

Champion gravé
{3}

Créature-artefact : soldat
R

Arts des métaux ? Le Champion gravé a la protection contre toutes les couleurs tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destrier de chrome
{4}

Créature-artefact : cheval
C

Art des métaux ? Le Destrier de chrome gagne +2/+2 tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destrier de chrome
{4}

Créature-artefact : cheval
C

Art des métaux ? Le Destrier de chrome gagne +2/+2 tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destrier de chrome
{4}

Créature-artefact : cheval
C

Art des métaux ? Le Destrier de chrome gagne +2/+2 tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite

{0}

Créature-artefact : construction

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

Memnite

{0}

Créature-artefact : construction

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 fer

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planeur claquevoile

{3}

Créature-artefact : construction

C

Art des métaux ? Le Planeur claquevoile a le vol tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

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

Planeur claquevoile

{3}

Créature-artefact : construction

C

Art des métaux ? Le Planeur claquevoile a le vol tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planeur claquevoile
{3}

Créature-artefact : construction
C

Art des métaux ? Le Planeur claquevoile a le vol tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserkers de la tribu du Coutel
{3}{R}

Créature : humain et berserker
C

Art des métaux ? Quand les Berserkers de la tribu du Coutel arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins trois artefacts, les Berserkers de la tribu du Coutel gagnent +3/+3 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserkers de la tribu du Coutel
{3}{R}

Créature : humain et berserker
C

Art des métaux ? Quand les Berserkers de la tribu du Coutel arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins trois artefacts, les Berserkers de la tribu du Coutel gagnent +3/+3 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeron de braises
{1}{R}

Créature : humain et artificier
U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, le Forgeron de braises inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeron de braises

{1}{R}

Créature : humain et artificier

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, le Forgeron de braises inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn de Lumengrid

{3}{U}

Créature : drakôn

C

Vol

Art des métaux ? Quand le Drakôn, de Lumengrid arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins trois artefacts, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn de Lumengrid

{3}{U}

Créature : drakôn

C

Vol

Art des métaux ? Quand le Drakôn, de Lumengrid arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins trois artefacts, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeron d'énigmes

{1}{U}

Créature : humain et artificier


U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Forgeron d'énigmes** {1}{U}



Créature : humain et artificier U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Mage aux breloques** {2}{U}

Créature : humain et sorcier C

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Mage aux breloques** {2}{U}

**C**


Créature : humain et sorcier

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magie du Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx d&#039;argent {2}{U}{U}



Créature : sphinx R

Vol

Art des métaux ? {U} : Exilez le Sphinx d&#039;argent.  
Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle  
au début de la prochaine étape de fin. N&#039;activez que  
si vous contrôlez au moins trois artefacts.

4/3

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

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="143 84 418 214"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="644 84 929 214"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="143 480 418 609"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="644 480 929 609"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="143 84 418 214"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="644 84 929 214"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="143 480 418 609"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="644 480 929 609"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;lt;br /&amp;amp;gt;&amp;amp;lt;img width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;quot; align=&amp;amp;quot;center&amp;amp;quot; src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;amp;quot; /&amp;amp;gt;&amp;amp;lt;/center&amp;amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Montagne



Terrain de base : montagne

C

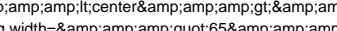
&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;  
 &lt;img width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;quot;  
 align=&amp;amp;quot;center&amp;amp;quot;  
 src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;  
 &amp;quot;&amp;gt;&amp;gt;&amp;amp;lt;/center&amp;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Montagne

Terrain de base : montagne

C



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

```
&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;
&lt;img width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;quot;
align=&amp;amp;quot;center&amp;amp;quot;
src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;
&quot;&amp;amp;gt;&amp;amp;
&amp;amp;lt;/center&amp;
```

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de vie sylvok

{1}

Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +1/+0.

À chaque fois que la créature équipée meurt, vous gagnez 3 points de vie.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cœur de golem

{2}

Artefact

U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'artefact, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de l'Accordeur

{0}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +0/+3 et a la vigilance.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie de golems

{3}

Artefact

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez mettre un marqueur «charge» sur cet artefact.

Retirez trois marqueurs «charge» de cet artefact : Créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de sombracier

{1}

Artefact : équipement

U

Indestructible

La créature équipée gagne +2/+0.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique rouillée

{4}

Artefact

C

Art des métaux ? La Relique rouillée est une créature-artefact 5/5 Golem tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique rouillée

{4}

Artefact

C

Art des métaux ? La Relique rouillée est une créature-artefact 5/5 Golem tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torque d'écho

{2}

Artefact : équipement

C

La créature équipée peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}

Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}

Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}

Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

