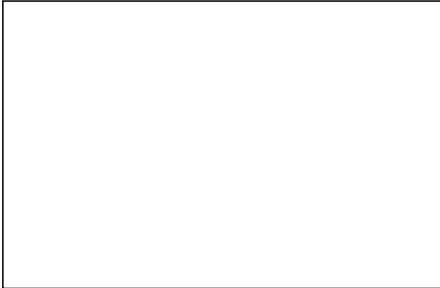


Argousin myr {7}




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

Cérébroservant myr {1}




Créature-artefact : myr U

{2}, {T} : Mélangez votre bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}




Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf bruni {3}



Créature-artefact : élan U

{3}, sacrifiez cette créature : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de sombracrier

{11}



Créature-artefact : golem

M

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cette créature.)

Si le Colosse de sombracrier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révéléz le Colosse de sombracrier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur entravarc

{4}



Créature-artefact : djaggernaut

U

Piétinement

À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur entravarc.

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction voltaïque

{4}



Créature-artefact : golem

U

{2} : Dégagez une créature-artefact ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur phyrexian

{0}




Créature-artefact : phyrexian et construction

C

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur porte-hangars {X}{X}




Créature-artefact : construction **R**

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.  
 Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.  
 {1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr d'alliage {3}




Créature-artefact : myr **C**

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr argenté {2}



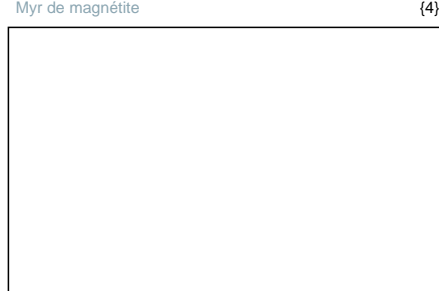
Créature-artefact : myr **C**

{T} : Ajoutez {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de magnétite {4}



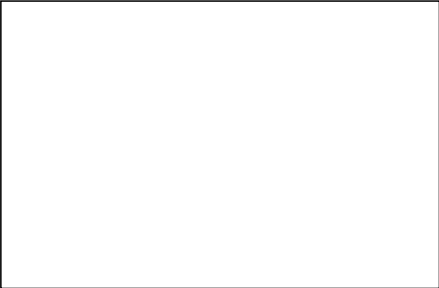
Créature-artefact : myr **R**

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 plomb {2}

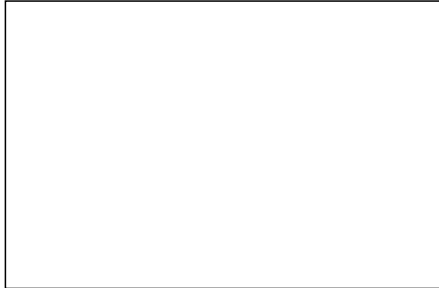


Créature-artefact : myr **C**  
 {T} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré {2}




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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de sombracier {3}




Créature-artefact : myr **U**  
 Indestructible

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr oméga {2}

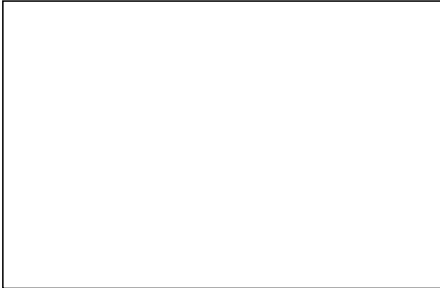


Créature-artefact : myr **C**

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr planeur {2}

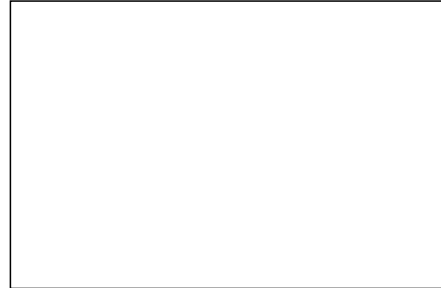


Créature-artefact : myr **C**  
 Vol, vigilance

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentavus {7}



Créature-artefact : construction **R**


Le Pentavus arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur lui.  
 {1}, retirez un marqueur +1/+1 du Pentavus : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Pentavite avec le vol.

{1}, sacrifiez un pentavite : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Pentavus.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nef lunaire myr {1}




Créature-artefact : myr **C**  
 Quand la Nef lunaire myr meurt, ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Père des myrs {2}



Créature-artefact : phyrexian et myr **C**  
 Quand le Père des myrs meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Phyrexian et Myr.

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

Simulacre solennel

{4}

Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.  
Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion de Mephidross

{4}

Créature-artefact : scorpion

C

À chaque fois que le Scorpion de Mephidross ou une autre créature-artefact meurt, vous pouvez dégager l'artefact ciblé.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tique de rouille

{3}

Créature-artefact : insecte


U

Vous pouvez choisir de ne pas dégager la Tique de rouille pendant votre étape de dégagement.  
{1}, {T} : Engagez l'artefact ciblé. Il ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que la Tique de rouille reste engagée.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}




Créature-artefact : construction C

Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisan de Kozilek {9}



Créature : eldrazi U

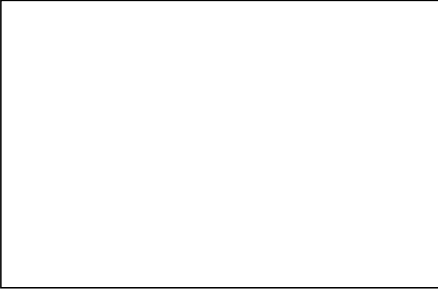
Quand vous lancez ce sort, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

10/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}



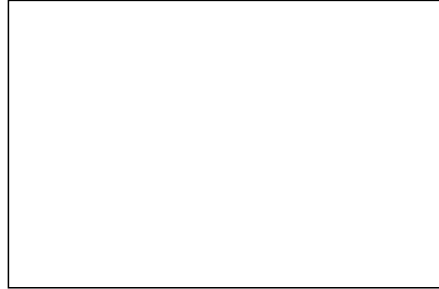
Créature : humain et clerc C

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

Certarque vedalken {U}



Créature : vedalken et sorcier C

&lt;i>Art des métaux</i> ? {T} : Engagez une cible, artefact créature ou terrain. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobaye de Ludevic

{1}{U}



Créature : lézard et ?uf

R

Défenseur

{1}{U} : Mettez un marqueur « progéniture » sur le Cobaye de Ludevic. Ensuite, s'il y a au moins cinq marqueurs « progéniture » sur lui, retirez-les tous et transformez-le.

0/3

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

Grand architecte

{1}{U}{U}



Créature : vedalken et artificier

R

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{U} : La créature-artefact ciblée devient bleue jusqu'à la fin du tour.

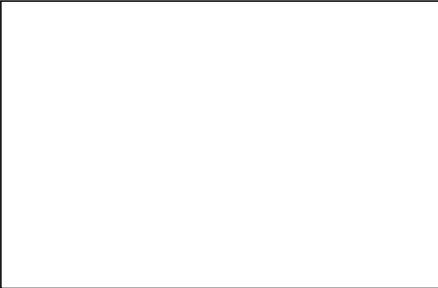
Engagez une créature bleue dégagée que vous contrôlez : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Ingénieur vedalken {1}{U}



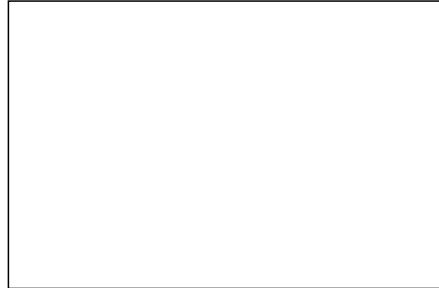
Créature : vedalken et artificier C

{T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange indomptable {2}{W}{W}



Créature : ange M


Vol

&lt;i>Art des métaux</i> ? Les artefacts que vous contrôlez ont le linceul tant que vous contrôlez au moins trois artefacts. (Un artefact avec le linceul ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de Lat-Nam {1}{U}




Créature : humain et artificier R

{T}, sacrifiez un artefact : Piochez une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeronne de myrs {1}{W}



Créature : humain et artificier U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transperceuse aurioko

{W}



Créature : humain et éclairéur

C

{W}, {T} : Engagez un artefact ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambition grandissante

{4}{B}



Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, cherchez à la place deux cartes dans votre bibliothèque, mettez-les dans votre main, puis mélangez. Flashback {7}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sydri, génie galvanique

{W}{U}{B}



Créature légendaire : humain et artificier

M

{U} : Un artefact non-créature ciblé devient une créature-artefact dont la force et l'endurance sont chacune égales à sa valeur de mana jusqu'à la fin du tour.

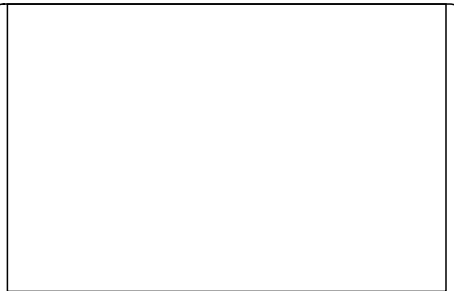
{W}{B} : Une créature-artefact ciblée acquiert le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

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

Reconstruction

{U}



Rituel

C

Renvoyez une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabrication

{2}{U}



Rituel

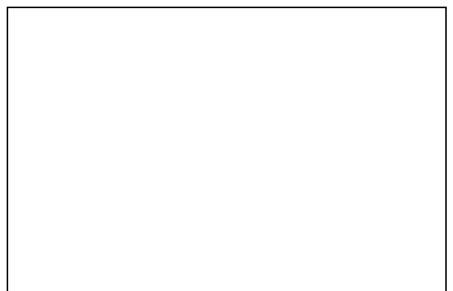
R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de restauration

{W}



Rituel

C

Renvoyez une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain U

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov



Terrain U

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centrale énergétique d'Urza



Terrain : centrale énergétique d'Urza C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Centrale énergétique d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie des consuls



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{S}, {T}, sacrifiez la Fonderie des consuls : Créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {W} ou {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  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine d'Urza



Terrain : mine d'Urza

C

{T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Mine d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.  
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine inondée



Terrain

U

La Plaine inondée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Plaine inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puits des scintimites



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Engagez un artefact non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine ensevelie



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez la Ruine ensevelie : Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'Urza



Terrain : tour d'Urza

C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour d'Urza s'engage pour {C}{C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier sculpteur

{3}



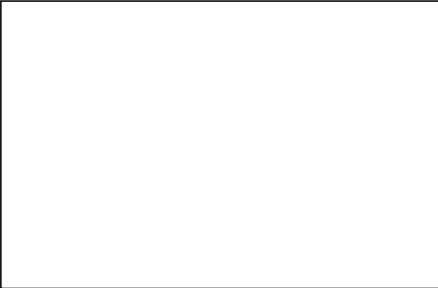
Artefact

R

Vous pouvez faire que l'Acier sculpteur arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Azorius {2}

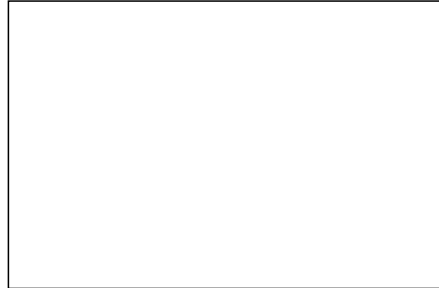


Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur 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

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

Diamant du charbon {2}



Artefact C

Le Diamant du charbon arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du ciel

{2}



Artefact

C

Le Diamant du ciel arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine à contagion

{6}



Artefact

R

Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

{4}, {T} : Proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}



Artefact

U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe de basalte

{3}



Artefact

U

Le Monolithe de basalte ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

{3} : Dégagez le Monolithe de basalte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque d'Esper

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir à myr

{3}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de myr ou activer des capacités de myr.  
{3}, {T} : Renvoyez une carte de myr ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale de Dimir

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

{U}{B}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale de Dimir : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé d'Azorius

{3}



Artefact

U

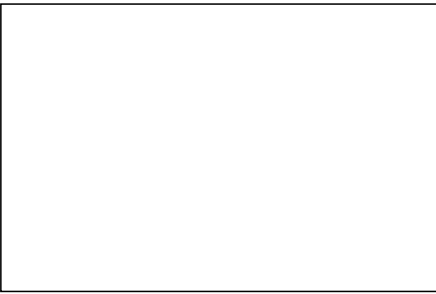
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

{W}{U} : La Runeclé d'Azorius devient une créature-artefact 2/2 blanche et bleue Oiseau avec le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Turbine à myrs

{5}



Artefact

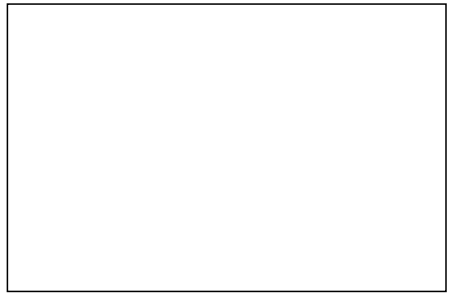
R

{T} : Créez un jeton de créature-arteffect 1/1 incolore Myr.  
{T}, engagez cinq myrs dégagés que vous contrôlez :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Myr, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre affliction

{2}{B}



Éphémère

C

Mettez un marqueur -1/-1 sur la créature ciblée, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

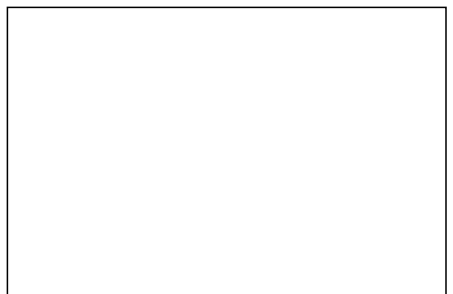
R

Détruisez une créature non-arteffect ciblée.

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

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

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

Révélation de l'artificier

{2}{U}

Éphémère

C

Piochez deux cartes. Si vous ne contrôlez aucun artefact, défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prononcer la justice

{2}{W}

Éphémère

U

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante. &lt;i>Art des métaux&lt;/i> ? Ce joueur sacrifie deux créatures attaquantes à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Emprise de la Citerraine

{1}{U}{U}{B}



Éphémère

U

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 3 points de vie.  
Transmutation {1}{U}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation d'artefact

{3}{U}



Enchantement : aura

U

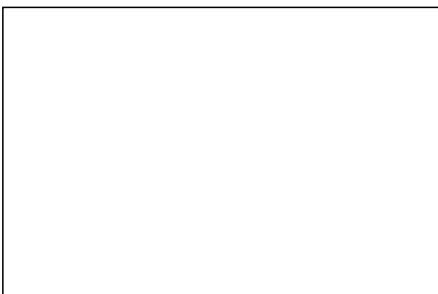
Enchanter : artefact

Tant que l'artefact enchanté n'est pas une créature, c'est une créature-artefact avec une force et une endurance chacune égale à son coût converti de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

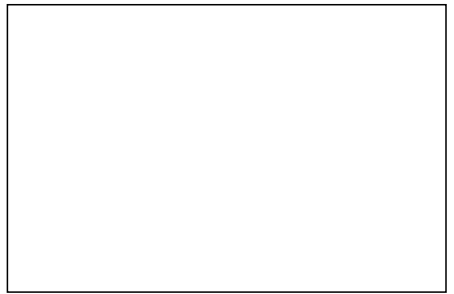
U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

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

