


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

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}



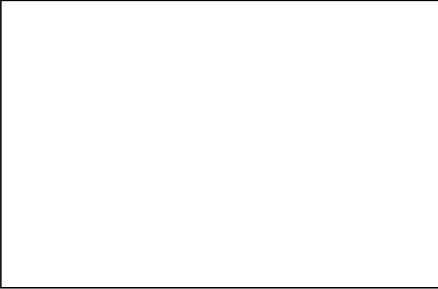
Créature-artefact : grenouille **C**

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}



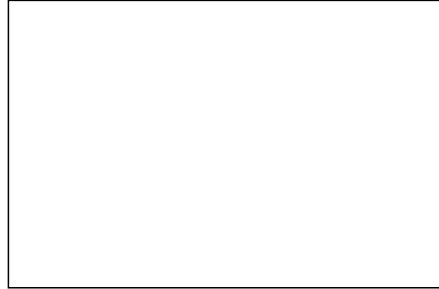
Créature-artefact : grenouille **C**

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

Ornithoptère {0}

Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcanis l'omnipotent {3}{U}{U}

Créature légendaire : sorcier R

{T} : Piochez trois cartes.
 {2}{U}{U} : Renvoyez Arcanis l'omnipotent dans la main de son propriétaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcanis l'omnipotent {3}{U}{U}

Créature légendaire : sorcier R

{T} : Piochez trois cartes.
 {2}{U}{U} : Renvoyez Arcanis l'omnipotent dans la main de son propriétaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn à écailles de chrome {6}{U}{U}


Créature : drakôn R

Affinité pour les artefacts
 Vol
 Quand le Drakôn à écailles de chrome arrive sur le champ de bataille, révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes d'artefact révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn à écailles de chrome {6}{U}{U}{U}



Créature : drakôn R

Affinité pour les artefacts


Vol

Quand le Drakôn à écailles de chrome arrive sur le champ de bataille, révéléz les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes d'artefact révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

3/4

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.)

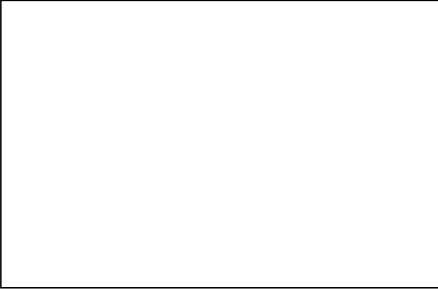
Vol

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

Drakôn à écailles de chrome {6}{U}{U}{U}



Créature : drakôn R

Affinité pour les artefacts


Vol

Quand le Drakôn à écailles de chrome arrive sur le champ de bataille, révéléz les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes d'artefact révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

3/4

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

Ancienne tanière



Terrain-artefact

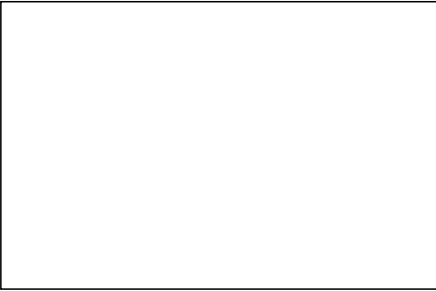
C

{T} : Ajoutez {W}.

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

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact U
Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact U
Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact U
Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

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

Vide rayonnant



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

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-artepect, non-terrain de votre main.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome

{0}



Artefact

R

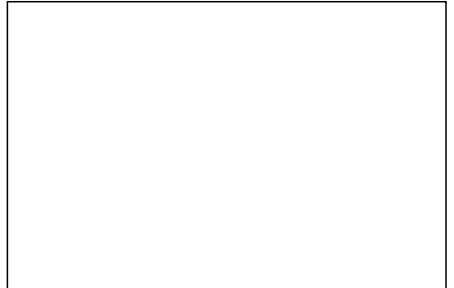
<i>Empreinte</i> ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-artepect, non-terrain de votre main.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os

{1}



Artefact : équipement


C

La créature équipée gagne +2/+0.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Scinde-os {1}



Artefact : équipement **C**
La créature équipée gagne +2/+0.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

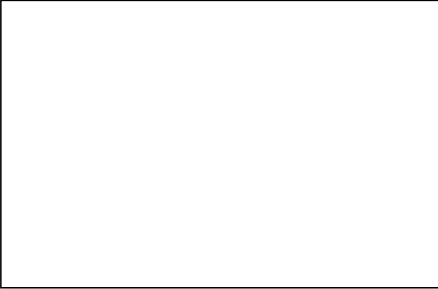
Scinde-os {1}



Artefact : équipement **C**
La créature équipée gagne +2/+0.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

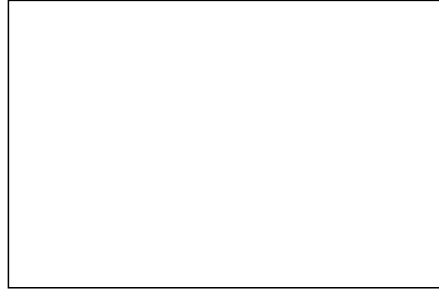
Scinde-os {1}



Artefact : équipement **C**
La créature équipée gagne +2/+0.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision de l'avenir {2}{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

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

Limon méphitique

{4}{B}



Créature : limon

R

Le Limon méphitique gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.
À chaque fois que le Limon méphitique inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

0/5

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