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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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 **C**

{T} : Ajoutez {R}.

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 **C**

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'Éther {1}

Artefact **C**

{U}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'Éther {1}

Artefact **C**

{U}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'Éther {1}

Artefact **C**

{U}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Æther : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges de pyrite {1}

Artefact **C**

{R}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite : Elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite: Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges de pyrite {1}

Artefact **C**

{R}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite : Elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite: Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome {0}

Artefact **R**

<i>Empreinte</i> ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-artefact, non-terrain de votre main.
{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges de pyrite {1}

Artefact **C**

{R}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite : Elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite: Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome {0}

Artefact **R**

<i>Empreinte</i> ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-artefact, non-terrain de votre main.
{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome {0}

Artefact R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-artefact, non-terrain de votre main.
{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de progrès {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Talisman de progrès vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome {0}

Artefact R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-artefact, non-terrain de votre main.
{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de progrès {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Talisman de progrès vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de progrès {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Talisman de progrès vous inflige 1 blessure.

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

Talisman de progrès {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Talisman de progrès vous inflige 1 blessure.

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

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

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

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

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

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

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

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

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

Vision de l'avenir {2}{U}{U}{U}

Enchantement R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer les terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.

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

Vision de l'avenir {2}{U}{U}{U}

Enchantement R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer les terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissure temporelle {4}{U}

Rituel **C**

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour chaque copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissure temporelle {4}{U}

Rituel **C**

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour chaque copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissure temporelle {4}{U}

Rituel **C**

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour chaque copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasser {1}{R}

Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasser {1}{R}

Éphémère C

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasser {1}{R}

Éphémère C

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasser {1}{R}

Éphémère C

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourmente de lumière {2}{W}

Éphémère U

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourmente de lumière {2}{W}

Éphémère U

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol d'artefact {2}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : artefact
Vous contrôlez l'artefact enchanté.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol d'artefact {2}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : artefact
Vous contrôlez l'artefact enchanté.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karma {2}{W}{W}

Enchantement U

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Karma inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de marais qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karma {2}{W}{W}

Enchantement U

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Karma inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de marais qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karma {2}{W}{W}

Enchantement U

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Karma inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de marais qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karma {2}{W}{W}

Enchantement U

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Karma inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de marais qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast