


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

Myr alpha {2}




Créature-artefact : myr C

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr alpha {2}




Créature-artefact : myr C

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr alpha {2}




Créature-artefact : myr C

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr alpha {2}




Créature-artefact : myr C

2/1

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 argenté {2}




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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr argenté {2}

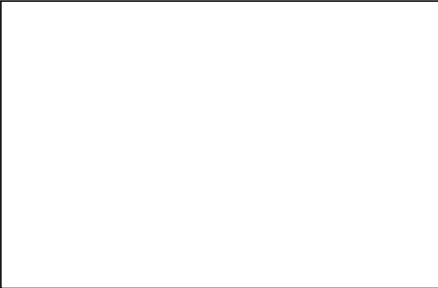


Créature-artefact : myr **C**
{T} : Ajoutez {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de magnétite {4}



Créature-artefact : myr R

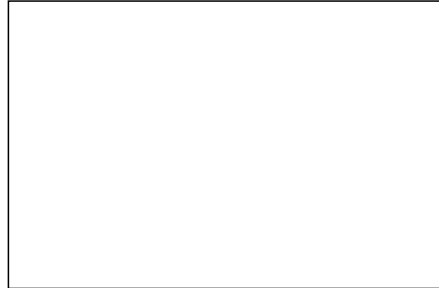
Piétinement

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 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

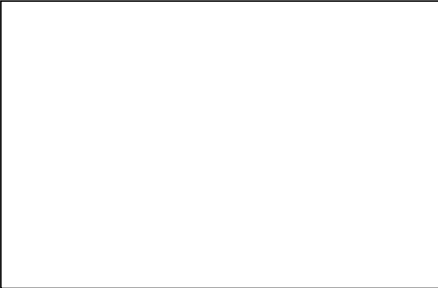
Piétinement

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 oméga {2}

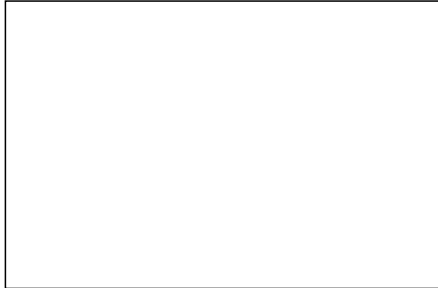


Créature-artefact : myr C

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr oméga {2}




Créature-artefact : myr C

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr oméga {2}




Créature-artefact : myr C

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr oméga {2}




Créature-artefact : myr C

1/2

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

Ornithoptère {0}




Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}




Créature-artefact : myr U

Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}




Créature-artefact : myr U

Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}




Créature-artefact : myr U

Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}



Créature-artefact : myr U

Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage vedalken {2}{U}{U}

Créature : vedalken et sorcier R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, piochez une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage vedalken {2}{U}{U}

Créature : vedalken et sorcier R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, piochez une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage vedalken {2}{U}{U}

Créature : vedalken et sorcier R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, piochez une carte.

0/2

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

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact
{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact
{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact
{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



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

U

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
{T} : Ajoutez {R}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {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

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

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

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

Blindage crânien

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.

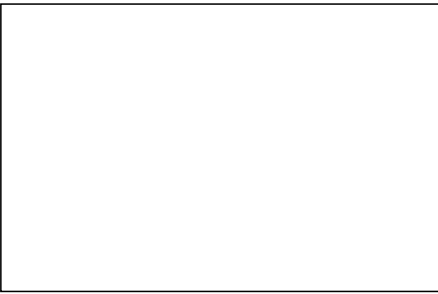
{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blindage crânien

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.

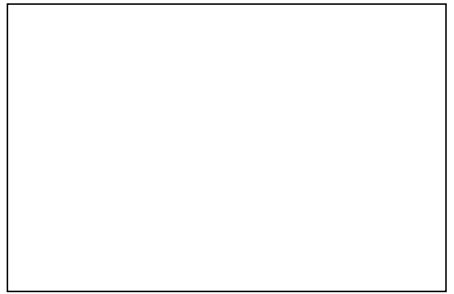
{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de Genèse

{2}



Artefact

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille, si la Chambre de genèse est dégagée, le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature-arteffect 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de Genèse

{2}



Artefact

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille, si la Chambre de genèse est dégagée, le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature-arteffect 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de Genèse

{2}



Artefact

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille, si la Chambre de genèse est dégagée, le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature-arteffect 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de Genèse

{2}



Artefact

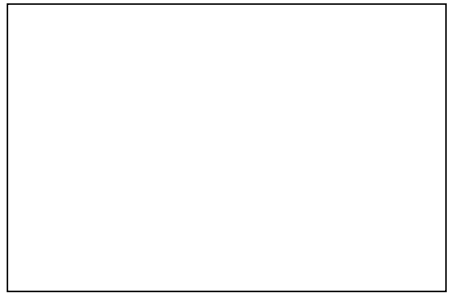
U

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille, si la Chambre de genèse est dégagée, le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clef de nuage

{3}



Artefact

R

Au moment où la Clef de nuage arrive sur le champ de bataille, choisissez artefact, créature, enchantement, éphémère ou rituel. Les sorts du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clef de nuage

{3}



Artefact

R

Au moment où la Clef de nuage arrive sur le champ de bataille, choisissez artefact, créature, enchantement, éphémère ou rituel. Les sorts du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clef de nuage

{3}



Artefact

R

Au moment où la Clef de nuage arrive sur le champ de bataille, choisissez artefact, créature, enchantement, éphémère ou rituel. Les sorts du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clef de nuage

{3}



Artefact

R

Au moment où la Clef de nuage arrive sur le champ de bataille, choisissez artefact, créature, enchantement, éphémère ou rituel.
Les sorts du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre à souder

{0}



Artefact

C

Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre à souder

{0}



Artefact

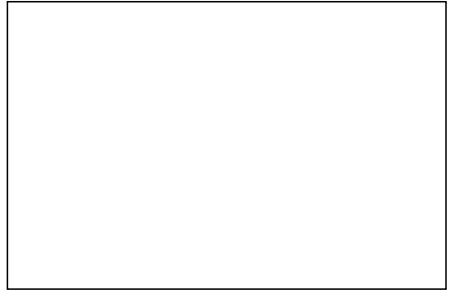
C

Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre à souder

{0}



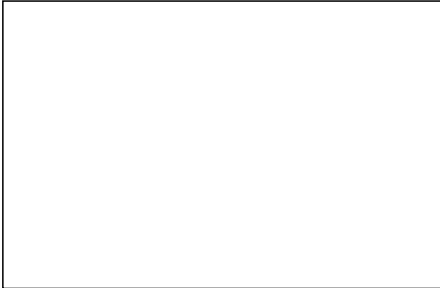
Artefact

C

Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

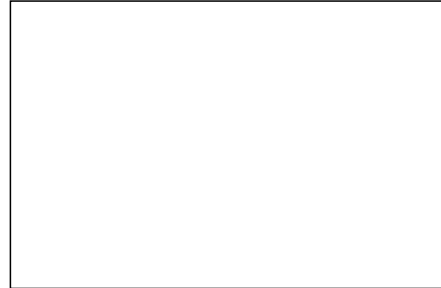
Jarre à souder {0}



Artefact C
Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Manteau de paradis {0}



Artefact : équipement U
La créature équipée a « {T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. »
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

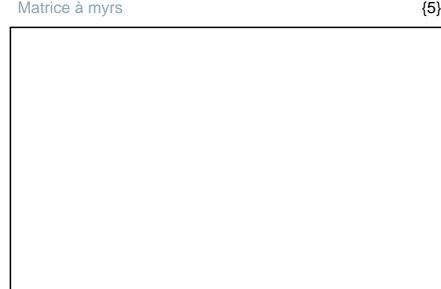
Manteau de paradis {0}



Artefact : équipement U
La créature équipée a « {T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. »
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice à myrs {5}



Artefact R
Indestructible
Les créatures myr gagnent +1/+1.
{5} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice à myrs

{5}



Artefact

R

Indestructible

Les créatures myr gagnent +1/+1.

{5} : Créez un jeton de créature-arteffect 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice à myrs

{5}



Artefact

R

Indestructible

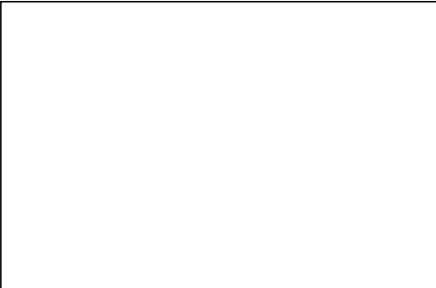
Les créatures myr gagnent +1/+1.

{5} : Créez un jeton de créature-arteffect 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice à myrs

{5}



Artefact

R

Indestructible

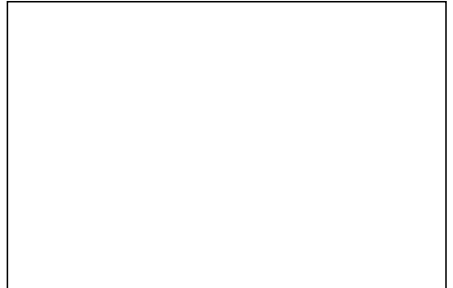
Les créatures myr gagnent +1/+1.

{5} : Créez un jeton de créature-arteffect 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentode prismatique

{2}



Artefact

C

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

Pentode prismatique

{2}



Artefact

C

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

Machination

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machination

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machination

{1}{U}{U}



Éphémère

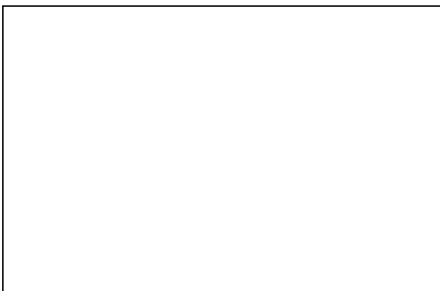
C

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machination

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast