

Argousin myr{7}

Créature-artefact : myrC

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 : myrC

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 : myrC

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 : myrC

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 : grenouilleC

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 : grenouilleC

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 : grenouilleC

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 : grenouilleC

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

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

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

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

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**

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)  
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

**C**

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)  
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

**C**

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)  
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

**C**

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)  
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'Éther

{1}

Artefact

C

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

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

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

{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Éther :  
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



Bombe à sortilèges de pyrite

{1}



Artefact

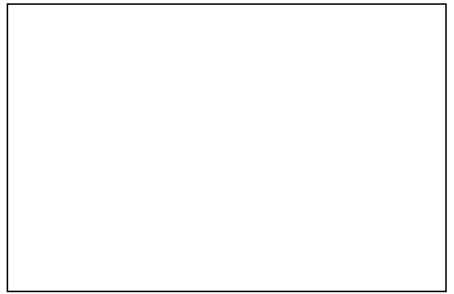
C

{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

Empreinte ? 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

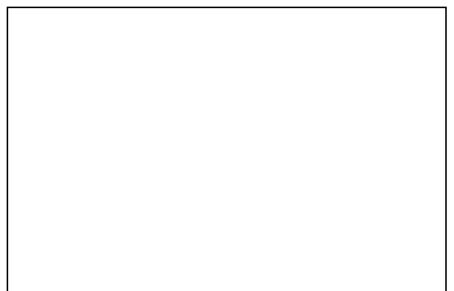
C

{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

Empreinte ? 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

Mox de chrome
{0}

Artefact
R

Empreinte ? 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

Empreinte ? 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

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

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

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&#039;une carte d&#039;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&#039;une carte d&#039;artefact.

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&#039;une carte d&#039;artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision de l&#039;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

Soif de connaissance

{2}{U}

Éphémère

U

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d&#039;une carte d&#039;artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision de l&#039;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

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

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



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

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