

Réseau de mécanoptères espions

{2}{U}{U}



Enchantement

Au début de votre entretien, si vous contrôlez un artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.  
À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Réseau de mécanoptères espions

{2}{U}{U}



Enchantement

Au début de votre entretien, si vous contrôlez un artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.  
À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Réseau de mécanoptères espions

{2}{U}{U}



Enchantement

Au début de votre entretien, si vous contrôlez un artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.  
À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Réseau de mécanoptères espions

{2}{U}{U}



Enchantement

Au début de votre entretien, si vous contrôlez un artefact, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.  
À chaque fois qu'au moins une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast