

Dr Madison Li

{U}{R}{W}

Créature légendaire : humain et scientifique **M**

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T}, payez {E} : Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.

{T}, payez {E}{E}{E} : Piochez une carte.

{T}, payez {E}{E}{E}{E}{E} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

2/3

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

Béhémot de l'Abri 0

{6}

Créature-artefact : robot **U**

Piétinement

Quand le Béhémot de l'Abri 0 arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E}{E} (quatre marqueurs « énergie »).

Quand le Béhémot de l'Abri 0 meurt, vous pouvez payer une quantité de {E} égale à la valeur de mana d'un permanent non-terrain ciblé. Quand vous faites ainsi, détruisez ce permanent.

6/6

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

Apprentie loyale

{1}{R}

Créature : humain et artificier

U

Célérité

Lieutenant ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éradicateur synthétique

{2}{R}

Créature-artefact : synthétique et soldat

R

Célérité

À chaque fois que l'Éradicateur synthétique attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez gagner {E}{E} (deux marqueurs « énergie »). Si vous ne le faites pas, vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

{T}, payez {E}{E}{E} : L'Éradicateur synthétique inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dominateur laserotron

{1}{R}

Créature-artefact : robot

R

Quand le Dominateur laserotron arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »). À chaque fois qu'une créature-artefact que vous contrôlez attaque, vous pouvez payer {E}. Si vous faites ainsi, mettez, selon votre choix, un marqueur +1/+1, « initiative » ou « piétinement » sur cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Filon maître, excavateur

{3}{R}{R}

Créature-artefact légendaire : robot

R

Quand Le Filon maître, excavateur arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire ciblé. Vous gagnez un nombre de {E} (marqueurs « énergie ») égal au nombre de terrains non-base que ce joueur contrôle.

À chaque fois que Le Filon maître attaque, vous pouvez payer {E}{E}{E}{E}. Quand vous faites ainsi, détruisez un terrain non-base ciblé que le joueur défenseur contrôle, et les créatures sans le vol que ce joueur contrôle, et les créatures sans le vol que ce joueur contrôle ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérébrobot de guerre

{3}{U}

Créature-artefact : robot

U

La force du Cérébrobot de guerre est égale au nombre de cartes dans votre main.
Quand le Cérébrobot de guerre arrive sur le champ de bataille, vous gagnez un nombre de {E} (marqueurs « énergie ») égal au nombre de créatures-artefacts que vous contrôlez.
À chaque fois que le Cérébrobot de guerre attaque, vous pouvez payer {E}{E}{E}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

*/5

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

Curie, intelligence émergente

{1}{U}

Créature-artefact légendaire : robot

R

À chaque fois que Curie, intelligence émergente inflige des blessures de combat à un joueur, piochez un nombre de cartes égal à sa force de base.
{1}{U}, exiliez une autre créature-artefact non-jeton que vous contrôlez : Curie devient une copie de la créature exilée, excepté qu'elle a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez un nombre de cartes égal à sa force de base. »

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur synthétique

{3}{U}{U}

Créature-artefact : synthétique

R

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)
Vous pouvez faire que l'Infiltrateur synthétique arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est une créature-artefact Synthétique en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

James, père vagabond

{2}{U}

Créature légendaire : humain et scientifique **R**

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour activer des capacités.

Suivez-le; {X}{U}{U}
Éphémère : aventure

Enquêtez X fois.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin Danse, rebelle d'acier

{2}{W}

Créature-artefact légendaire : synthétique et chevalier **U**

Vigilance, lien de vie

Exilez le Paladin Danse, rebelle d'acier : Chaque créature que vous contrôlez qui est un artefact ou un humain acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nick Valentine, détective privé

{2}{U}

Créature-artefact légendaire : synthétique et détective **R**

Nick Valentine, détective privé ne peut pas être bloqué excepté par des créatures-artefacts.

À chaque fois que Nick Valentine ou qu'une autre créature-artefact que vous contrôlez meurt, vous pouvez enquêter. (Pour enquêter, créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Robot sentinelle

{4}{W}

Créature-artefact : robot **R**

Flash

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature qui vous attaque.

Quand le Robot sentinelle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} pour chaque créature qui vous attaque.

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez payer {E}{E}{E}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scribe de la Confrérie

{1}{W}

Créature : humain et artificier

R

Art des métaux ? {T} : Vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »). N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

À chaque fois que vous gagnez au moins un {E} pendant votre tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcade Gannon

{2}{W}{U}

Créature légendaire : humain et médecin

R

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Mettez un marqueur « quête » sur Arcade Gannon.

For Auld Lang Syne ? Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort d'artefact ou d'humain de votre cimetière avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de marqueurs « quête » sur Arcade Gannon.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aîné Owyn Lyons

{2}{W}{U}

Créature légendaire : humain et chevalier

U

Les artefacts que vous contrôlez ont parade {1}. (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {1}.)

Quand l'Aîné Owyn Lyons arrive sur le champ de bataille ou meurt, renvoyez une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liberty Prime, rechargé

{2}{U}{R}{W}

Créature-artefact légendaire : robot

M

Vigilance, piétinement, célérité

À chaque fois que Liberty Prime, rechargé attaque ou bloque, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

{2}, {T}, sacrifiez un artefact : Vous gagnez {E}{E} et vous piochez une carte.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort Écarlate, naufrageur

{U}{R}

Créature légendaire : crabe et mutant

R

Yeux scintillants ? {T} : Incitez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Ce joueur pioche une carte. Vous ajoutez {R}. (Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelles Sarah Lyons

{3}{R}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier

R

Célérité

Tant qu'un artefact est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Bataillon ? À chaque fois que la Sentinelle Sarah Lyons et au moins deux autres créatures attaquent, la Sentinelle Sarah Lyons inflige à un joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rex, molosse cybernétique

{1}{W}{U}

Créature-artefact légendaire : robot et chien

R

À chaque fois que Rex, molosse cybernétique inflige des blessures de combat à un joueur, il meule deux cartes et vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Payez {E}{E} : Choisissez une carte de créature ciblée dans un cimetière. Exilez-la avec un marqueur « cerveau » sur elle. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Rex a toutes les capacités activées de toutes les cartes en exil avec des marqueurs « cerveau » sur elles.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shaun, père des synthétiques

{3}{U}{R}

Créature légendaire : humain et scientifique

R

À chaque fois que vous attaquez, vous pouvez créer un jeton engagé et attaquant qui est une copie d'une créature légendaire attaquante ciblée que vous contrôlez autre que Shaun, excepté qu'elle n'est pas légendaire et que c'est une créature-artefact Synthétique en plus de ses autres types.

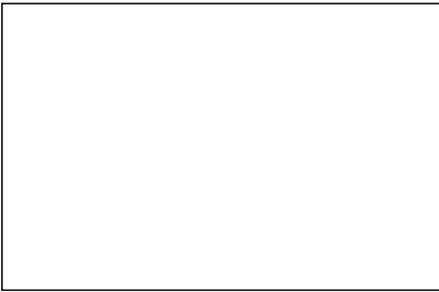
Quand Shaun quitte le champ de bataille, exilez tous les jetons Synthétique que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion avec la machine

{3}{U}



Rituel

R

Piochez un nombre de cartes égal à la valeur de mana la plus élevée parmi les artefacts que vous contrôlez.

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

Commandement d'austérité

{4}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez deux ?
? Détruisez tous les artefacts.
? Détruisez tous les enchantements.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller le passé

{5}{R}{W}



Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes d'artefact depuis votre cimetière. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

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

HELIOS One



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
{3}, {T}, Payez X {E}, sacrifiez HELIOS One : Détruisez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana de X. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

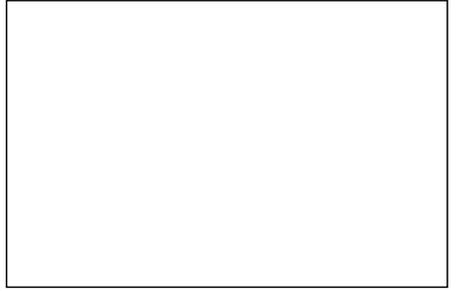


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



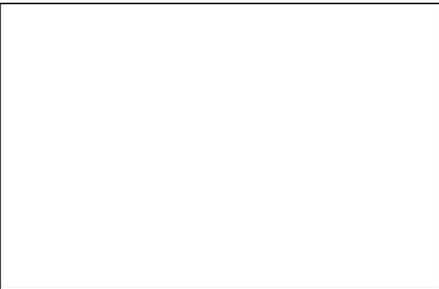
Terrain

{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.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité de Cielcouvert



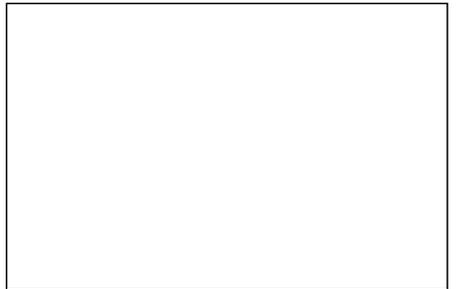
Terrain

{1}, {T} : Ajoutez {W}{U}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac ferrique



Terrain

{1}, {T} : Add {U}{R}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



Terrain

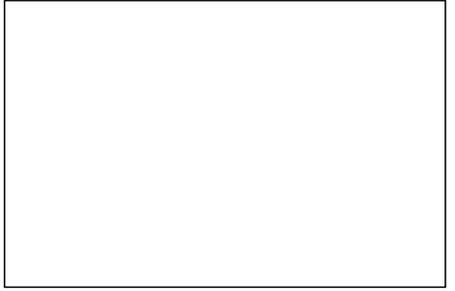
C

{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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique



Terrain

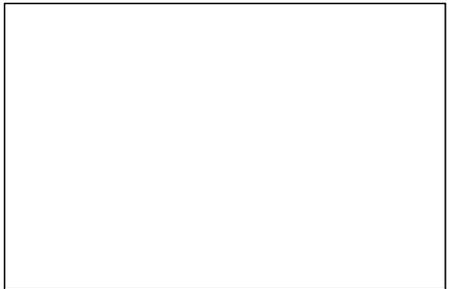
U

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

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

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

Pont d'Argefalaise



Terrain-artefact

C

Le Pont d'Argefalaise arrive sur le champ de bataille engagé.
Indestructible
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de Lamejusant



Terrain-artefact

C

Le Pont de Lamejusant arrive sur le champ de bataille engagé.

Indestructible

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante



Terrain : plaine et île

R

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de Valrouille



Terrain-artefact

C

Le Pont de Valrouille arrive sur le champ de bataille engagé.

Indestructible

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

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

Temple de l'illumination



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle au trésor



Terrain-artefact

R

{T} : Ajoutez {C}.

{X}{X}, {T}, sacrifiez la Salle au trésor : Créez X jetons Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

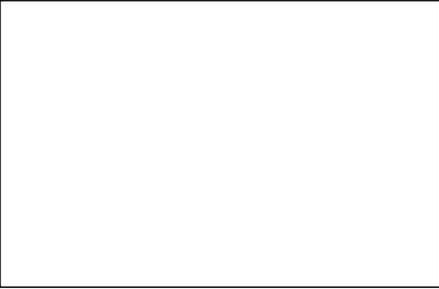
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île

R

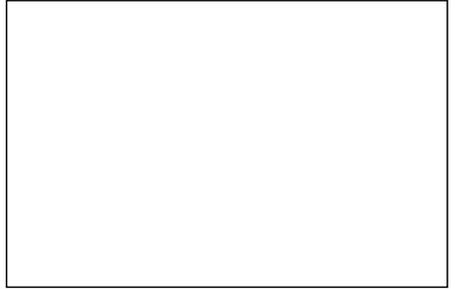
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Les Terres arables irriguées arrivent sur le champ de bataille engagés.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de l'industrie



Terrain

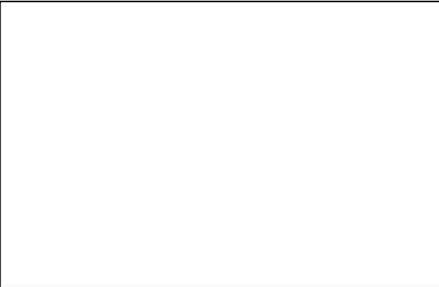
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez un artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



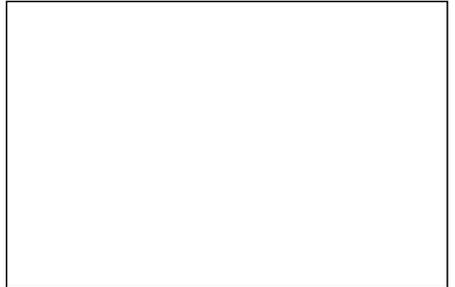
Terrain

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

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure assistée T-45

{2}



Artefact : équipement

R

Quand l'Armure assistée T-45 arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »). La créature équipée gagne +3/+3 et ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur. Au début de votre entretien, vous pouvez payer {E}. Si vous faites ainsi, dégagez la créature équipée, puis mettez, selon votre choix, un marqueur « menace », « piétinement » ou « lien de vie » sur elle. Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

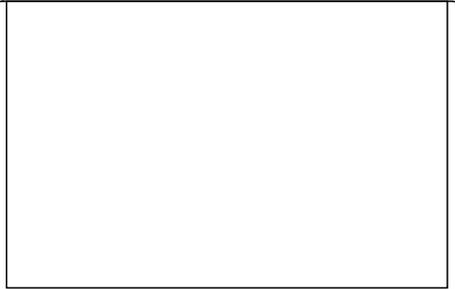
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C.A.M.P.

{3}

Artefact : fortification

U

À chaque fois que le terrain fortifié est engagé pour du mana, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Si cette créature partage une couleur avec le mana que ce terrain a produit, créez un jeton Bric-à-brac. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)
Fortification {3} ({3}) : Attachez à un terrain ciblé que vous contrôlez. N'attachez la fortification que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

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

Cachet d'ésotérisme

{2}

Artefact

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

Coffre-fort verrouillé (expert)

{2}

Artefact

U

Quand le Coffre-fort verrouillé (expert) arrive sur le champ de bataille, exilez, face cachée, les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.
{1}, {T} : Vous et un adversaire ciblé choisissez secrètement chacun 1, 2 ou 3. Puis ces choix sont révélés. S'ils sont identiques, sacrifiez le Coffre-fort verrouillé (expert) et mettez toutes les cartes exilées par lui dans les mains de leurs propriétaires. Sinon, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque face cachée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distributeur de Nuka-Cola

{3}



Artefact

U

{1}, {T} : Créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

À chaque fois que vous sacrifiez une nourriture, créez un jeton Trésor engagé. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Figurine Intelligence

{3}



Artefact : figurine

U

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

{5}, {T} : Piochez X cartes, X étant le nombre de figurines que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Figurine Endurance

{3}



Artefact : figurine

U

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

{3}, {T} : Jusqu'à X créatures ciblées que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de figurines que vous contrôlez au moment où vous activez cette capacité. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge mystique

{4}



Artefact

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer les sorts d'artefact et les sorts incolores depuis le dessus de votre bibliothèque.

{T}, payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

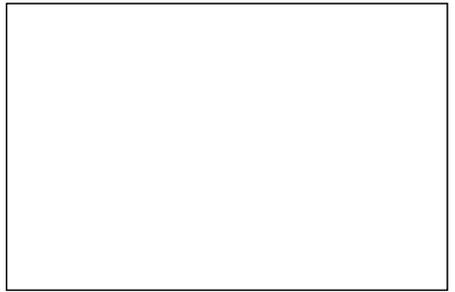
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

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

Panharmonicus

{4}



Artefact

R

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact ou d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de conviction

{2}



Artefact

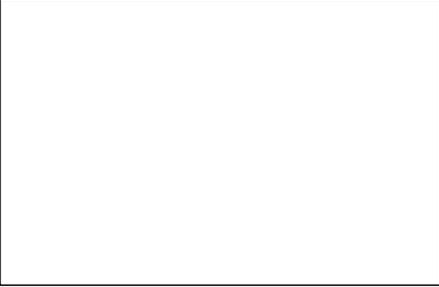
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. Le Talisman de conviction vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de créativité {2}



Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
 {T} : Ajoutez {U} ou {R}. Le Talisman de créativité vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de pensée {2}



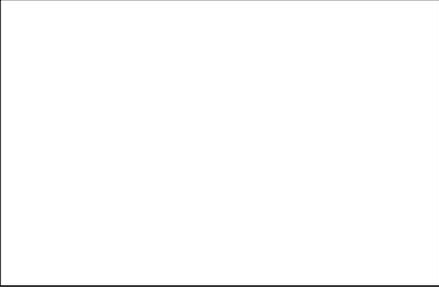
Artefact U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de progrès {2}

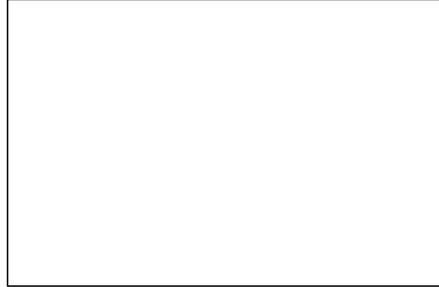


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
 {T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Talisman de progrès vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertiptère de la Confrérie {3}



Artefact : véhicule R

Vol

La force du Vertiptère de la Confrérie est égale au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Pilotage 2 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

* /4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance-plasma

{1}{R}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +1/+1.

À chaque fois que la créature équipée attaque, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Payez {E}{E} : Choisissez une créature ciblée qui bloque la créature équipée. Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, exilez la créature choisie. Sinon, le Lance-plasma lui inflige 1 blessure.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Prydwen, vaisseau amiral de l'Acier

{4}{W}{W}

Artefact légendaire : véhicule

R

Vol

À chaque fois qu'un autre artefact non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 2/2 blanche Humain et Chevalier avec « Cette créature gagne +2/+2 tant qu'un artefact est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle pendant ce tour. »

Pilotage 2

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de montage automatisée

{1}{W}

Artefact

R

À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

Payez {E}{E}{E} : Créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Robot engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aubaine Inattendue

{2}{R}{R}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.

Piochez deux cartes et créez deux jetons Trésor. (Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosion de capsules

{4}{R}

Éphémère

U

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)

L'Explosion de capsules inflige 5 blessures à n'importe quelle cible. Si un surplus de blessures a été infligé à un permanent de cette manière, créez autant de jetons Trésor engagés. (Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de connaissance

{2}{U}

Éphémère

U

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur de génie

{3}{U}

Éphémère

U

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écraser la contrebande

{3}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ou les deux ?
? Exilez un artefact ciblé.
? Exilez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédier {W}

Éphémère U

Engagez une créature ciblée.
 Art des métaux ? Si vous contrôlez au moins trois artefacts,
 exilez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électro-siphon {U}{U}{R}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé. Vous gagnez un nombre de {E}
 (marqueurs « énergie ») égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un
 nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Production mécanisée {2}{U}{U}

Enchantement : aura M

Enchanter : un artefact que vous contrôlez
 Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une
 copie de l'artefact enchanté. Puis, si vous contrôlez au
 moins huit artefacts ayant tous le même nom, vous gagnez
 la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage de nerd

{2}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand la Rage de nerd arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

La créature enchantée a « Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main » et « À chaque fois que cette créature attaque, si vous avez au moins dix cartes en main, elle gagne +10/+10 jusqu'à la fin du tour. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exagérément chargé

{1}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : adversaire

Quand l'Exagérément chargé arrive sur le champ de bataille, l'adversaire enchanté crée un jeton Indice, un jeton Nourriture et un jeton Bric-à-brac.

Au début du combat pendant le tour de l'adversaire enchanté, ce joueur peut payer {1} pour chaque artefact qu'il contrôle. S'il ne le fait pas, les créatures ne peuvent pas attaquer pendant ce combat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abri 13 : voyage de l'Habitant

{3}{W}

Enchantement : saga

R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Pour chaque joueur, exilez jusqu'à une autre cible, enchantement ou créature que ce joueur contrôle, jusqu'à ce que l'Abri 13 quitte le champ de bataille.

II ? Vous gagnez 2 points de vie et regard 2.

III ? Renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, deux cartes exilées par l'Abri 13 et mettez le reste au-dessous des bibliothèques de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abri 112 : simulation cruelle

{2}{U}{R}

Enchantement : saga

R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I, II ? Engagez jusqu'à une créature ciblée et mettez un marqueur « étourdissement » sur elle. Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

III ? Payez n'importe quelle quantité de {E}. Si vous avez payé au moins un {E} de cette manière, mélangez votre bibliothèque, puis exilez autant de cartes du dessus. Vous pouvez jouer l'une de ces cartes sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

