

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

Golem de mycosynthèse

{11}

Créature-artefact : golem

R

Affinité pour les artefacts

Les sorts de créature-artefact que vous lancez ont l'affinité pour les artefacts.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de mycosynthèse

{11}

Créature-artefact : golem

R

Affinité pour les artefacts

Les sorts de créature-artefact que vous lancez ont l'affinité pour les artefacts.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de mycosynthèse

{11}

Créature-artefact : golem

R

Affinité pour les artefacts

Les sorts de créature-artefact que vous lancez ont l'affinité pour les artefacts.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de mycosynthèse

{11}

Créature-artefact : golem

R

Affinité pour les artefacts

Les sorts de créature-artefact que vous lancez ont l'affinité pour les artefacts.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur phyrexian

{0}

Créature-artefact : phyrexian et construction

C

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur phyrexian

{0}

Créature-artefact : phyrexian et construction

C

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur phyrexian

{0}

Créature-artefact : phyrexian et construction

C

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur phyrexian

{0}

Créature-artefact : phyrexian et construction

C

0/3

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

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

Sphère-bouclier

{0}

Créature-artefact : mur

U

Défenseur

À chaque fois que Sphère-bouclier bloque, mettez un marqueur -0/-1 sur elle.

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère-bouclier

{0}

Créature-artefact : mur

U

Défenseur

À chaque fois que Sphère-bouclier bloque, mettez un marqueur -0/-1 sur elle.

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère-bouclier

{0}

Créature-artefact : mur

U

Défenseur

À chaque fois que Sphère-bouclier bloque, mettez un marqueur -0/-1 sur elle.

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère-bouclier

{0}

Créature-artefact : mur

U

Défenseur

À chaque fois que Sphère-bouclier bloque, mettez un marqueur -0/-1 sur elle.

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de récupération
{4}{B}{B}

Créature-artefact : golem

Vous pouvez sacrifier trois artefacts à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
 Exilez trois cartes d'artefact depuis votre cimetière :  
 Renvoyez le Titan de récupération depuis votre cimetière dans votre main.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de récupération
{4}{B}{B}

Créature-artefact : golem

Vous pouvez sacrifier trois artefacts à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
 Exilez trois cartes d'artefact depuis votre cimetière :  
 Renvoyez le Titan de récupération depuis votre cimetière dans votre main.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de récupération
{4}{B}{B}

Créature-artefact : golem

Vous pouvez sacrifier trois artefacts à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
 Exilez trois cartes d'artefact depuis votre cimetière :  
 Renvoyez le Titan de récupération depuis votre cimetière dans votre main.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de récupération
{4}{B}{B}

Créature-artefact : golem

Vous pouvez sacrifier trois artefacts à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
 Exilez trois cartes d'artefact depuis votre cimetière :  
 Renvoyez le Titan de récupération depuis votre cimetière dans votre main.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démasquer

{3}{B}

Rituel

R

Vous pouvez exiler une carte noire de votre main plutôt que de payer le coût de mana de ce sort.

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démasquer

{3}{B}

Rituel

R

Vous pouvez exiler une carte noire de votre main plutôt que de payer le coût de mana de ce sort.

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démasquer

{3}{B}

Rituel

R

Vous pouvez exiler une carte noire de votre main plutôt que de payer le coût de mana de ce sort.

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démasquer

{3}{B}

Rituel

R

Vous pouvez exiler une carte noire de votre main plutôt que de payer le coût de mana de ce sort.

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

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

Croc de Chiss-Goria

{3}



Artefact

C

Flash

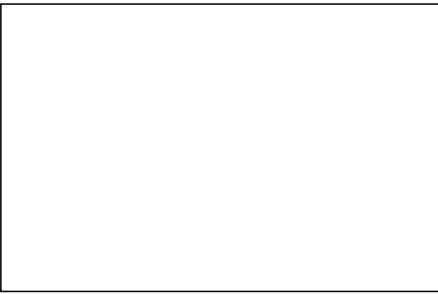
Affinité pour les artefacts

{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

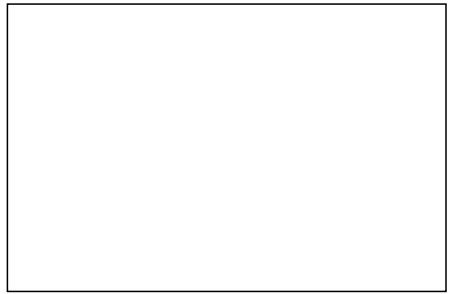
Affinité pour les artefacts

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

Livre de sorts

{0}

Artefact

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livre de sorts

{0}

Artefact

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livre de sorts

{0}

Artefact

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livre de sorts

{0}

Artefact

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Sombre sphère

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Sombre sphère : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez la moitié de ces blessures, arrondie à l'inférieur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Sombre sphère

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Sombre sphère : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez la moitié de ces blessures, arrondie à l'inférieur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Sombre sphère

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Sombre sphère : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez la moitié de ces blessures, arrondie à l'inférieur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Sombre sphère

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Sombre sphère : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez la moitié de ces blessures, arrondie à l'inférieur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc maladif

{X}{B}{B}

Éphémère : arcane

R

Vous pouvez exiler une carte noire avec un coût converti de mana de X de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.

La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc maladif

{X}{B}{B}

Éphémère : arcane

R

Vous pouvez exiler une carte noire avec un coût converti de mana de X de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.

La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc maladif

{X}{B}{B}

Éphémère : arcane

R

Vous pouvez exiler une carte noire avec un coût converti de mana de X de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.

La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc maladif

{X}{B}{B}

Éphémère : arcane

R

Vous pouvez exiler une carte noire avec un coût converti de mana de X de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.

La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contagion

{3}{B}{B}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte noire de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Répartissez deux marqueurs -2/-1 entre un ou deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contagion

{3}{B}{B}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte noire de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Répartissez deux marqueurs -2/-1 entre un ou deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contagion

{3}{B}{B}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte noire de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Répartissez deux marqueurs -2/-1 entre un ou deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contagion

{3}{B}{B}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte noire de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Répartissez deux marqueurs -2/-1 entre un ou deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

