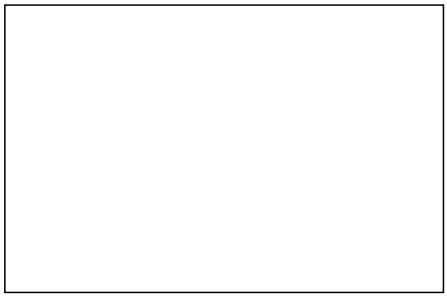
Myr de fer {2}



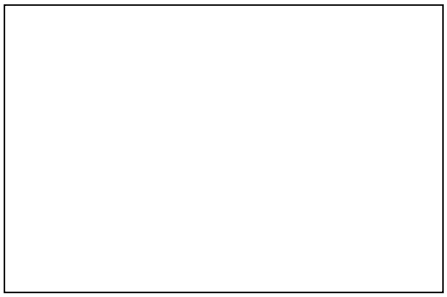
Créature-artefact : myr **C**

{T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de magnétite {4}



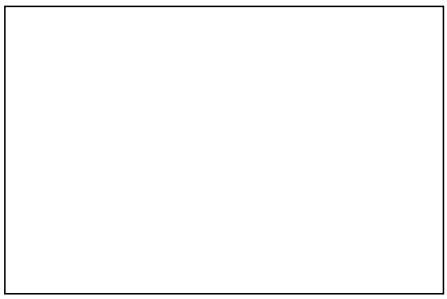
Créature-artefact : myr **R**

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 fer {2}



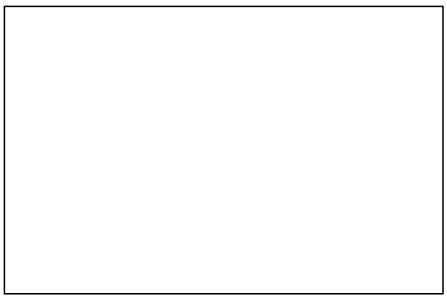
Créature-artefact : myr **C**

{T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de magnétite {4}



Créature-artefact : myr **R**

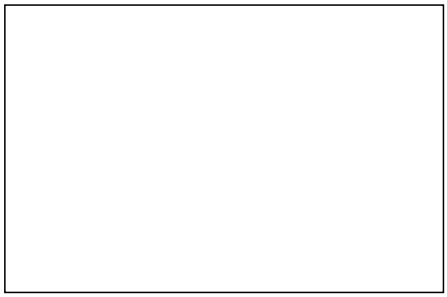
Piétinement
Engagez un artefact dégagé que vous contrôlez : Le Myr de magnétite gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de plomb {2}



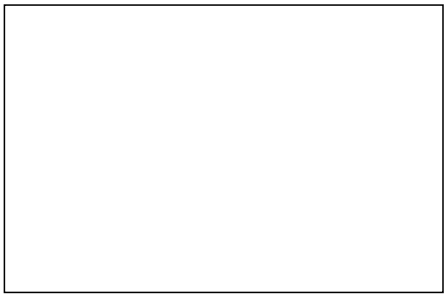
Créature-artefact : myr **C**

{T} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}



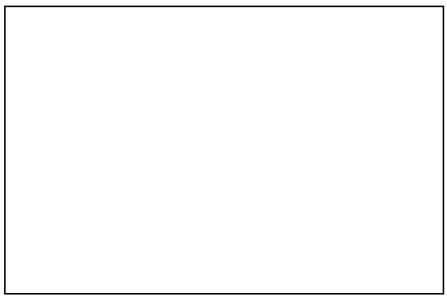
Créature-artefact : myr **U**

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

Myr de plomb {2}



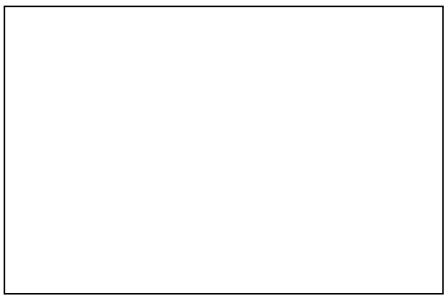
Créature-artefact : myr **C**

{T} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}



Créature-artefact : myr **U**

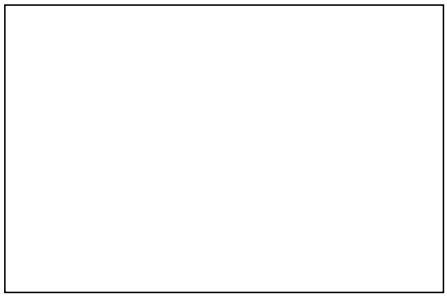
Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}



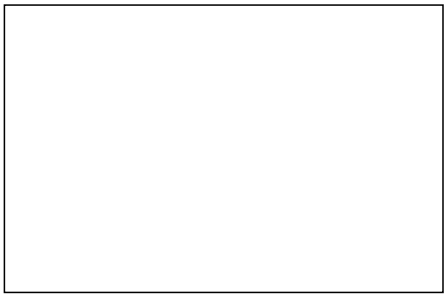
Créature-artefact : myr U

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

Disciple du Caveau {B}



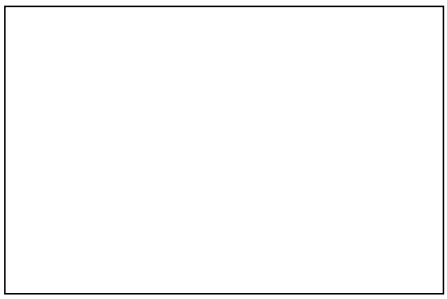
Créature : humain et clerc C

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

Récupérateur Myr {2}



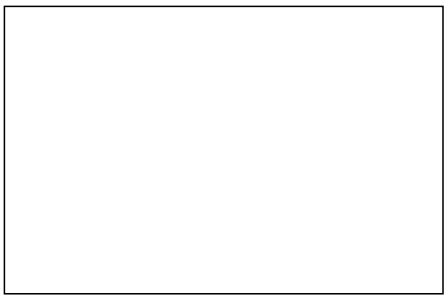
Créature-artefact : myr U

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

Disciple du Caveau {B}



Créature : humain et clerc C

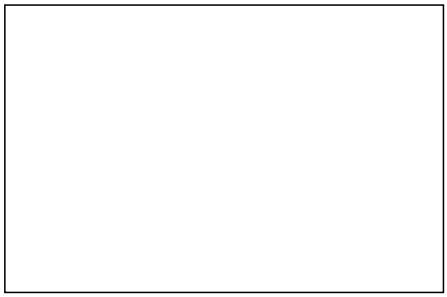
À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}



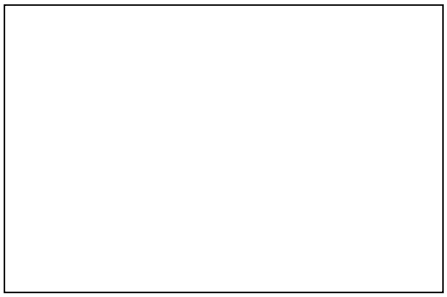
Créature : humain et clerc **C**

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

Atog {1}{R}



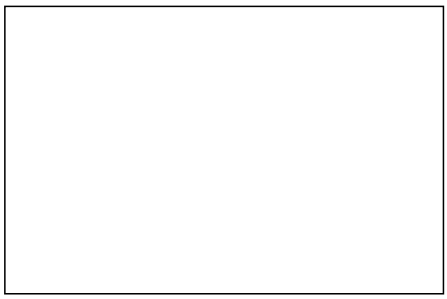
Créature : atog U

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

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}



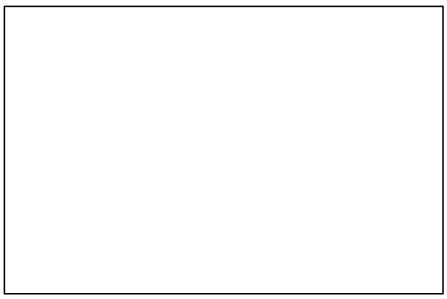
Créature : humain et clerc **C**

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

Atog {1}{R}



Créature : atog U

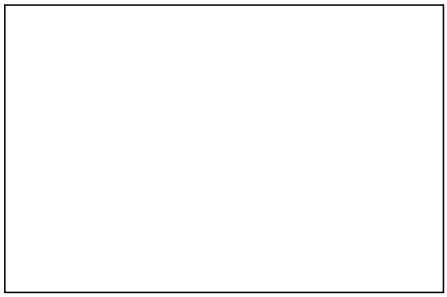
Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog {1}{R}



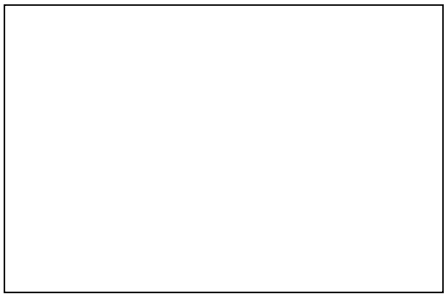
Créature : atog U

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

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégatog {4}{R}{R}



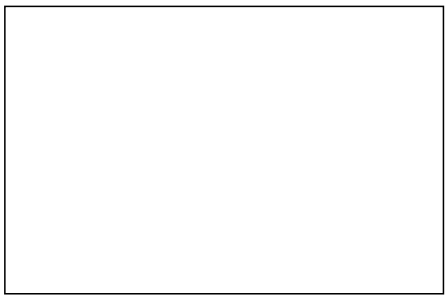
Créature : atog R

Sacrifiez un artefact : Le Mégatog gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog {1}{R}



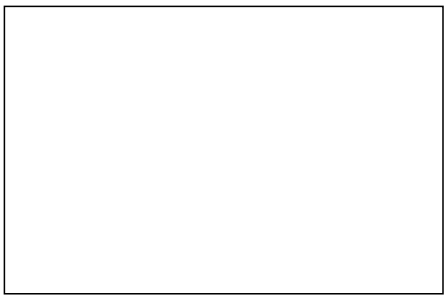
Créature : atog U

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

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégatog {4}{R}{R}



Créature : atog R

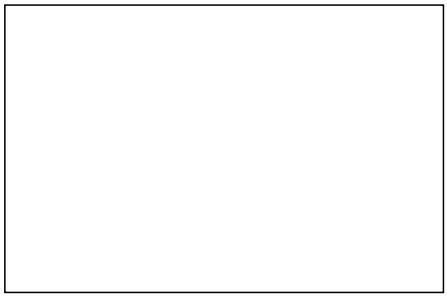
Sacrifiez un artefact : Le Mégatog gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

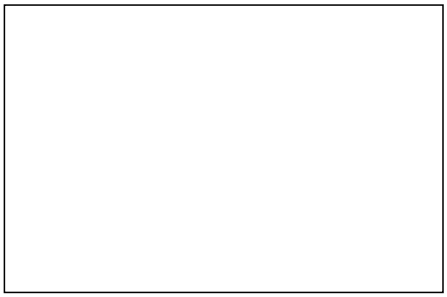


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

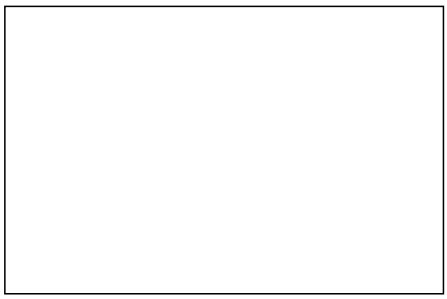


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

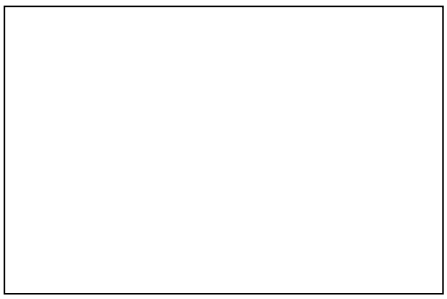


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

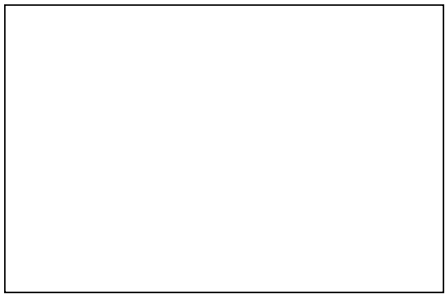


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau

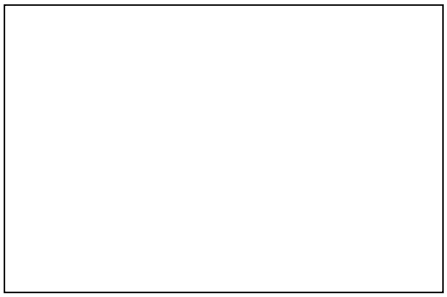


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau

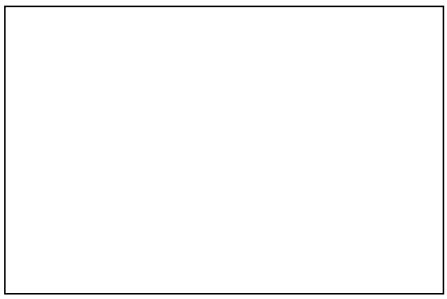


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau

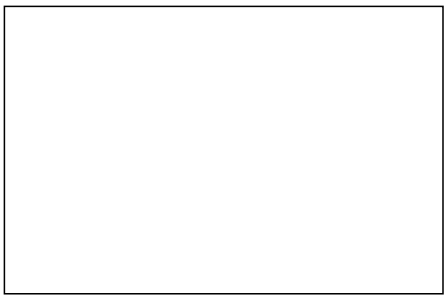


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau

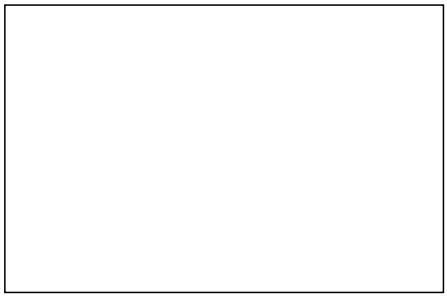


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

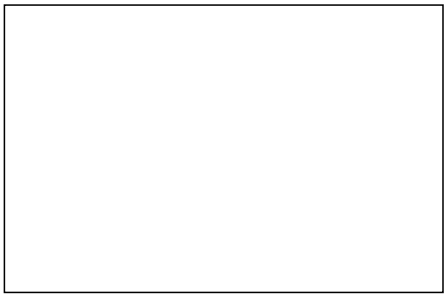


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

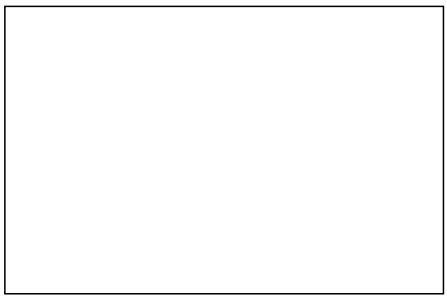


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

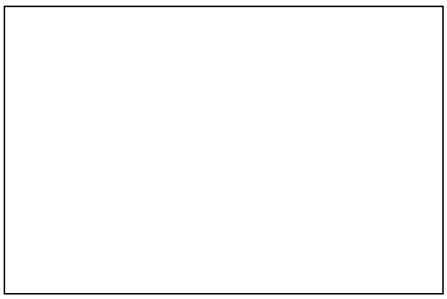


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

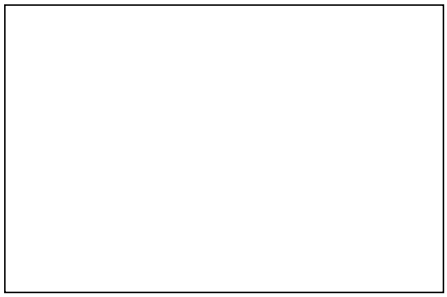
Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant

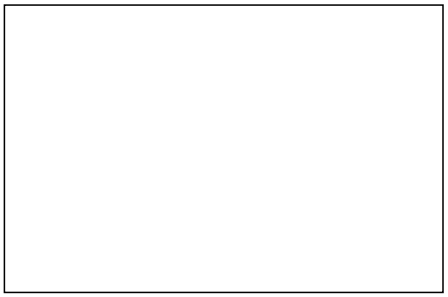


Terrain R

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

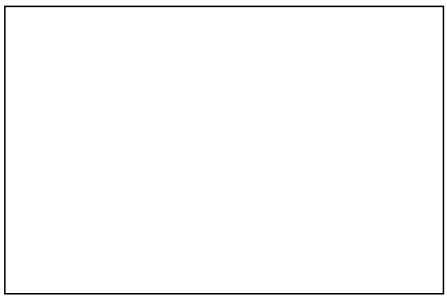


Terrain R

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

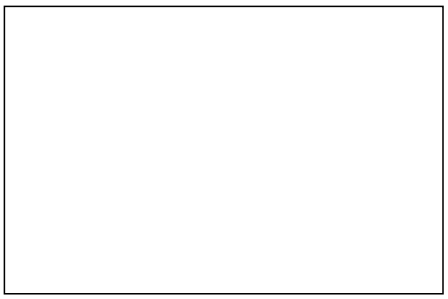


Terrain R

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

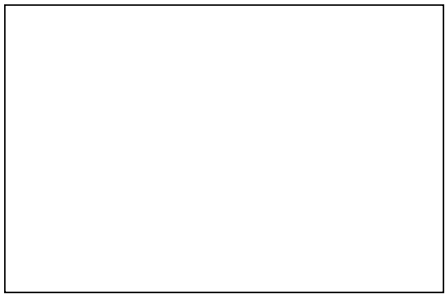


Terrain R

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

Bombe à sortilèges de pyrite {1}

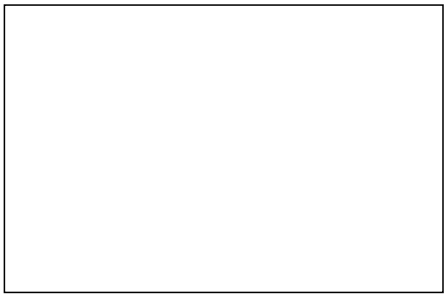


Artefact **C**

{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}

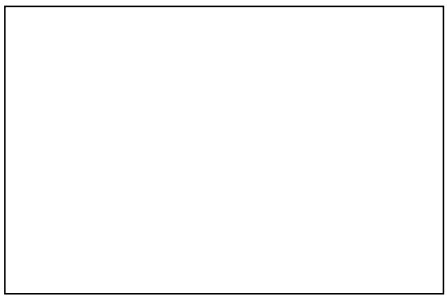


Artefact **C**

{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

Bombe à sortilèges de pyrite {1}

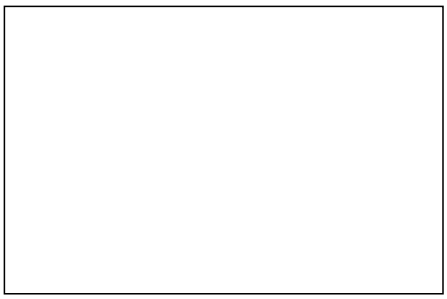


Artefact **C**

{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}

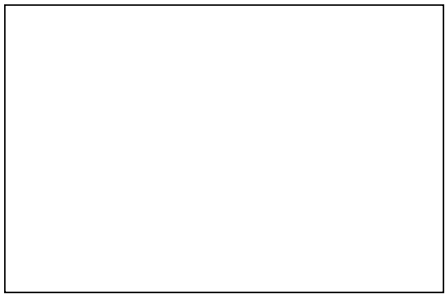


Artefact **C**

{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

Écharde de squelette {3}

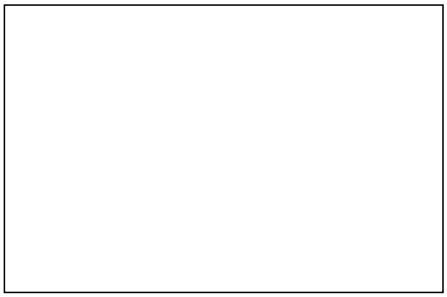


Artefact U

{3}, {T} ou {B}, {T} : Renvoyez une carte de créature-artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique {2}

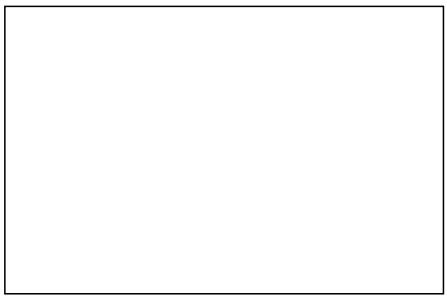


Artefact U

<i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.
{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écharde de squelette {3}

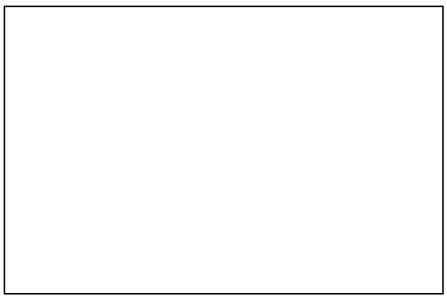


Artefact U

{3}, {T} ou {B}, {T} : Renvoyez une carte de créature-artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique {2}



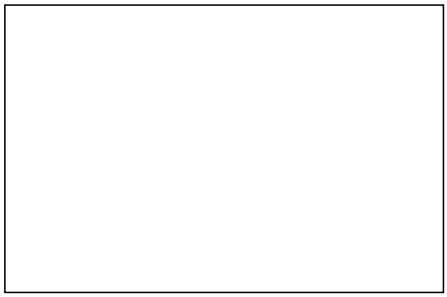
Artefact U

<i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.
{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Irradiation {3}{B}

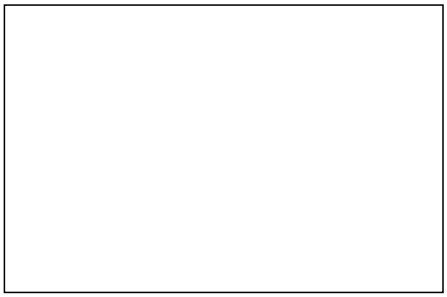


Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque artefact que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Irradiation {3}{B}

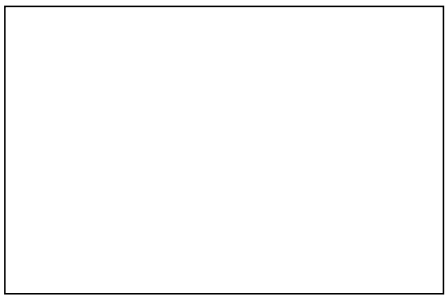


Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque artefact que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Irradiation {3}{B}

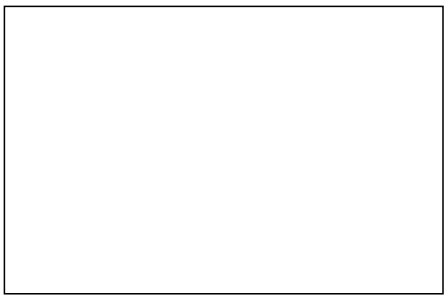


Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque artefact que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Irradiation {3}{B}

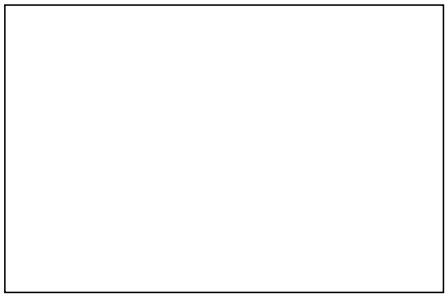


Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque artefact que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur {1}{B}

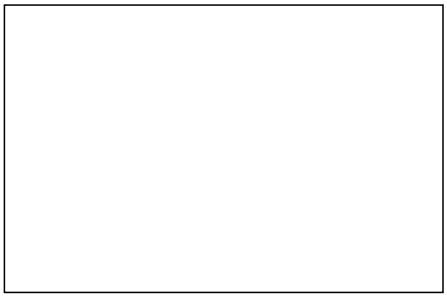


Éphémère **C**

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur {1}{B}

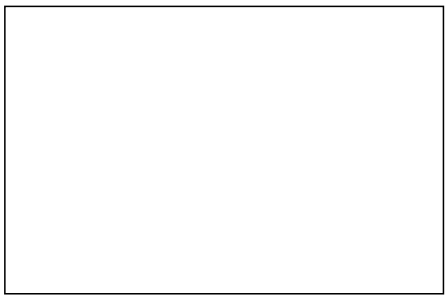


Éphémère **C**

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur {1}{B}

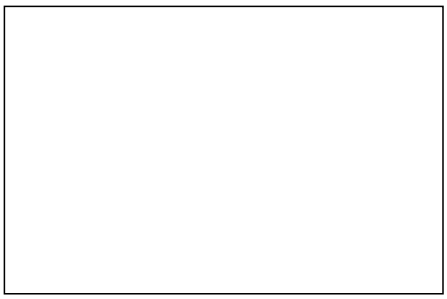


Éphémère **C**

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur {1}{B}

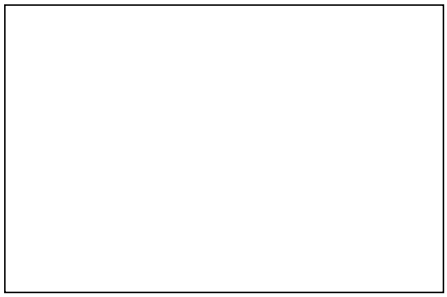


Éphémère **C**

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus {1}{R}

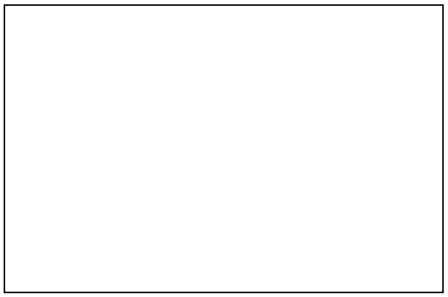


Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus {1}{R}

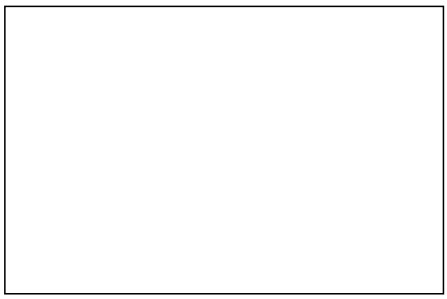


Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus {1}{R}

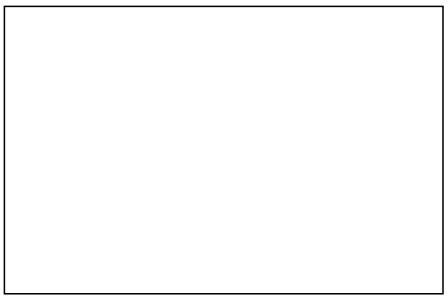


Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus {1}{R}



Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast