Automate gardien {4}

Créature-artefact : construction **C**

Quand l'Automate gardien meurt, vous gagnez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bélier roulant {3}

Créature-artefact : djaggernaut **U**

Le Bélier roulant attaque à chaque combat si possible.
Le Bélier roulant gagne +2/+0 tant que vous contrôlez un autre artefact.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate gardien {4}

Créature-artefact : construction **C**

Quand l'Automate gardien meurt, vous gagnez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de la fonderie {3}

Créature-artefact : construction **U**

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de la fonderie {3}

Créature-artefact : construction U

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction conjointe {1}

Créature-artefact : construction C

La Construction conjointe ne peut pas attaquer seule.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction conjointe {1}

Créature-artefact : construction C

La Construction conjointe ne peut pas attaquer seule.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secoureur des Anneaux du Mage {7}

Créature-artefact : golem R

Le Secoureur des Anneaux du Mage ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
{7} : Dégagez le Secoureur des Anneaux du Mage.
À chaque fois que le Secoureur des Anneaux du Mage attaque, il inflige 7 blessures à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

7/7

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

Attirailleur de Ghirapur {2}{R}

Créature : humain et artificier C

Quand l'Attirailleur de Ghirapur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attirailleur de Ghirapur {2}{R}

Créature : humain et artificier C

Quand l'Attirailleur de Ghirapur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur souterrain {1}{R}

Créature : gobelin et éclaireur C

Quand l'Éclaireur souterrain arrive sur le champ de bataille, une créature de force inférieure ou égale à 2 ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieure en mécanoptère {2}{R}

Créature : humain et artificier U

Quand l'Ingénieure en mécanoptère arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.
Les créatures-artefacts que vous contrôlez ont la célérité.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pia et Kiran Nalaàr {2}{R}{R}

Créature légendaire : humain et artificier R

Quand Pia et Kiran Nalaàr arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.
{2}{R}, sacrifiez un artefact : Pia et Kiran Nalaàr inflige deux blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lézard à soufflets {R}

Créature : lézard C

{1}{R} : Le Lézard à soufflets gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Randonneur volcanique {5}{R}

Créature : élémental C

{2}{R} : Le Randonneur volcanique inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Randonneur volcanique {5}{R}

Créature : élémental **C**

{2}{R} : Le Randonneur volcanique inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aéronaute aspirant {3}{U}

Créature : humain et artificier **C**

Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)
Quand l'Aéronaute aspirant arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aéronaute aspirant {3}{U}

Créature : humain et artificier **C**

Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)
Quand l'Aéronaute aspirant arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde maritime {1}{U}

Créature : ondin et soldat **C**

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredine à voltigeurs {2}{U}{U}

Créature : humain et gredin et artificier U

Quand la Gredine à voltigeurs arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.
Engagez deux artefacts dégagés que vous contrôlez : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artificière recluse {2}{U}{R}

Créature : humain et artificier U

Célérité
Quand l'Artificière recluse arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'elle inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Videmage séparatiste {3}{U}

Créature : humain et sorcier C

Quand le Videmage séparatiste arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artificière recluse {2}{U}{R}

Créature : humain et artificier U

Célérité
Quand l'Artificière recluse arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'elle inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain **C**

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau prismatique {1}

Artefact U

Au moment où l'Anneau prismatique arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que vous lancez un sort de la couleur choisie, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole de l'alchimiste {2}

Artefact U

Quand la Fiole de l'alchimiste arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{1}, {T}, sacrifiez la Fiole de l'alchimiste : Une créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole de l'alchimiste {2}

Artefact U

Quand la Fiole de l'alchimiste arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{1}, {T}, sacrifiez la Fiole de l'alchimiste : Une créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Météorite {5}

Artefact C

Quand la Météorite arrive sur le champ de bataille, elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion {1}{U}

Éphémère **C**

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation de l'artificier {2}{U}

Éphémère **C**

Piochez deux cartes. Si vous ne contrôlez aucun artefact, défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation de l'artificier {2}{U}

Éphémère **C**

Piochez deux cartes. Si vous ne contrôlez aucun artefact, défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de sang infectieuse {1}{R}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+1, a la célérité et attaque à chaque combat si possible.
Quand la créature enchantée meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Soif de sang infectieuse, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de sang infectieuse {1}{R}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+1, a la célérité et attaque à chaque combat si possible.
Quand la créature enchantée meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Soif de sang infectieuse, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de sang infectieuse {1}{R}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+1, a la célérité et attaque à chaque combat si possible.
Quand la créature enchantée meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Soif de sang infectieuse, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast