


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}



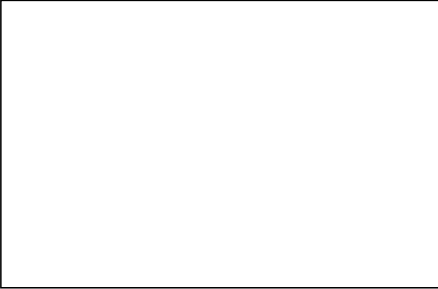
Créature-artefact : myr **C**

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}



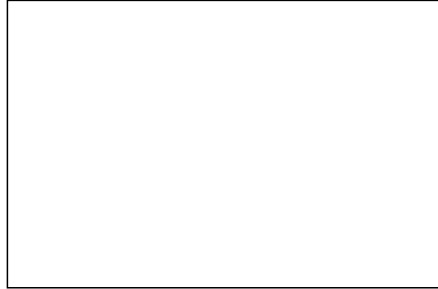
Créature-artefact : myr **C**

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}



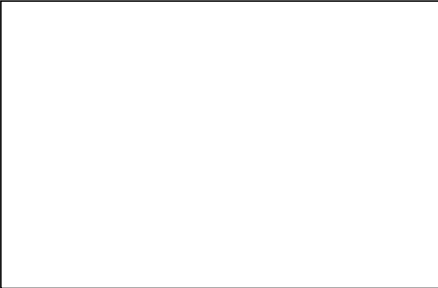
Créature-artefact : myr **C**

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}



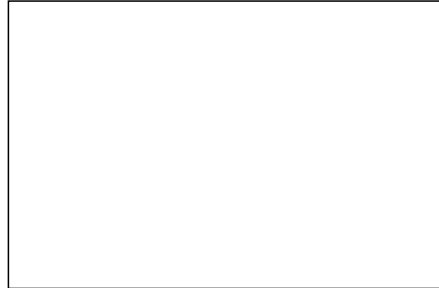
Créature-artefact : grenouille **C**

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

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

Reproduction de sorcier {3}



Créature-artefact : sorcier C


Vol

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

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}



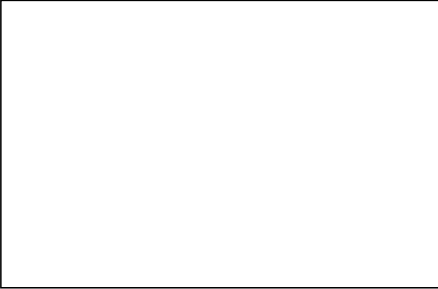
Créature : humain et clerc C

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}



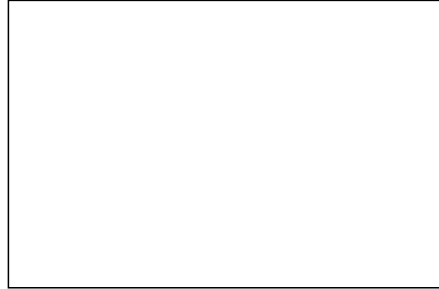
Créature : humain et clerc C

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}



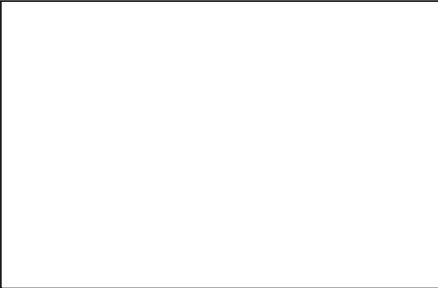
Créature : humain et clerc C

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}



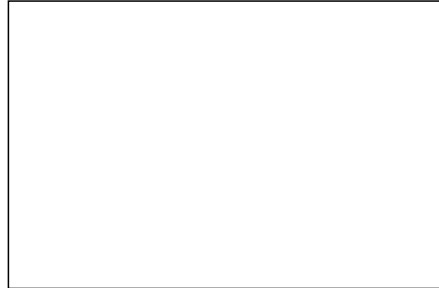
Créature : humain et clerc C

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur de carapace {1}{G}




Créature : elfe et artificier C

&lt;i>Art des métaux</i> ? Le Forgeur de carapace gagne +2/+2 tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur de carapace {1}{G}




Créature : elfe et artificier C

&lt;i>Art des métaux</i> ? Le Forgeur de carapace gagne +2/+2 tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur de carapace {1}{G}



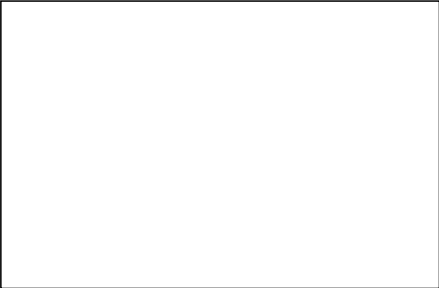
Créature : elfe et artificier C

&lt;i>Art des métaux</i> ? Le Forgeur de carapace gagne +2/+2 tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog {1}{R}



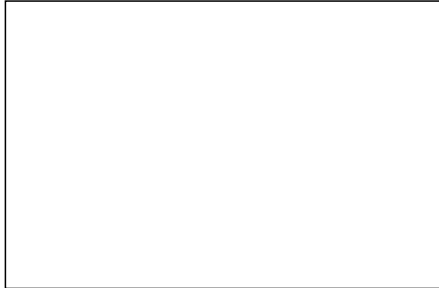
Créature : atog U

Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog {1}{R}




Créature : atog U

Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog {1}{R}




Créature : atog U

Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog {1}{R}



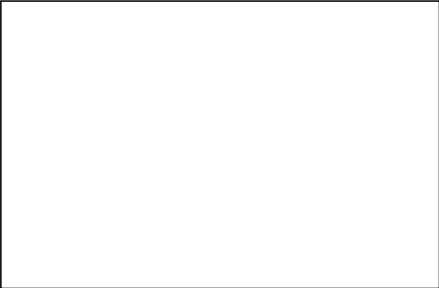
Créature : atog U

Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane du clan Krark {R}



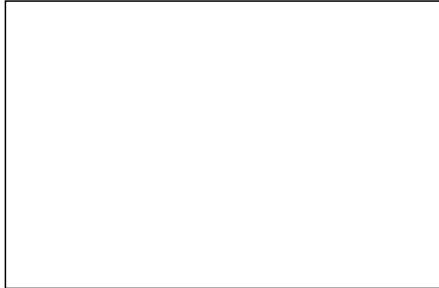
Créature : goblin et shaman C

Sacrifiez un artefact : Le Shamane du clan Krark inflige 1 blessure à chaque créature sans le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}




Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane du clan Krark {R}




Créature : goblin et shaman C

Sacrifiez un artefact : Le Shamane du clan Krark inflige 1 blessure à chaque créature sans le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}



Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

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

Arbre des Récits



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

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre des Récits



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

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre des Récits



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

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre des Récits



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

**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

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 **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

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

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

Étoile chromatique

{1}



Artefact

U

{1}, {T}, sacrifiez l'Étoile chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  
Quand l'Étoile chromatique est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile chromatique

{1}



Artefact

U

{1}, {T}, sacrifiez l'Étoile chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  
Quand l'Étoile chromatique est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile chromatique

{1}



Artefact

U

{1}, {T}, sacrifiez l'Étoile chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  
Quand l'Étoile chromatique est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère chromatique

{1}



Artefact

C

{1}, {T}, sacrifiez la Sphère chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}



Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère chromatique

{1}



Artefact

C

{1}, {T}, sacrifiez la Sphère chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}



Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}



Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :  
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet

{1}{R}



Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez une créature.  
Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la  
créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}



Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :  
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet

{1}{R}



Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez une créature.  
Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la  
créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}



Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
&lt;i>? 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.  
&lt;i>? 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.  
&lt;i>? 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.  
&lt;i>? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus

{1}

Artefact

U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.  
{1}, exiliez la Relique de Progénitus : Exiliez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne dorée

{1}

Artefact

C

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur l'Urne dorée.  
{T}, sacrifiez l'Urne dorée : Vous gagnez un nombre de point de vie égal au nombre de marqueurs « charge » sur l'Urne dorée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne rancœur

{1}{R}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé.  
Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exiliez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Refusion

{2}{R}

Éphémère

C

Détruisez un équipement ciblé. Si cet équipement était attaché à une créature, la Refonte inflige 2 blessures à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : blanc

{1}{W}

Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source blanche de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : blanc

{1}{W}

Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source blanche de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : bleu

{1}{W}

Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source bleue de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : bleu

{1}{W}



Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source bleue de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : noir

{1}{W}



Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source noire de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : noir

{1}{W}



Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source noire de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : rouge

{1}{W}



Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : rouge

{1}{W}



Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : vert

{1}{W}



Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source verte de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : vert

{1}{W}



Enchantement

U

{1} : La prochaine fois qu'une source verte de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast