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

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 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

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 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 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

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

Reproduction de sorcier {3}

Créature-artefact : sorcier C

Vol
{U}, sacrifiez la Reproduction de sorcier : Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

1/3

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

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

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

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

Myr sarcomite {2}{U}

Créature-artefact : myr C

{2} : Le Myr sarcomite acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{2}, sacrifiez le Myr sarcomite : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Enjambeur de vase {1}{W}{U}{B}

Créature-artefact : insecte U

À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle ou qu'un autre artefact que vous contrôlez quitte le champ de bataille, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

3/3

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre des Récits

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

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

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

Siège du Synode

Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {U}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citerne de sérum {3}

Artefact U

À chaque fois que la Citerne de Sérum ou un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « charge » sur la Citerne de sérum.
{3}, {T}, Retirez un marqueur « charge » de la Citerne de sérum : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écharde de squelette {3}

Artefact U

{3}, {T} ou {B}, {T} : Renvoyez une carte de créature-artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écharde de squelette {3}

Artefact U

{3}, {T} ou {B}, {T} : Renvoyez une carte de créature-artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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

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 U

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 U

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

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 fortin {2}{U}

Éphémère C

Piochez une carte pour chaque créature attaquante.

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

Visions traumatisantes {3}{U}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé.
Recyclage de terrain de base {1}{U} ({1}{U}, 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast