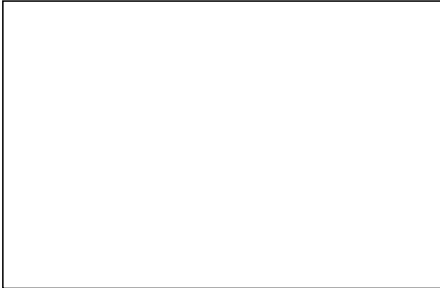


Argousin myr {7}




Créature-artefact : myr C

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosh, golem de fer {8}



Créature-artefact légendaire : golem R


Piétinement

{3}{R}, sacrifiez un artefact : Bosh, golem de fer inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à la valeur de mana de l'artefact sacrifié.

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin myr {7}




Créature-artefact : myr C

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur entravarc {4}



Créature-artefact : djaggernaut U

Piétinement

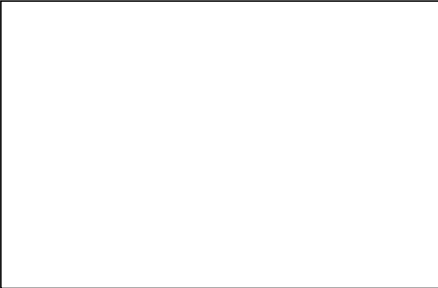
À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur entravarc.

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de cuivre {2}

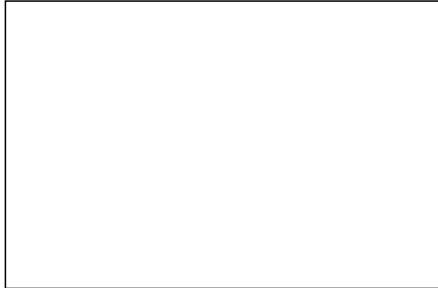


Créature-artefact : myr **C**
{T} : Ajoutez {G}.

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 fer {2}




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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de plomb {2}




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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré {2}




Créature-artefact : myr C
 {T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle gravé {4}



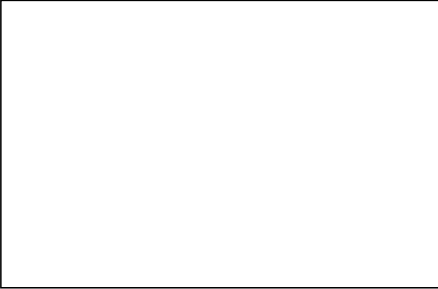
Créature-artefact : sorcier U

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

Oracle gravé {4}



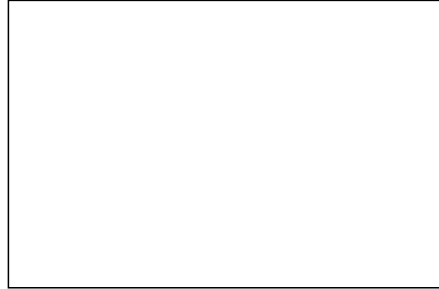
Créature-artefact : sorcier U

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

Pentavus {7}




Créature-artefact : construction R

Le Pentavus arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur lui.
 {1}, retirez un marqueur +1/+1 du Pentavus : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Pentavite avec le vol.
 {1}, sacrifiez un pentavite : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Pentavus.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slith entravarc {2}



Créature-artefact : slith U


À chaque fois que le Slith entravarc inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de l'étherium {2}{U}



Créature-artefact : vedalken et sorcier R

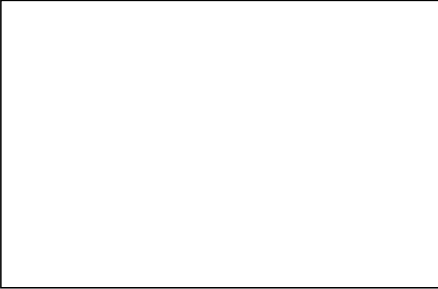
La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

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

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engence 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.)

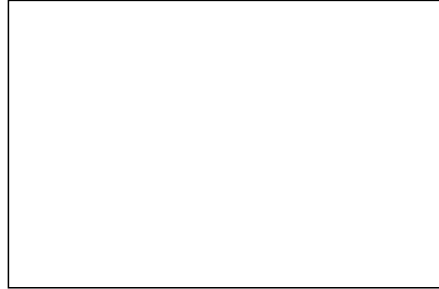
Vol

L'Engence des étoiles a une force et une endurance chacune égale au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Qumulox {6}{U}{U}



Créature : bête U

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

Vol

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batteuse arsenal

{2}{WB}{U}



Créature-artefact : construction

C

Au moment où la Batteuse arsenal arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler n'importe quel nombre d'autres cartes d'artefact de votre main. La Batteuse arsenal arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque carte révélée de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabrication

{2}{U}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {R}.

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
{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

C

{U}

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

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engin de nuisance

{3}



Artefact

U

{2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact incolore 0/1 Parasite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de sombracier

{9}



Artefact

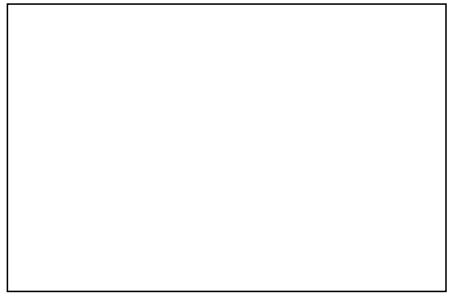
M

Les artefacts que vous contrôlez ont l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentode prismatique

{2}



Artefact

C

Solarisation

Retirez un marqueur « charge » de la Pentode prismatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}



Artefact : équipement

R

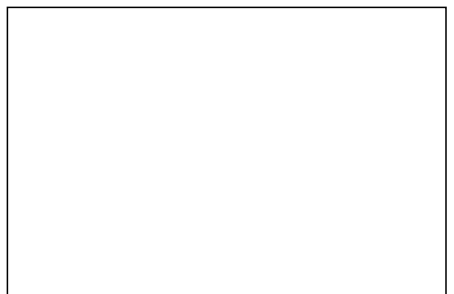
La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentode prismatique

{2}



Artefact

C

Solarisation

Retirez un marqueur « charge » de la Pentode prismatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte sur le néant

{5}



Artefact

R

La Porte sur le néant arrive sur le champ de bataille engagée.

{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}, (T), sacrifiez la Porte sur le néant : Un joueur ciblé perd la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veilleurs du forin

{2}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte pour chaque créature attaquante.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast