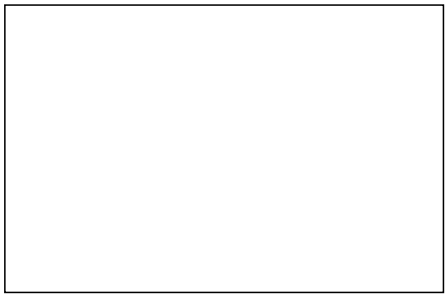
Argousin myr {7}



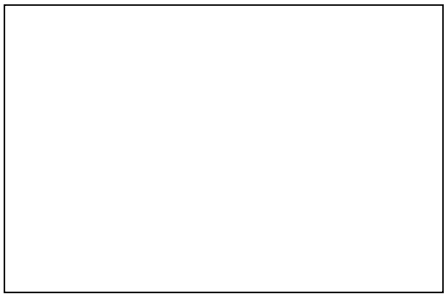
Créature-artefact : myr **C**

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}



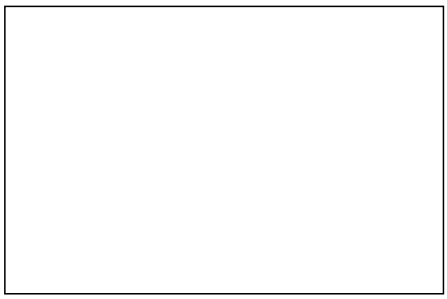
Créature-artefact : myr **C**

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}



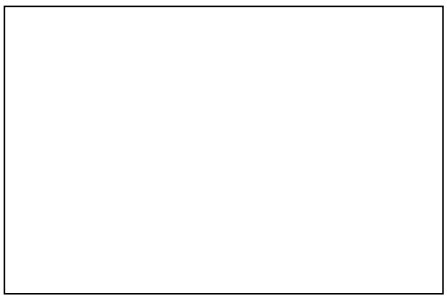
Créature-artefact : myr **C**

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

Mitraine {4}

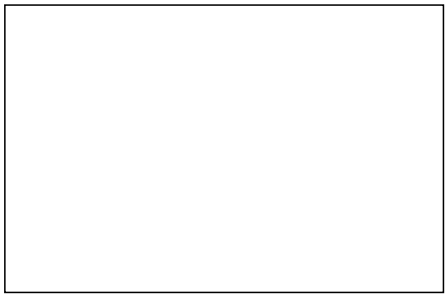
Créature-artefact : grenouille **C**

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

Ornithoptère {0}



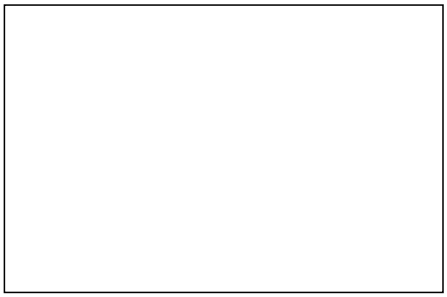
Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



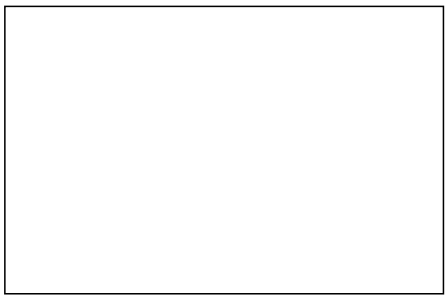
Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



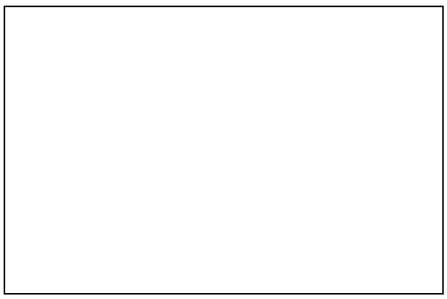
Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U

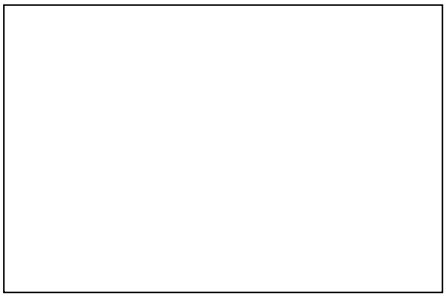
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engeance des étoiles {8}{U}{U}



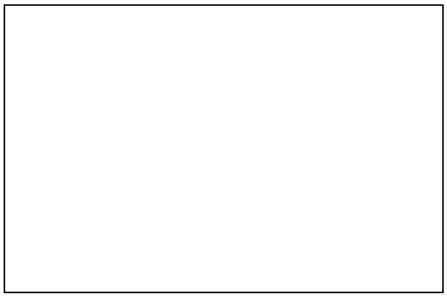
Créature : bête R

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}



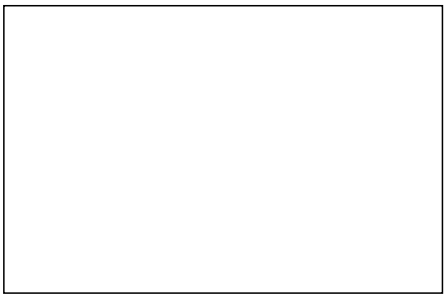
Créature : bête R

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}



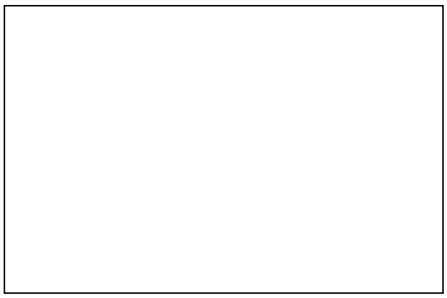
Créature : bête R

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}



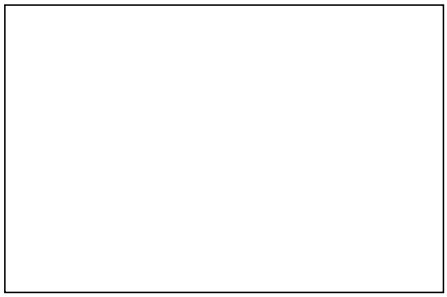
Créature : bête R

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}

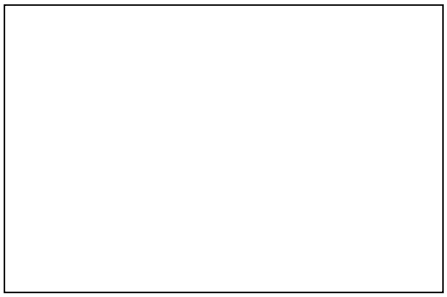


Rituel **C**

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}

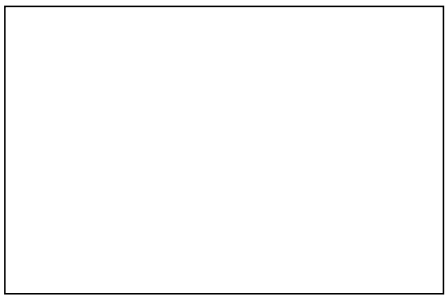


Rituel **C**

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}

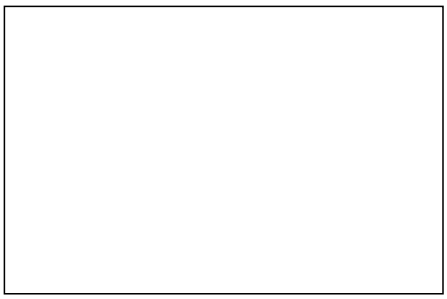


Rituel **C**

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}

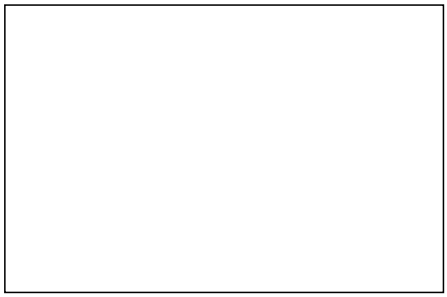


Rituel **C**

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

Caveau des chuchotements

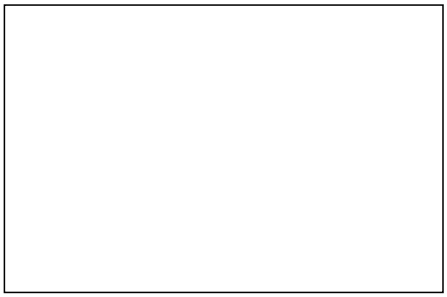


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

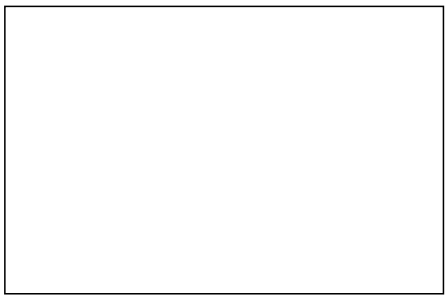


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

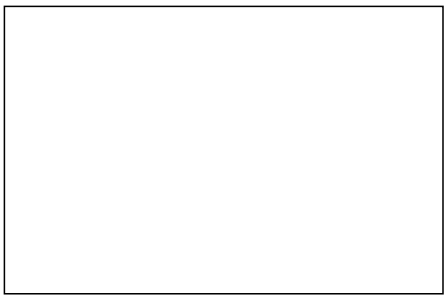


Terrain-artefact **C**

{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

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {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

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact U

Indestructible
{T} : Ajoutez {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

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 **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

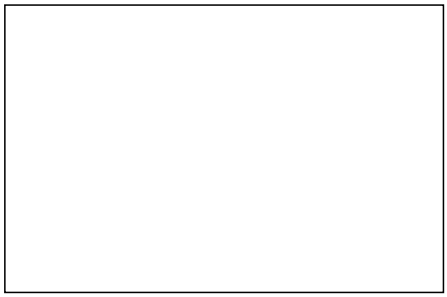
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

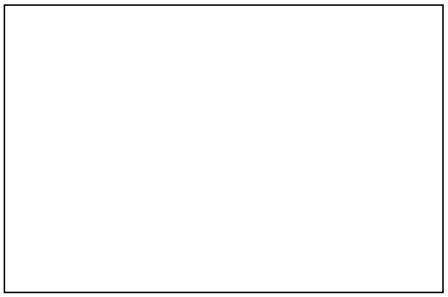


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

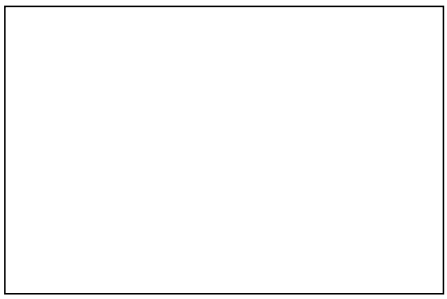


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

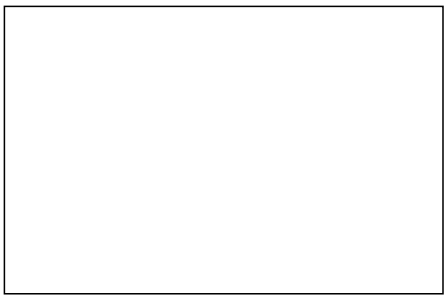


Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



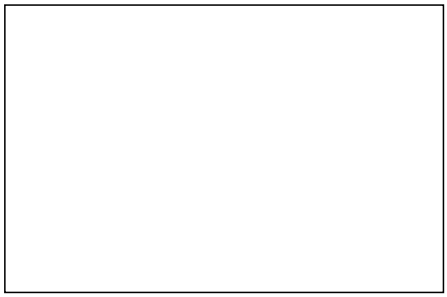
Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blindage crânien {2}

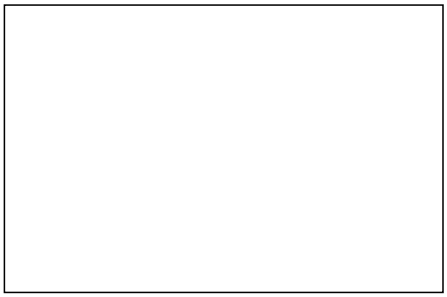


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.
{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blindage crânien {2}

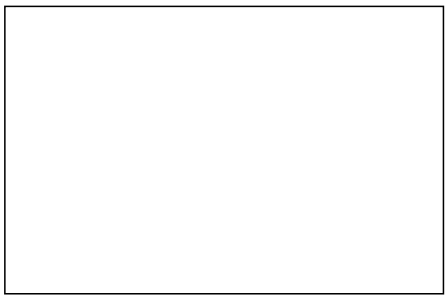


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.
{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blindage crânien {2}

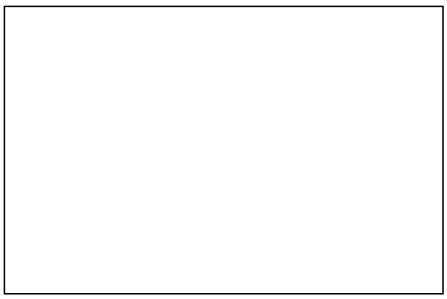


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.
{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blindage crânien {2}

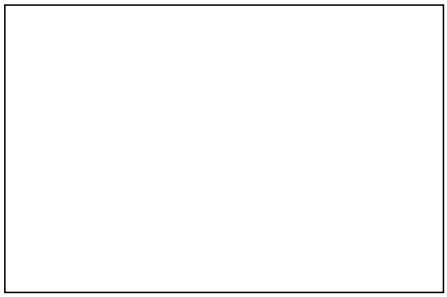


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.
{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croc de Chiss-Goria {3}

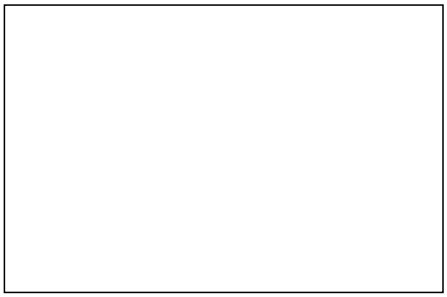


Artefact **C**

Flash
Affinité pour les artefacts
{T} : Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croc de Chiss-Goria {3}

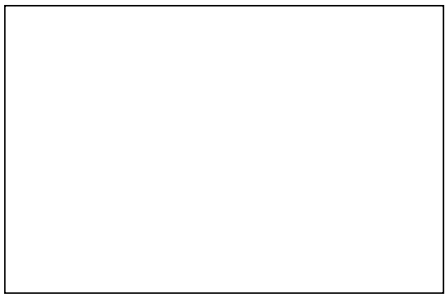


Artefact **C**

Flash
Affinité pour les artefacts
{T} : Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croc de Chiss-Goria {3}

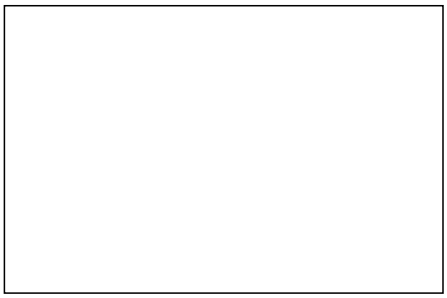


Artefact **C**

Flash
Affinité pour les artefacts
{T} : Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écaille de Chiss-Goria {3}



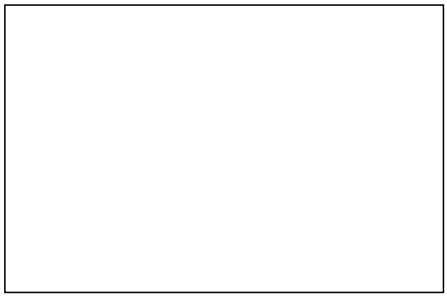
Artefact **C**

Flash
Affinité pour les artefacts
{T} : Une créature ciblée gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écaille de Chiss-Goria {3}

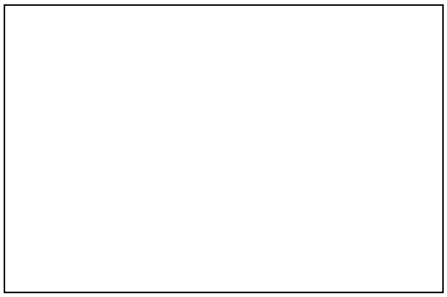


Artefact **C**

Flash
Affinité pour les artefacts
{T} : Une créature ciblée gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

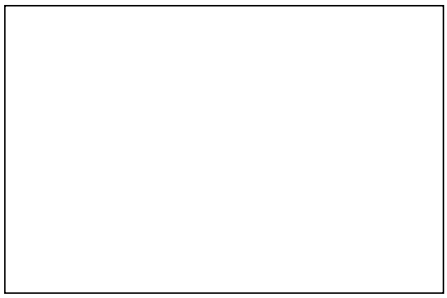


Artefact : équipement **U**

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écaille de Chiss-Goria {3}

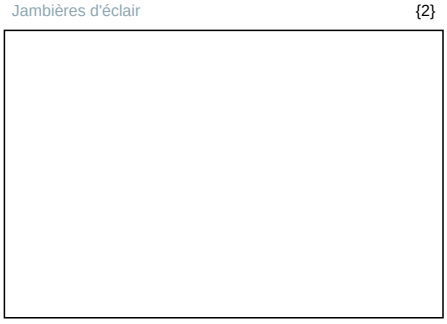


Artefact **C**

Flash
Affinité pour les artefacts
{T} : Une créature ciblée gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}



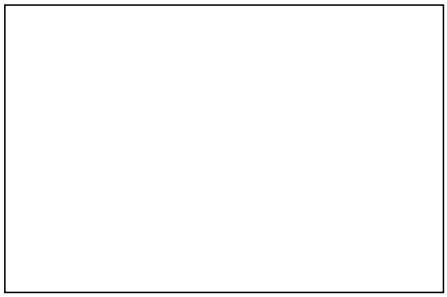
Artefact : équipement **U**

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

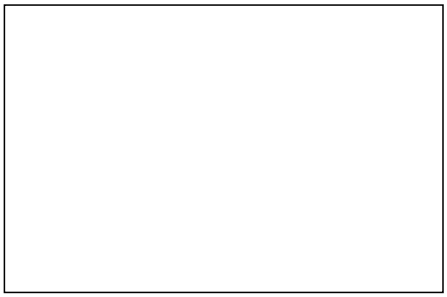


Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre à souder {0}

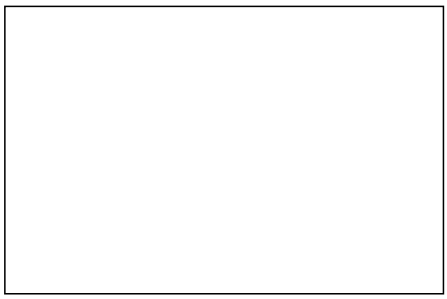


Artefact C

Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

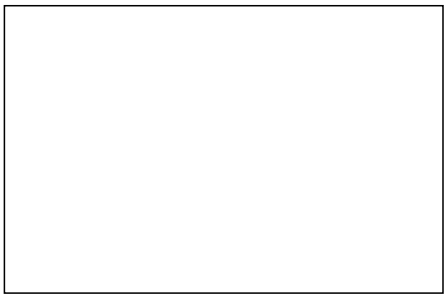


Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre à souder {0}



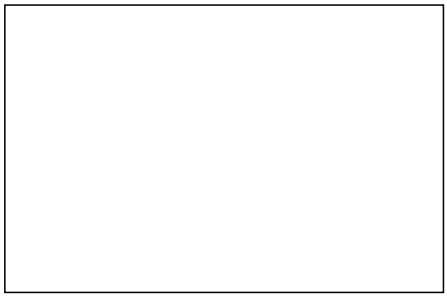
Artefact C

Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre à souder {0}

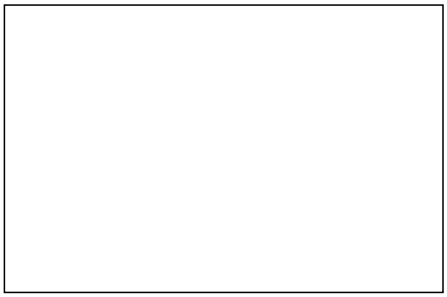


Artefact **C**

Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome {0}

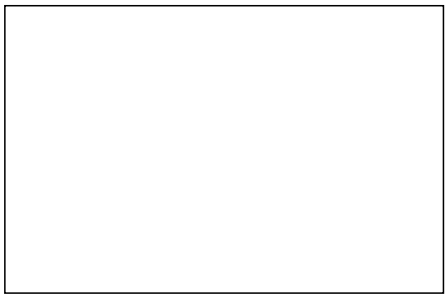


Artefact **R**

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

Jarre à souder {0}

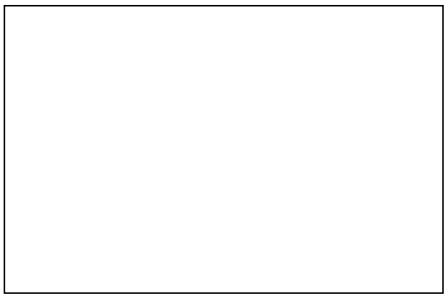


Artefact **C**

Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome {0}

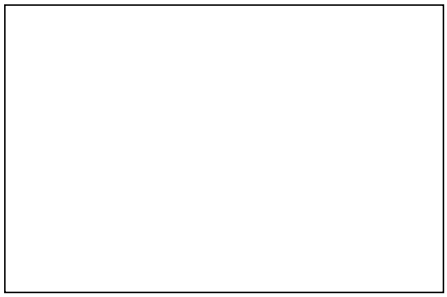


Artefact **R**

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}

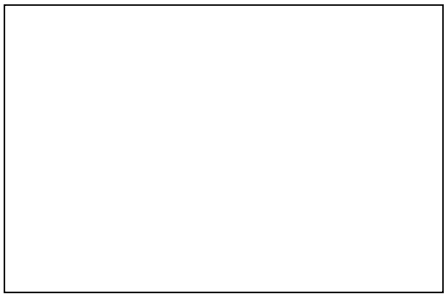


Artefact R

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

Soif de connaissance {2}{U}

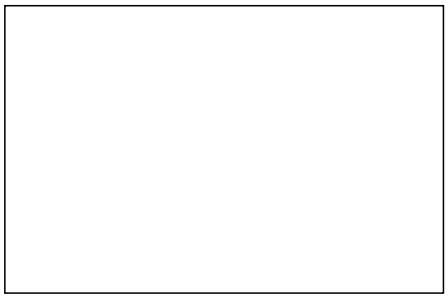


Éphémère U

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

Soif de connaissance {2}{U}

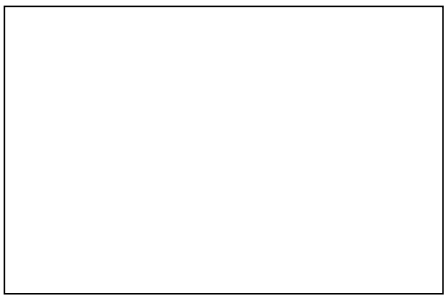


Éphémère U

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast