


Apprenti de fer {1}




Créature-artefact : construction C

L'Apprenti de fer arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.
Quand l'Apprenti de fer meurt, s'il avait des marqueurs sur lui, mettez ces marqueurs sur une créature ciblée que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti de fer {1}



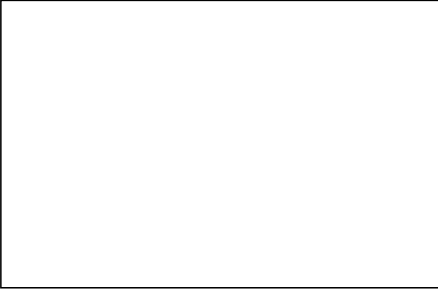
Créature-artefact : construction C

L'Apprenti de fer arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.
Quand l'Apprenti de fer meurt, s'il avait des marqueurs sur lui, mettez ces marqueurs sur une créature ciblée que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti de fer {1}



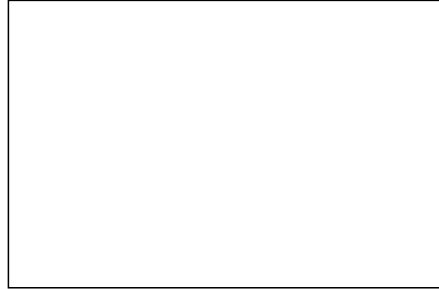
Créature-artefact : construction C

L'Apprenti de fer arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.
Quand l'Apprenti de fer meurt, s'il avait des marqueurs sur lui, mettez ces marqueurs sur une créature ciblée que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti de fer {1}



Créature-artefact : construction C

L'Apprenti de fer arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.
Quand l'Apprenti de fer meurt, s'il avait des marqueurs sur lui, mettez ces marqueurs sur une créature ciblée que vous contrôlez.

0/0

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

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

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

Automate en patchwork {2}

Créature-artefact : construction U


Parade {2} (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 {2}.)

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Automate en patchwork.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate en patchwork {2}




Créature-artefact : construction U

Parade {2} (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 {2}.)
 À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Automate en patchwork.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate en patchwork {2}



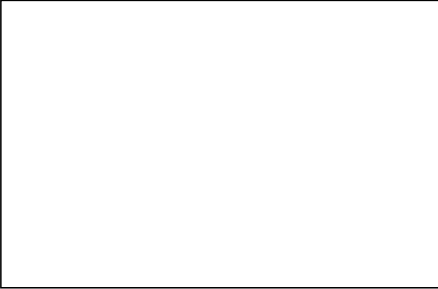
Créature-artefact : construction U

Parade {2} (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 {2}.)
 À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Automate en patchwork.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate en patchwork {2}



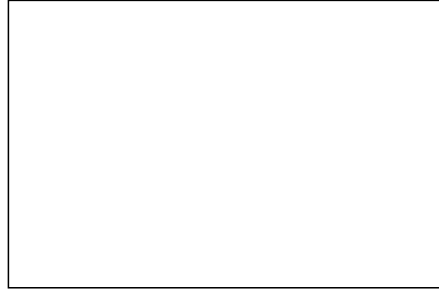
Créature-artefact : construction U

Parade {2} (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 {2}.)
 À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Automate en patchwork.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr argenté {2}



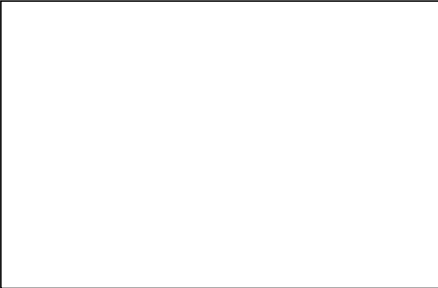
Créature-artefact : myr C

{T} : Ajoutez {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr argenté {2}

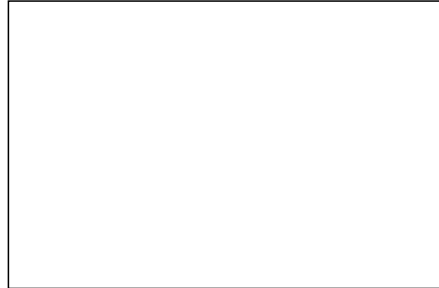


Créature-artefact : myr C
{T} : Ajoutez {U}.

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 de plomb {2}

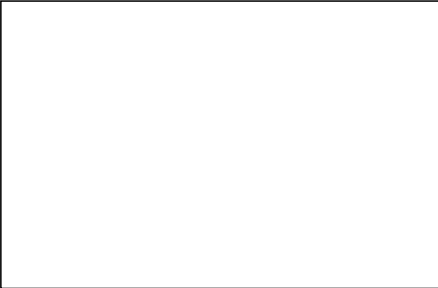


Créature-artefact : myr C
{T} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de plomb {2}

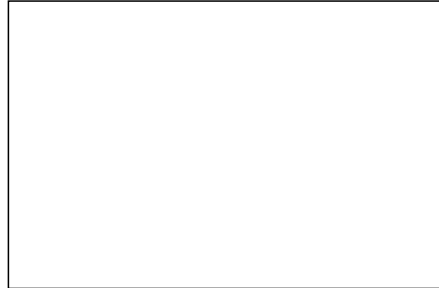


Créature-artefact : myr C
{T} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}




Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}




Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

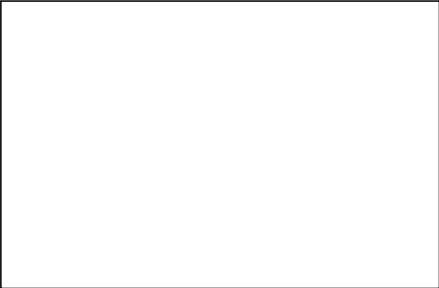


Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



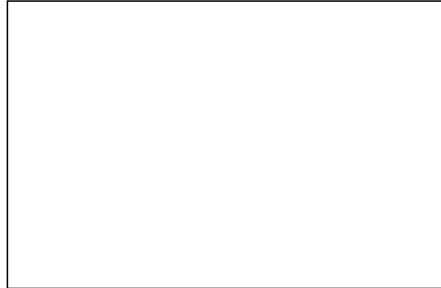
Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

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

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

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

Aquifère contaminé



Terrain : île et marais

C

{{T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

L'Aquifère contaminé arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquifère contaminé



Terrain : île et marais

C

{{T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

L'Aquifère contaminé arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquifère contaminé



Terrain : île et marais

C

{{T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

L'Aquifère contaminé arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Couteau cérémoniel

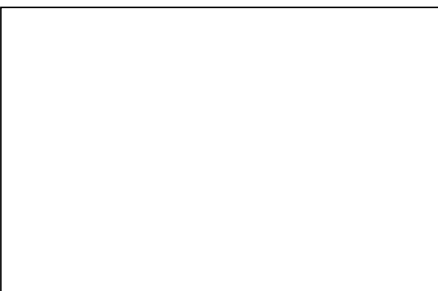
{1}



Artefact : équipement C

La créature équipée gagne +1/+0 et a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat, créez un jeton Sang. » (C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
Équipement {2} ({2}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Marigot lugubre



Terrain C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Couteau cérémoniel

{1}



Artefact : équipement C

La créature équipée gagne +1/+0 et a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat, créez un jeton Sang. » (C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
Équipement {2} ({2}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Fontaine de sang

{B}



Artefact

C

Quand la Fontaine de sang arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Sang. (C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

{3}{B}, {T}, sacrifiez la Fontaine de sang : Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, héritage vivant

{4}



Planeswalker légendaire : Karn

M

{+1} : Créez un jeton Lithoforce engagé. (C'est un artefact avec « {T} : Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »)

{-1} : Payez n'importe quelle quantité de mana. Regardez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Engagez un artefact dégagé que vous contrôlez : Cet emblème inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »^{ast}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de sang

{B}



Artefact

C

Quand la Fontaine de sang arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Sang. (C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

{3}{B}, {T}, sacrifiez la Fontaine de sang : Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, héritage vivant

{4}



Planeswalker légendaire : Karn

M

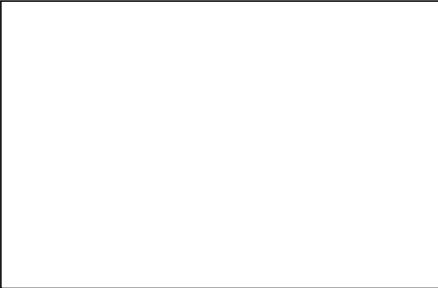
{+1} : Créez un jeton Lithoforce engagé. (C'est un artefact avec « {T} : Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »)

{-1} : Payez n'importe quelle quantité de mana. Regardez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Engagez un artefact dégagé que vous contrôlez : Cet emblème inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »^{ast}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Irradiation {3}{B}

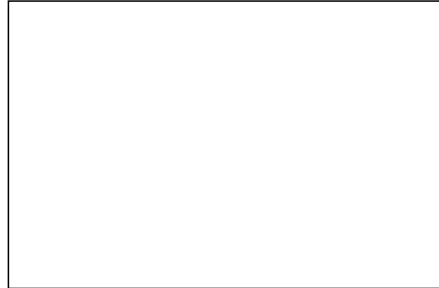


Éphémère C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque artefact que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Irradiation {3}{B}




Éphémère C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque artefact que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Irradiation {3}{B}




Éphémère C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque artefact que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leçon sévère {3}{U}



Éphémère C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte. Créez un jeton Lithoforce engagé. (C'est un artefact avec « {T} : Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour lancer un sort non-artefact. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leçon sévère

{2}{U}



Éphémère

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.
Créez un jeton Lithoforce engagé. (C'est un artefact avec «
{T} : Ajoutez {C}. Ce mana ne peut pas être dépensé pour
lancer un sort non-artefact. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protocole de perturbation

{U}{U}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
engagez un artefact dégagé que vous contrôlez ou payez
{1}.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protocole de perturbation

{U}{U}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
engagez un artefact dégagé que vous contrôlez ou payez
{1}.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protocole de perturbation

{U}{U}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
engagez un artefact dégagé que vous contrôlez ou payez
{1}.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

