

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

Myr alpha

{2}

Créature-artefact : myr

C

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr alpha

{2}

Créature-artefact : myr

C

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr alpha

{2}

Créature-artefact : myr

C

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr alpha

{2}

Créature-artefact : myr

C

2/1

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 argenté

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {U}.

1/1

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 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 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 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 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 oméga

{2}

Créature-artefact : myr

C

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr oméga

{2}

Créature-artefact : myr

C

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr oméga

{2}

Créature-artefact : myr

C

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr oméga

{2}

Créature-artefact : myr

C

1/2

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

Récupérateur Myr{2}

Créature-artefact : myrU

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

Récupérateur Myr{2}

Créature-artefact : myrU

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

Récupérateur Myr{2}

Créature-artefact : myrU

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

Récupérateur Myr{2}

Créature-artefact : myrU

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

Archimage vedalken

{2}{U}{U}

Créature : vedalken et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, piochez une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage vedalken

{2}{U}{U}

Créature : vedalken et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, piochez une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage vedalken

{2}{U}{U}

Créature : vedalken et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, piochez une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuduration 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.

0/2

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

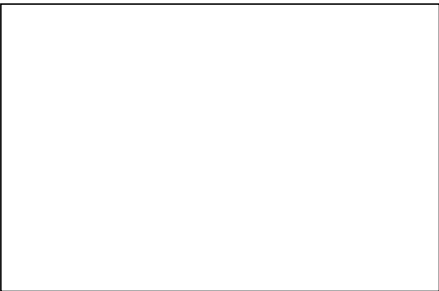
Terrain-artefact

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

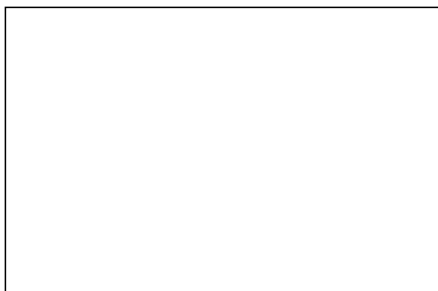
U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



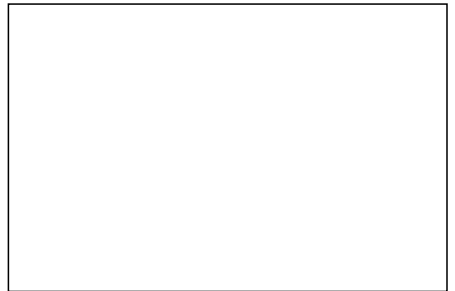
Terrain-artefact

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

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



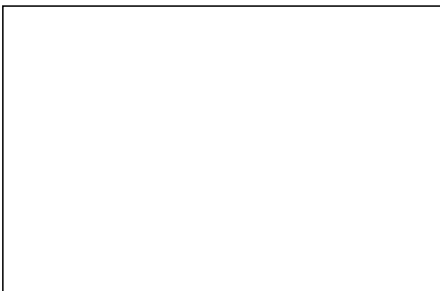
Terrain

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

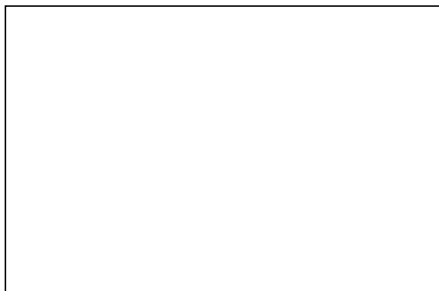
Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Chambre de Genèse

{2}

Artefact

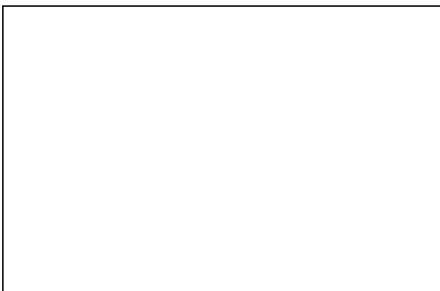
U

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

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

Clef de nuage

{3}



Artefact

R

Au moment où cet artefact arrive, choisissez artefact, créature, enchantement, éphémère ou rituel. Les sorts que vous lancez du type choisi coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clef de nuage

{3}



Artefact

R

Au moment où cet artefact arrive, choisissez artefact, créature, enchantement, éphémère ou rituel. Les sorts que vous lancez du type choisi coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clef de nuage

{3}



Artefact

R

Au moment où cet artefact arrive, choisissez artefact, créature, enchantement, éphémère ou rituel. Les sorts que vous lancez du type choisi coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clef de nuage

{3}

Artefact

R

Au moment où cet artefact arrive, choisissez artefact, créature, enchantement, éphémère ou rituel.

Les sorts que vous lancez du type choisi coûtent {1} de moins à lancer.

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

Jarre à souder

{0}

Artefact

C

Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

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

Jarre à souder

{0}

Artefact

C

Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau de paradis

{0}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a « {T} : Ajoutez un mana de nimporte quelle couleur. »

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau de paradis

{0}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a « {T} : Ajoutez un mana de nimporte quelle couleur. »

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice à myrs

{5}

Artefact

R

Indestructible

Les créatures myr gagnent +1/+1.

{5} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice à myrs

{5}

R

Artefact

Indestructible

Les créatures myr gagnent +1/+1.

{5} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice à myrs

{5}

Artefact

R

Indestructible


Les créatures myr gagnent +1/+1.

{5} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice à myrs

(5)



Artefact

R


Indestructible

Les créatures myr gagnent +1/+1.

{5} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentode prismatique {2}



Artefact U

Solarisation

Retirez un marqueur "charge" de cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentode prismatique

{2}

Artefact

U

Solarisation

Retirez un marqueur "charge" de cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

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

Machination

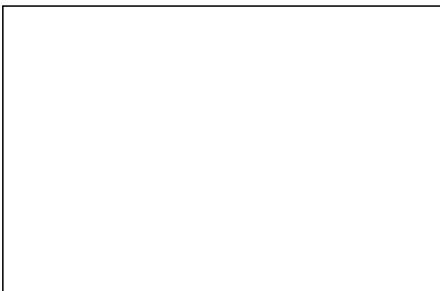
{1}{U}{U}

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



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.