Âme de la Nouvelle Phyrexia {6}

Créature-artefact : phyrexian et avatar M

Piétinement
{5} : Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
{5}, exilez l'Âme de la Nouvelle Phyrexia depuis votre cimetière : Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr scintillant {3}

Créature-artefact : myr U

Flash
Vous pouvez lancer les sorts d'artefact comme s'ils avaient le flash.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate de l'armurerie {3}

Créature-artefact : construction R

À chaque fois que l'Automate de l'armurerie arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous pouvez lui attacher n'importe quel nombre d'équipements ciblés. (Le contrôle de l'équipement ne change pas.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle gravé {4}

Créature-artefact : sorcier U

Solarisation (Cette carte arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana dépensée pour la lancer.)
{1}, retirez quatre marqueurs +1/+1 de l'Oracle gravé : Un joueur ciblé pioche trois cartes.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}

Créature-artefact : myr U

Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de bataille myr {7}

Créature-artefact : myr et construction R

Quand la Sphère de bataille myr arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.
À chaque fois que la Sphère de bataille myr attaque, vous pouvez engager X myrs dégagés que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, la Sphère de bataille myr gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour et inflige X blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel {4}

Créature-artefact : golem R

Quand cette créature 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 cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de la volonté {2}{B}

Créature : humain et sorcier R

{2}{B}, {T}, exilez le Mage de la volonté : Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis votre cimetière. Si une carte devait être mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne ce tour-ci, exilez cette carte à la place.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embraseur escouflenfer {5}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol, célérité
{1}{R} : L'Embraseur escouflenfer gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Godo, seigneur de guerre bandit {5}{R}

Créature légendaire : humain et barbare R

Quand Godo, seigneur de guerre bandit arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.
À chaque fois que Godo attaque pour la première fois à chaque tour, dégagez-le, ainsi que tous les samouraïs que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer tyran {4}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol, piétinement
À chaque fois que l'Escouflenfer tyran inflige des blessures de combat à un joueur, acquérez le contrôle de tous les artefacts que ce joueur contrôle.
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins vingt artefacts, vous gagnez la partie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slobad, rétameur gobelin {1}{R}

Créature légendaire : gobelin et artificier R

Sacrifiez un artefact : Un artefact ciblé acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjudicateur des Éthermentés {4}{U}

Créature-artefact : vedalken et chevalier M

Vol
{1}{W}{B}, {T} : Détruisez une cible, créature ou enchantement.
{2}{U} : Dégagez l'Adjudicateur des Éthermentés.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur en chef {1}{U}

Créature : vedalken et artificier R

Les sorts d'artefact que vous lancez ont la convocation. (Vos créatures peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque créature que vous engagez en lançant un sort d'artefact paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisans faeries {3}{U}

Créature : peuple fée et artificier R

Vol
À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types. Exilez ensuite tous les autres jetons créés par les Artisans faeries.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur vedalken {1}{U}

Créature : vedalken et artificier C

{T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques {2}{U}

Créature : humain et sorcier U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpteur d'étherium {1}{U}

Créature-artefact : vedalken et artificier C

Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/2

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

Gargouille du sanctuaire {3}{W}

Créature-artefact : gargouille C

Vol
Quand la Gargouille du sanctuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akiri, élingueuse de filins {R}{W}

Créature légendaire : kor et soldat et allié R

Initiative, vigilance
Akiri, élingueuse de filins gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.
Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruse Tarl, berger rustre {2}{R}{W}

Créature légendaire : humain et allié M

À chaque fois que Bruse Tarl, berger rustre arrive sur le champ de bataille ou attaque, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la double initiative et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de filigrane {5}{W}{W}{U}

Créature-artefact : ange R

Vol
Quand l'Ange de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie pour chaque artefact que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hanna la navigatrice {1}{W}{U}

Créature légendaire : humain et artificier R

{1}{W}{U}, {T} : Renvoyez une carte d'artefact ou d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice sphinge {3}{U}{B}

Créature-artefact : sphinx R

Vol
Quand l'Invocatrice sphinge arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature-artefact, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sharuûm l'Hégémon {3}{W}{U}{B}

Créature-artefact légendaire : sphinx R

Vol
Quand Sharuûm l'Hégémon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jor Kadeen, le Triomphant {3}{R}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier R

Initiative
Art des métaux ? Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+0 tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silas Renn, expert chercheur {1}{U}{B}

Créature-artefact légendaire : humain M

Contact mortel
À chaque fois que Silas Renn, expert chercheur inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez une carte d'artefact ciblée dans votre cimetière. Vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci.
Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix {U}{B}

Créature-artefact : oiseau R

Vol, contact mortel
Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de l'Inquiétude {3}{B}{B}

Rituel R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte d'artefact ou de créature ciblée d'un cimetière. Mélangez le Flambeau de l'Inquiétude dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sydri, génie galvanique {W}{U}{B}

Créature légendaire : humain et artificier M

{U} : Un artefact non-créature ciblé devient une créature-artefact dont la force et l'endurance sont chacune égales à sa valeur de mana jusqu'à la fin du tour.
{W}{B} : Une créature-artefact ciblée acquiert le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pensées séparatrices {2}{B}

Rituel U

Détruisez une créature ciblée. Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de marqueurs sur cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fulgurofouet {1}{R}

Rituel U

Le Fulgurofouet inflige 2 blessures à chaque créature non-artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brèche côtière {6}{U}

Rituel R

Témérité (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire.)
Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trésor au rebut {2}{R}

Rituel R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrez les chambres fortes ! {4}{W}{W}

Rituel R

Renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, toutes les cartes d'artefact et d'enchantement de tous les cimetières. (Les auras qui n'ont rien à enchanter restent dans les cimetières.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance phyrexiane {4}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures, puis créez un jeton de créature-artefact X/X incolore Phyrexian et Horreur, X étant le nombre de créatures détruites de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Route migratoire {3}{W}{U}

Rituel U

Créez quatre jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.
Recyclage de terrain de base {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement grave {4}{B}{R}

Rituel U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Elle acquiert la célérité.
Recyclage de terrain de base {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir

Terrain U

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade

Terrain U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos

Terrain U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius

Terrain U

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {W}{U}.

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

Garnison de Boros

Terrain U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {R}{W}.

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

Immensité terramorphe

Terrain **C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique

Terrain U

Le Monastère mystique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.

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

Nécropole croulante

Terrain U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promenade transguilde

Terrain C

La Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique

Terrain U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.

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

Siège du Synode

Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture

Terrain C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

Terrain C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique

Terrain R

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)
Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blindage crânien {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.
{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.
Équipement {1}

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

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

Marteau de guerre loxodon {3}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral {4}

Artefact R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.
{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de mycosynthèse {2}

Artefact C

Quand la Source de mycosynthèse arrive sur le champ de bataille ou est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récoltos {4}

Artefact : équipement R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)
La créature équipée gagne +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de sanie {2}

Artefact U

Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est mise 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

Sphère du commandant {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule de l'exécuteur {B}

Artefact C

{1}{B}, {T}, sacrifiez la Capsule de l'exécuteur : Détruisez une créature non-noire ciblée.

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

Capsule du dissipateur {W}

Artefact C

{2}{W}, {T}, sacrifiez la Capsule du dissipateur : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie mécanoptère {WB}{U}

Artefact U

{1}, sacrifiez un artefact non-jeton : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 bleue Mécanoptère avec le vol. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiffrage des runes {X}{U}

Éphémère R

Piochez X cartes. Pour chaque carte piochée de cette façon, défaussez-vous d'une carte de votre main à moins que vous ne sacrifiez un permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Daretti, savant ferrailleur {3}{R}

Planeswalker légendaire : Daretti M

{+2} : Défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis piochez autant de cartes.

{-2} : Sacrifiez un artefact. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

{-10} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un artefact est mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Daretti, savant ferrailleur peut être votre commandant.

Poigne de la phyrésie {2}{U}

Éphémère U

Acquérez le contrôle d'un équipement ciblé, puis créez un jeton de créature 0/0 noire phyrexian et germe et attachez-lui cet équipement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne excavation {2}{U}{B}

Éphémère U

Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans votre main, puis défaussez-vous d'une carte pour chaque carte piochée de cette manière.
Recyclage de terrain de base {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de vengeance {B}

Enchantement : aura et malédiction R

Enchanter : joueur
À chaque fois que le joueur enchanté lance un sort, mettez un marqueur « rancune » sur la Malédiction de vengeance.

Quand le joueur enchanté perd la partie, vous gagnez X poins de vie et piochez X cartes, X étant le nombre de marqueurs « rancune » sur la Malédiction de vengeance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve // Erreur {W}{U}

Éphémère U

Épreuve
{W}{U}
Renvoyez toutes les créatures bloquantes ou bloquées par une créature ciblée dans la main de leur propriétaire.

Erreur
{U}{B}
Contrecarrez un sort multicolore ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast