

Mitraine {4}



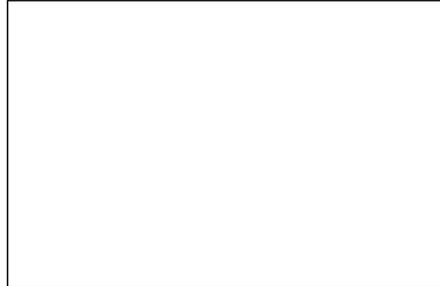
Créature-artefact : grenouille **C**

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitraine {4}



Créature-artefact : grenouille **C**

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitraine {4}



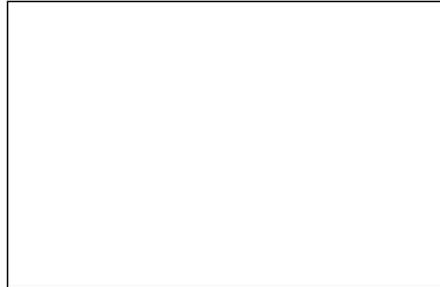
Créature-artefact : grenouille **C**

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr argenté {2}



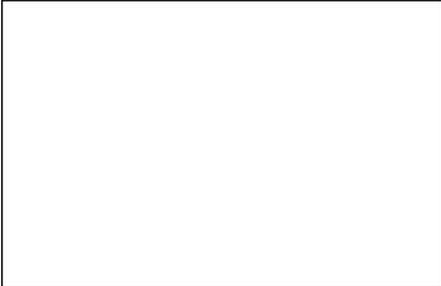
Créature-artefact : myr **C**

[T] : Ajoutez {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de fer {2}

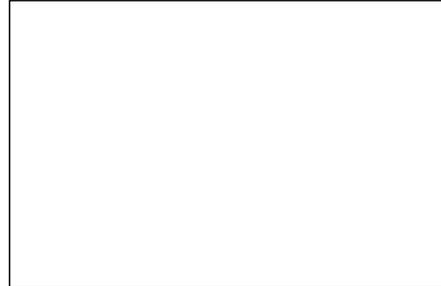


Créature-artefact : myr **C**  
 {T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de magnétite {4}

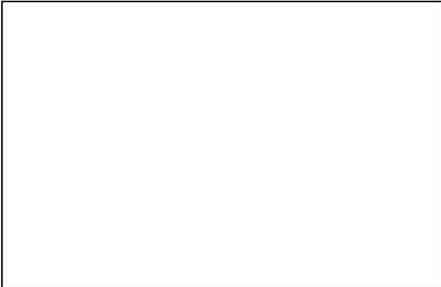


Créature-artefact : myr **R**  
 Piétinement  
 Engagez un artefact dégagé que vous contrôlez : Le Myr de magnétite gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de magnétite {4}

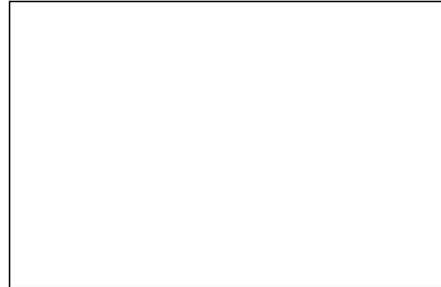


Créature-artefact : myr **R**  
 Piétinement  
 Engagez un artefact dégagé que vous contrôlez : Le Myr de magnétite gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr irradié {3}



Créature-artefact : myr **C**  
 Solarisation (Cette carte arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr irradié {3}



Créature-artefact : myr **C**

Solarisation (Cette carte arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût.)

0/0

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

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

Terraforgeur myr {3}



Créature-artefact : myr **C**

{T} : Un terrain ciblé devient un artefact en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage vedalken {2}{U}{U}

Créature : vedalken et sorcier R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, piochez une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engeance des étoiles {8}{U}{U}

Créature : bête R

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)  
Vol  
L'Engeance des étoiles a une force et une endurance chacune égale au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engeance des étoiles {8}{U}{U}

Créature : bête R

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)  
Vol  
L'Engeance des étoiles a une force et une endurance chacune égale au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

\*/\*

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

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

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

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

Adjuration des pensées {4}{U}



Rituel **C**

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)  
 Piochez deux cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées

{4}{U}



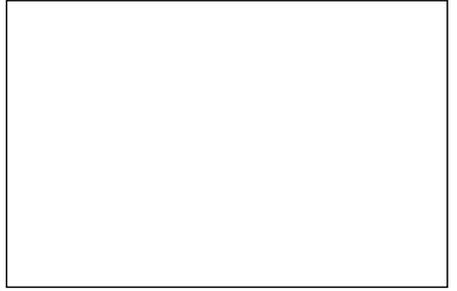
Rituel

C

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)  
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

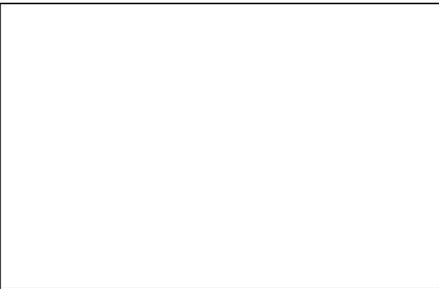
C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées

{4}{U}



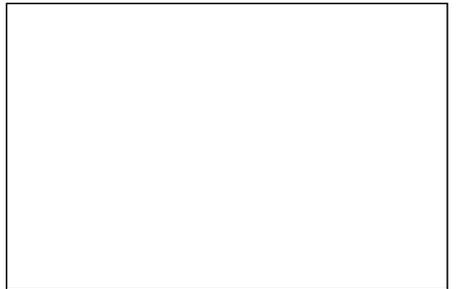
Rituel

C

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)  
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

**C**

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre des Récits



Terrain-artefact

**C**

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

**C**

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre des Récits



Terrain-artefact

**C**

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre des Récits



Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {G}.

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {B}.

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre des Récits

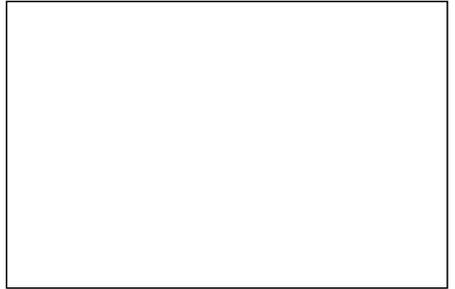


Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {G}.

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {B}.

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact  
Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

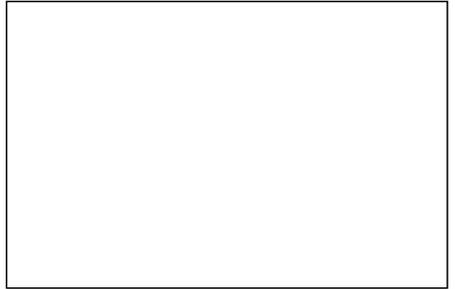


Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact  
Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

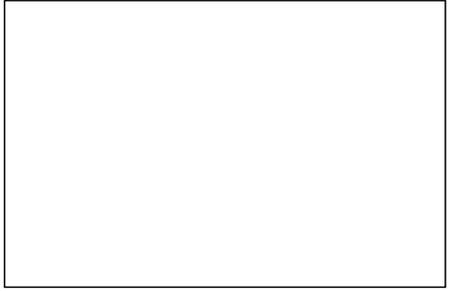
Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact **U**  
Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

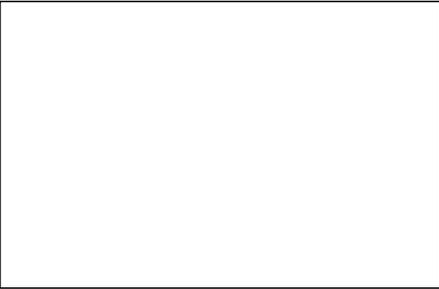
Grand Fourneau



Terrain-artefact **C**  
{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

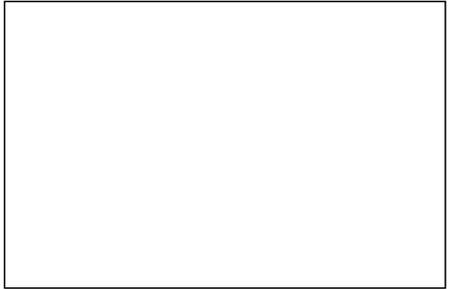
Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact **U**  
Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact **C**  
{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {R}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {U}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {R}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {U}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

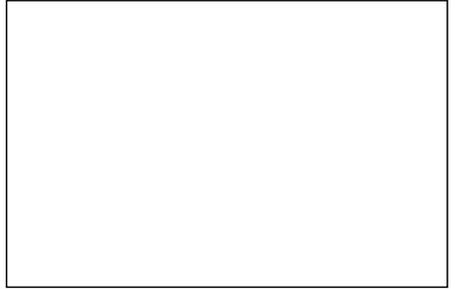
C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}



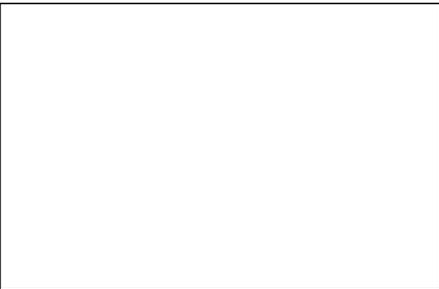
Artefact

R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

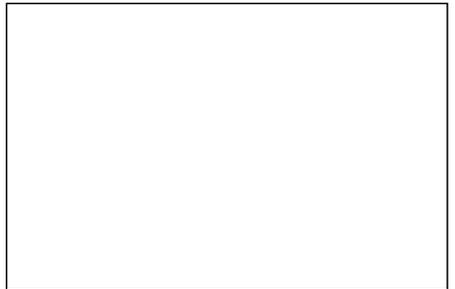
C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre d'énergie

{2}



Artefact

U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?  
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.  
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre d'énergie

{2}



Artefact

U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?  
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.  
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de Genèse

{2}



Artefact

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille, si la Chambre de genèse est dégagée, le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de Genèse

{2}



Artefact

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille, si la Chambre de genèse est dégagée, le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduit d'alimentation

{2}



Artefact

U

{T}, Retirez un marqueur d'un permanent que vous contrôlez : Choisissez l'un ?  
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.  
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croc de Chiss-Goria

{3}



Artefact

C

Flash

Affinité pour les artefacts

{T} : Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des Ténèbres et de la Lumière

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.

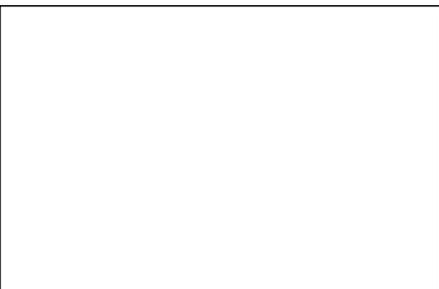
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écaille de Chiss-Goria

{3}



Artefact

C

Flash

Affinité pour les artefacts

{T} : Une créature ciblée gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ergot de souffrance

{4}



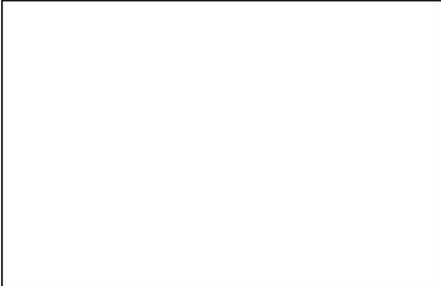
Artefact

U

À chaque fois qu'une source que vous contrôlez, autre que l'Ergot de souffrance, inflige des blessures à un adversaire, mettez un marqueur « charge » sur l'Ergot de souffrance. {X}, {T}, Retirez X marqueurs « charge » de l'Ergot de souffrance : Il inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferronnerie du clan Krark {4}

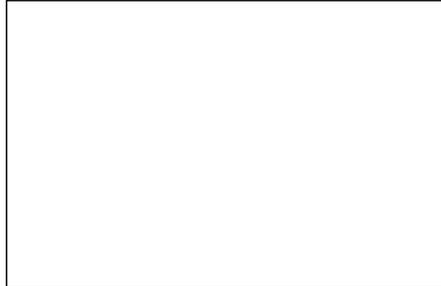


Artefact U

Sacrifiez un artefact : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubateur myr {6}

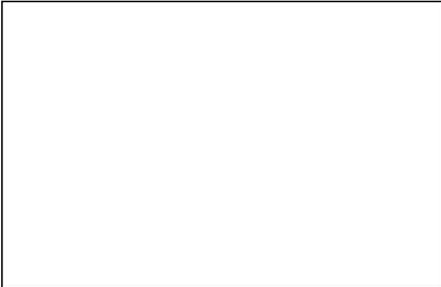


Artefact R

{6}, {T}, sacrifiez l'Incubateur myr : Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes d'artefact, exilez-les, puis créez autant de jetons de créature-artefact 1/1 Myr. Puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferronnerie du clan Krark {4}

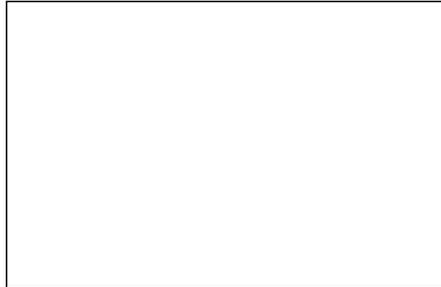


Artefact U

Sacrifiez un artefact : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice à myrs {5}



Artefact R

Indestructible  
Les créatures myr gagnent +1/+1.  
{5} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang de dragon

{3}



Artefact

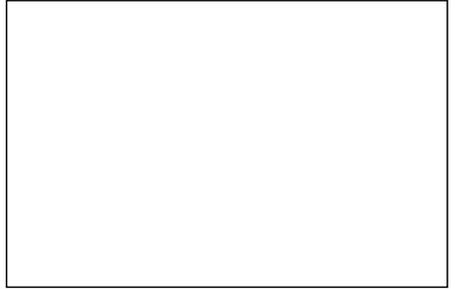
U

{3}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature 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

Treille de mycosynthèse

{6}



Artefact

R

Tous les permanents sont des artefacts en plus de leurs autres types.  
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, tous les sorts et tous les permanents sont incolores.  
Les joueurs peuvent dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affirmation de l'autorité

{5}{U}{U}



Éphémère

U

Affinité pour les artefacts  
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affirmation de l'autorité

{5}{U}{U}

Éphémère

U

Affinité pour les artefacts

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast