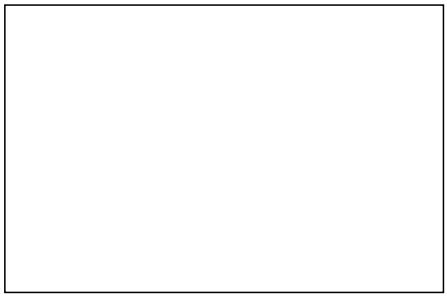
Artefact R

Défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Diamant de l'?il du lion : Ajoutez trois manas d'une couleur quelconque unique. N'activez que comme un éphémère.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran {4}

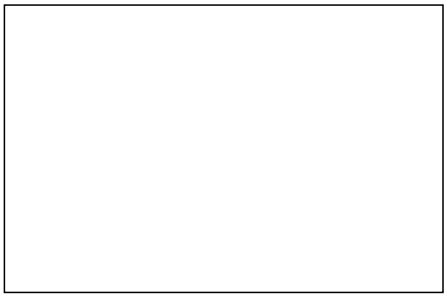


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile chromatique {1}

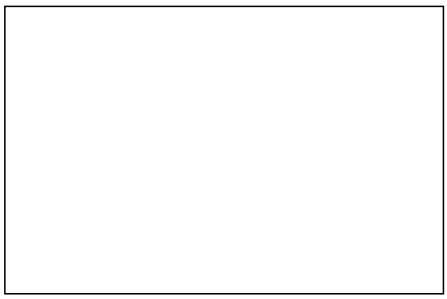


Artefact U

{1}, {T}, sacrifiez l'Étoile chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Quand l'Étoile chromatique est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclume du Bogardân {2}

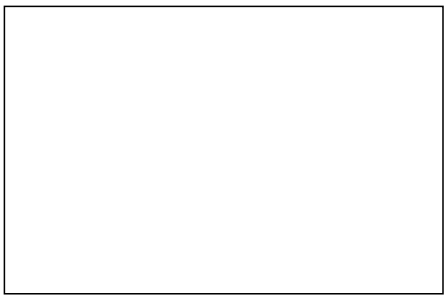


Artefact R

Les joueurs n'ont pas de taille de main maximale.
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire, puis se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fleur de lotus {2}



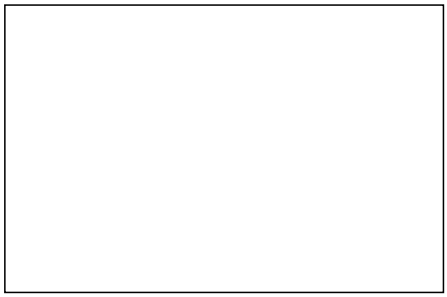
Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « pétale » sur la Fleur de lotus.
{T}, Sacrifiez la Fleur de lotus : Ajoutez X manas d'une couleur unique, X étant le nombre de marqueurs « pétale » sur la Fleur de lotus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus

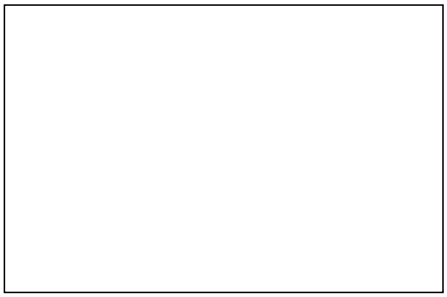


Artefact R

Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourneau phyrexian {1}

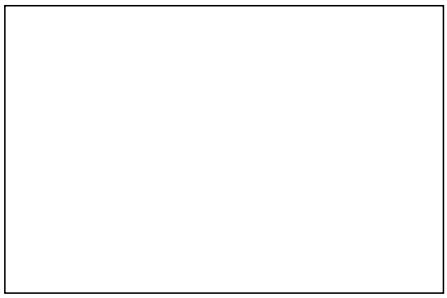


Artefact U

{T} : Exilez la carte du dessous du cimetière du joueur ciblé.
{1}, sacrifiez le Fourneau Phyrexian : Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de Mythe {4}

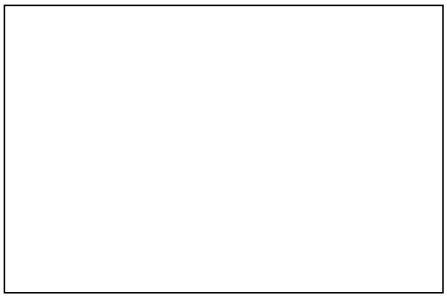


Artefact R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche deux cartes supplémentaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du mur {3}



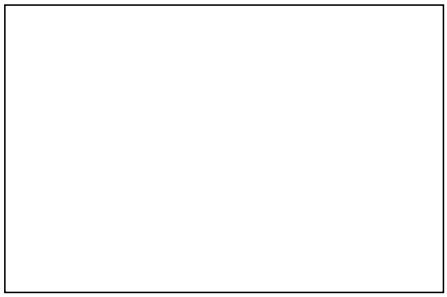
Artefact U

Le Garde du mur arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
Tant que ce n'est pas votre tour, le Garde du mur est une créature-artefact 2/3 Gargouille avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gemme de Khalni {4}

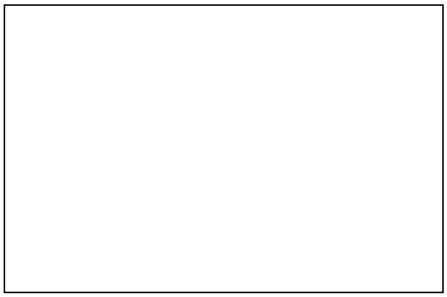


Artefact U

Quand la Gemme de Khalni arrive sur le champ de bataille, renvoyez deux terrains que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire.
{T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire de Mangara {5}

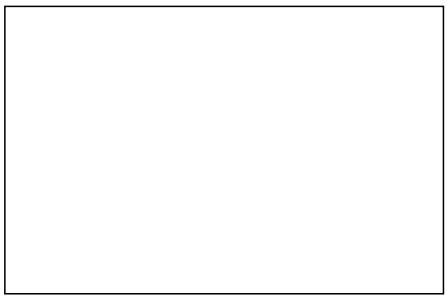


Artefact R

Quand le Grimoire de Mangara arrive sur le champ de bataille, cherchez cinq cartes dans votre bibliothèque, exilez-les dans une pile face cachée et mélangez cette pile. Mélangez ensuite votre bibliothèque.
{2} : La prochaine fois que vous devriez piocher une carte ce tour-ci, à la place, mettez la carte du dessus de la pile exilée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire de Jayemdae {4}

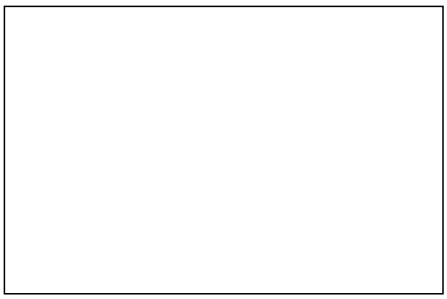


Artefact U

{4}, {T} : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hèdron pierre de rêve {6}



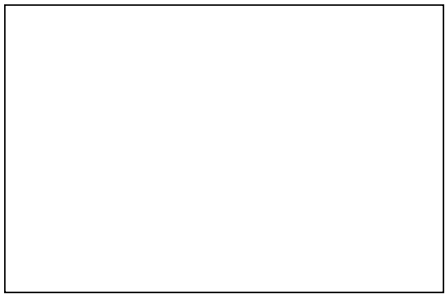
Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idole gardienne {2}



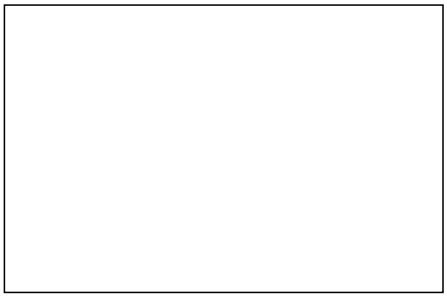
Artefact U

L'Idole gardienne arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}.
{2} : L'Idole gardienne devient une créature-artefact 2/2 Golem jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille prismatique {2}

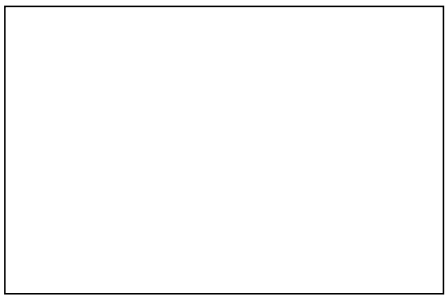


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jouet kyrène {3}

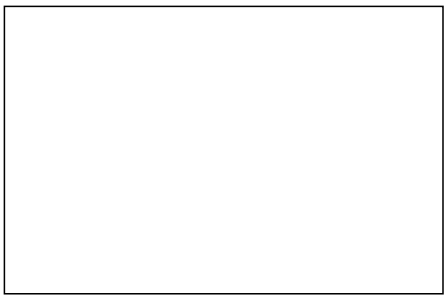


Artefact R

{1}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Jouet kyrène.
{T}, retirez X marqueurs « charge » du Jouet kyrène : Ajoutez une quantité de {C} égale à X plus un.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier {3}



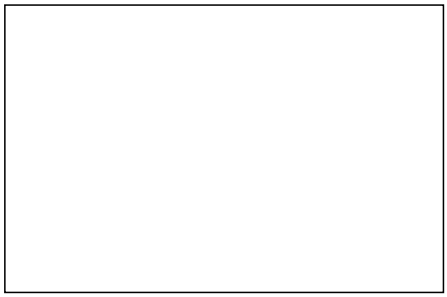
Artefact U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée {3}



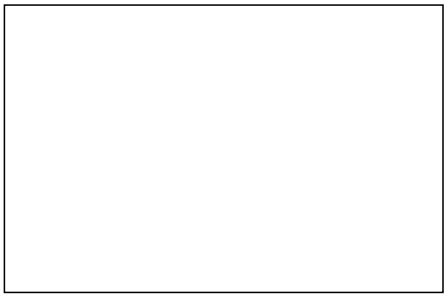
Artefact U

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque de clairvoyance {5}

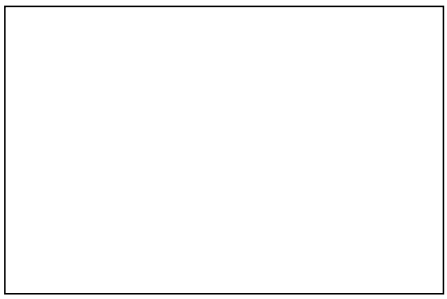


Artefact U

À chaque fois qu'une source contrôlée par un adversaire vous inflige des blessures, si le Masque de clairvoyance est dégagé, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré {5}

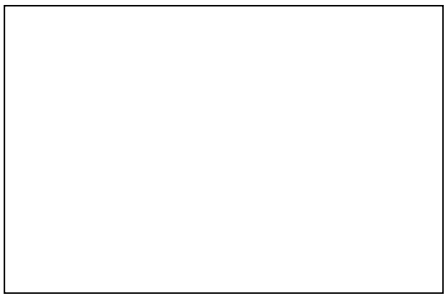


Artefact R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante {2}



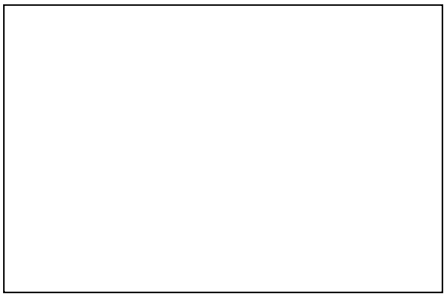
Artefact R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe de basalte {3}

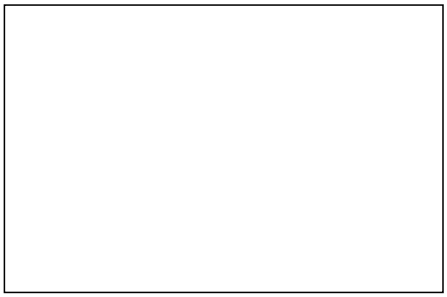


Artefact U

Le Monolithe de basalte ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.
{3} : Dégagez le Monolithe de basalte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale {0}

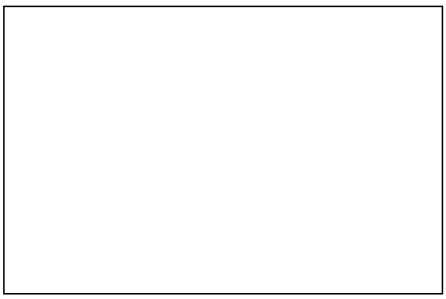


Artefact légendaire M

<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

Monolithe sinistre {2}

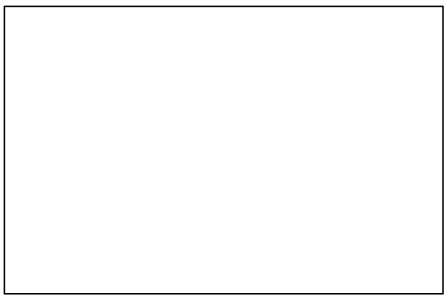


Artefact R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.
{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendule du menteur {1}



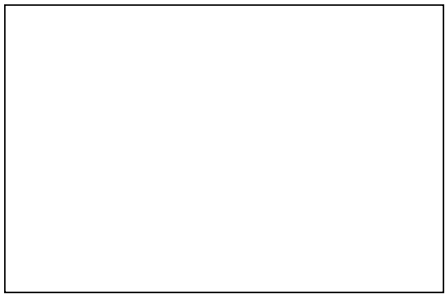
Artefact R

{2}, {T} : Choisissez un nom de carte. Un adversaire ciblé devine si une carte avec ce nom est dans votre main. Vous pouvez révéler votre main. Si vous le faites et que votre adversaire s'est trompé, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

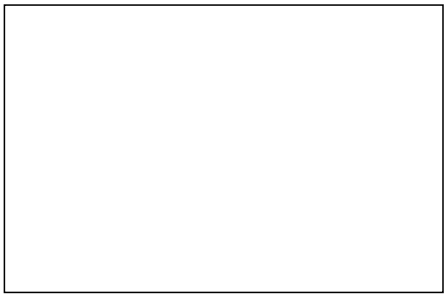


Artefact **C**

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit {2}

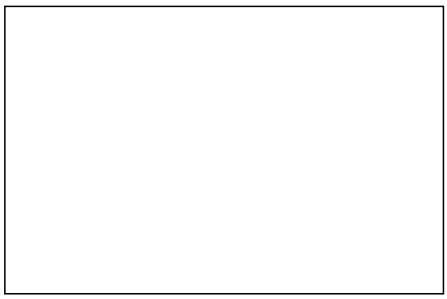


Artefact **U**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont {2}

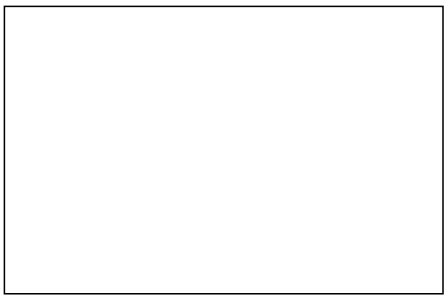


Artefact **U**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisme prophétique {2}



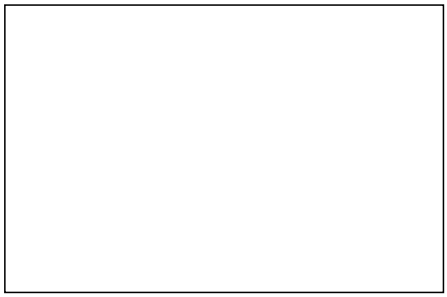
Artefact **C**

Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puits de connaissance {3}

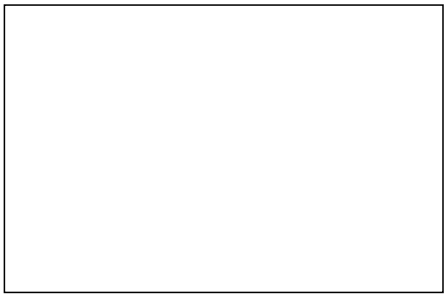


Artefact R

{2} : Piochez une carte. N'importe quel joueur peut activer cette capacité mais seulement pendant son étape de pioche.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de la Coalition {3}

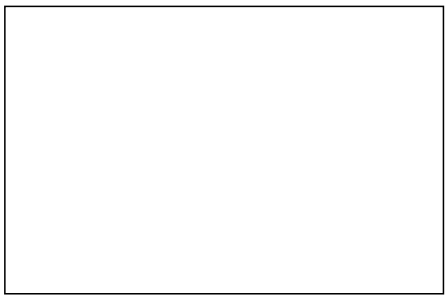


Artefact R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Relique de la Coalition.
Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « charge » de la Relique de la Coalition. Ajoutez un mana de la couleur de votre choix pour chaque marqueur « charge » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puits de la découverte {6}

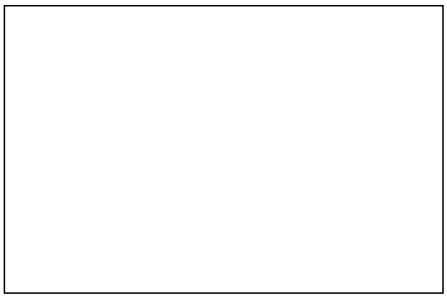


Artefact R

Au début de votre étape de fin, si vous ne contrôlez aucun terrain dégagé, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}



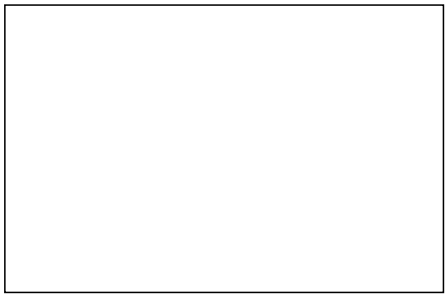
Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.
{1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Schémas d'Urza {6}

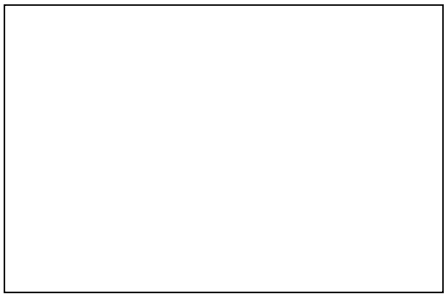


Artefact R

Écho {6}
{T} : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère chromatique {1}

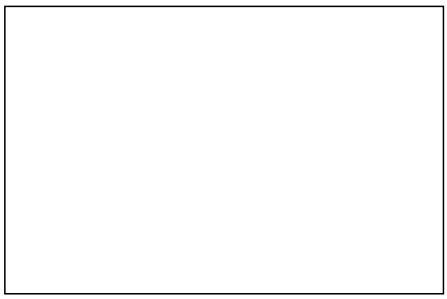


Artefact C

{1}, {T}, sacrifiez la Sphère chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sérum en poudre {3}

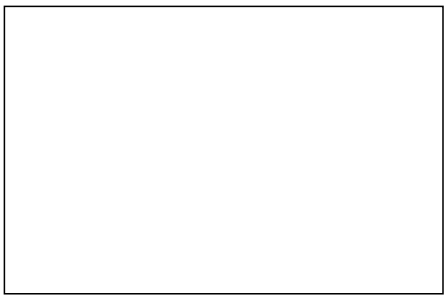


Artefact R

{T} : Ajoutez {C}.
À chaque fois que vous pourriez déclarer un mulligan et que le Sérum en poudre est dans votre main, vous pouvez exiler toutes les cartes de votre main, puis piocher ce même nombre de cartes. (Vous pouvez le faire en plus de déclarer un mulligan.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrarion {1}



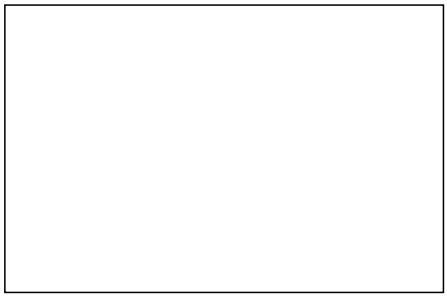
Artefact C

Le Terrarion arrive sur le champ de bataille engagé.
{2}, {T}, sacrifiez le Terrarion : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.
Quand le Terrarion est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Turbine thran {1}

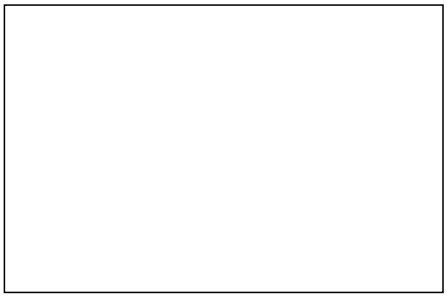


Artefact U

Au début de votre entretien, vous pouvez ajouter {C}{C}. Vous ne pouvez pas dépenser ce mana pour lancer des sorts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Livre de Rass {6}

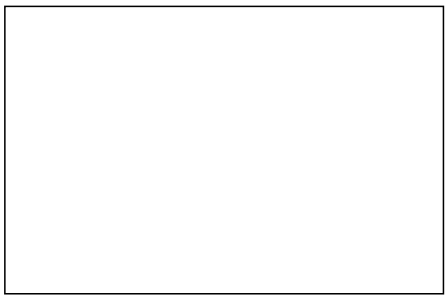


Artefact U

{2}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne à scintimite {5}

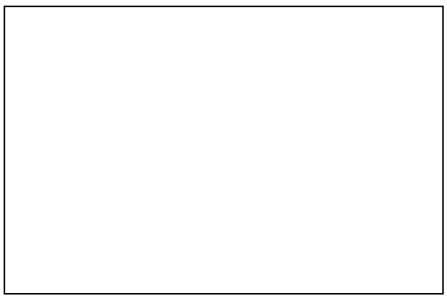


Artefact R

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

?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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast