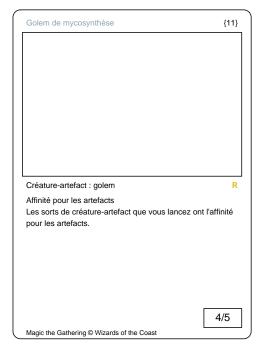


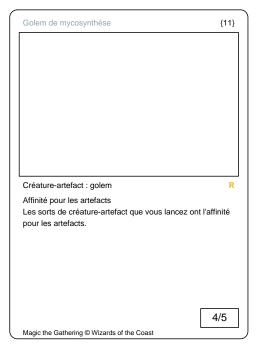
Argousin myr

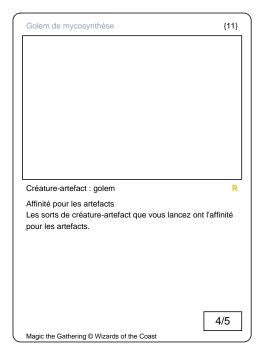
Créature-artefact : myr

C Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





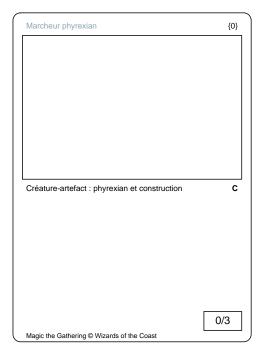


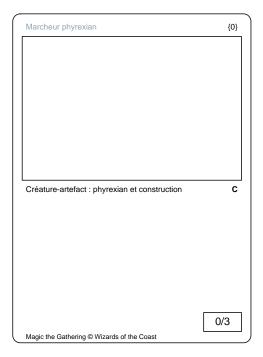
Golem de mycosynthèse

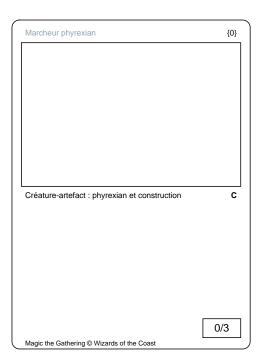
Créature-artefact : golem

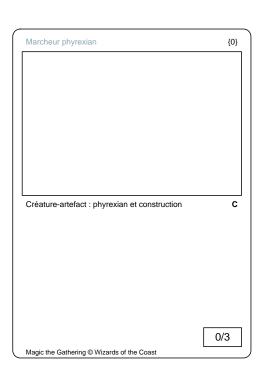
Affinité pour les artefacts
Les sorts de créature-artefact que vous lancez ont l'affinité
pour les artefacts.

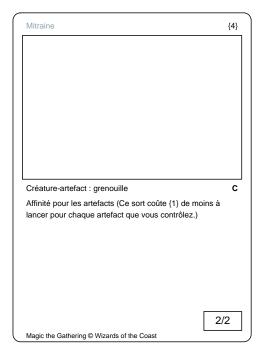
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

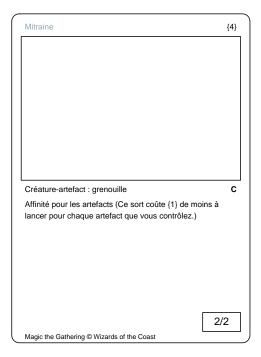


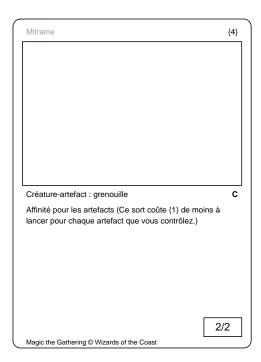


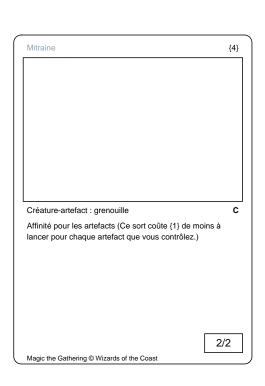


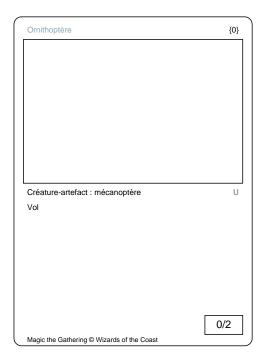


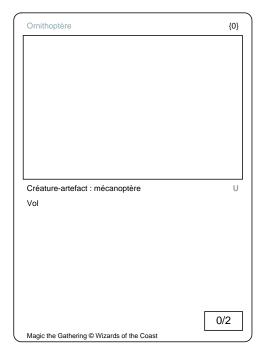


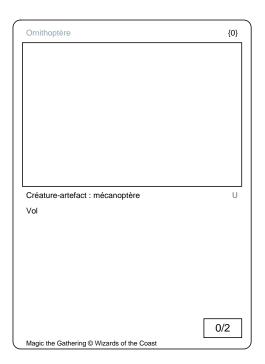


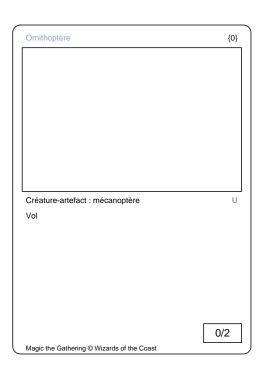


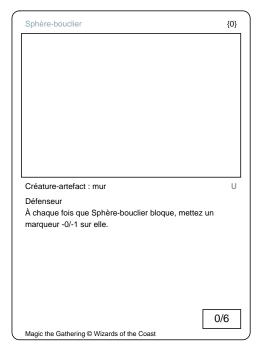


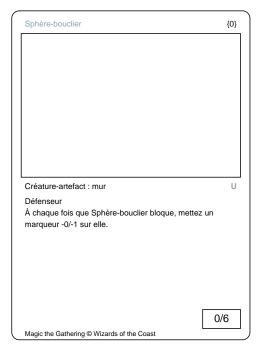


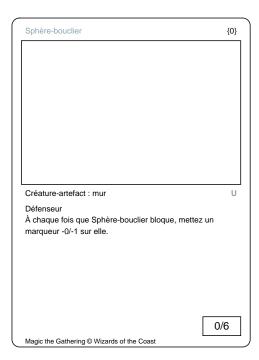


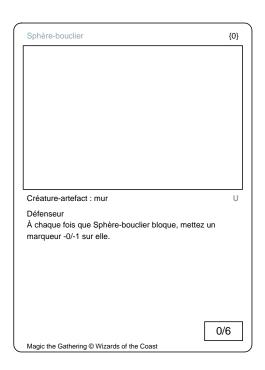












Titan de récupération	{4}{B}{B}		Titan de récupération	{4}{B}{B}
Créature-artefact : golem	R		Créature-artefact : golem	R
Vous pouvez sacrifier trois artefacts à la place of			Vous pouvez sacrifier trois artefacts à l	
coût de mana de ce sort.			coût de mana de ce sort.	
Exilez trois cartes d'artefact depuis votre cimetic Renvoyez le Titan de récupération depuis votre			Exilez trois cartes d'artefact depuis votr Renvoyez le Titan de récupération dep	
dans votre main.	001.0		dans votre main.	
	6/4			6/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Titan de récupération	{4}{B}{B}
Créature-artefact : golem	R
Vous pouvez sacrifier trois artefacts à la place o	de payer le
coût de mana de ce sort. Exilez trois cartes d'artefact depuis votre cimeti	àra ·
Renvoyez le Titan de récupération depuis votre	
dans votre main.	
	6/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Titan de récupération	{4}{B}{B}
Créature-artefact : golem	R
Vous pouvez sacrifier trois artefacts à la plac coût de mana de ce sort.	ce de payer le
Exilez trois cartes d'artefact depuis votre cir	netière :
Renvoyez le Titan de récupération depuis vo	
dans votre main.	
	6/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Démasquer	{3}{B}		D	Démasquer	{3}{B}
			Ļ		
Rituel	R		R	Rituel	R
Vous pouvez exiler une carte noire de votre main p	lutôt que			ous pouvez exiler une carte noire de votre main plut	ôt que
de payer le coût de mana de ce sort.				de payer le coût de mana de ce sort.	
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.	une carte			In joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.	e carte
non-terrain. Oe joueur se deladsse de cette carte.				ion-terrain. De joueur se deradasse de cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			M	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		`	_		

Démasquer	{3}{B}
Rituel	R
Vous pouvez exiler une carte noire de votre main pl de payer le coût de mana de ce sort.	utôt que
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez u non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.	ne carte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Démasquer	{3}{B}
Demasquei	(3)(D)
Rituel	R
Vous pouvez exiler une carte noi de payer le coût de mana de ce s	
Un joueur ciblé révèle sa main. V	
non-terrain. Ce joueur se défauss	se de cette carte.
Magic the Gathering © Wizards of the C	Coast

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 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Croc de Chiss-Goria	{3}	Croc de Chiss-Goria	{3}
Flash Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Flash Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.				
Flash Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Flash Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.				
Flash Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Flash Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.				
Flash Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Flash Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.				
Flash Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Flash Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.				
Flash Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Flash Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.				
Flash Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Flash Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.				
Flash Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Flash Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.				
Flash Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Flash Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.				
Flash Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Flash Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.				
Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.	Artefact	С	Artefact	С
{T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.			I	
		dutour		a ±1/±0 iusqu'à la fin du tour
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	(1). One creature cibies gagne + 1/+0 jusqu'a la lin	du tour.	(1). One creature cibies gagn	e + 1/+0 jusqu'a la lili du toui.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of th	ie Coast
	-			

Croc de Chiss-Gorla	{3}
Artefact	С
Flash	
Affinité pour les artefacts	
{T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 j	usqu'à la fin du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croc de Chiss-Goria	{3}
Artefact Flash	С
Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du	tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{3}

С

Ecaille de Chiss-Goria	}
Artefact	2
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	
Flash	
Affinité pour les artefacts	
T}: Une créature ciblée gagne +0/+1 jusqu'à la fin du t	our.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Écaille de Chiss-Gorla	{3}
Artefact	С
Flash	
Affinité pour les artefacts {T}: Une créature ciblée gagne +0/+1 jusqu'à la fin du to	our
{1}. One creature cibies gagne +0/+1 jusqu'à la lift du le	Jui.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Écalile de Chiss-Gorla	{3}
Artefact	С
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}		Jarre à souder	{0}
Artefact	С		Artefact	С
Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé			Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact	ciblé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering & Wizards of the Coast		J	iviagic the Gathering & Wizaids 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	
Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact	-
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Livre de sorts	{0}		Livre de sorts	{0}
Artefact	U		Artefact	U
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre	main.		Il n'y a pas de limite au nombre de cart	es dans votre main.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Livre de sorts	{0}
Artefact	U
Il n'y a pas de limite au nombre de c	

Livre de sorts	{0}
Livie de soits	10)
Artefact	U
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre m	ıain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

~Sombre sphère {0)}	~Sombre sphère {0}
	J.	Artefact (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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Sombre sphère	{0}
Artefact	U
{T}, sacrifiez la Sombre sphère : La prochain source de votre choix devrait vous infliger de tour-ci, prévenez la moitié de ces blessures, l'inférieur.	es blessures ce

~Sombre sphère	{0}
Artefact	U
{T}, sacrifiez la Sombre sphère : La prochaine fois qu source de votre choix devrait vous infliger des blessu tour-ci, prévenez la moitié de ces blessures, arrondie l'inférieur.	res ce
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Banc maladif {X}{B}{E	3}	Banc maladif {X}	}{B}{B}
Éphémère : arcane 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.	R	Éphémère : arcane Vous pouvez exiler une carte noire avec un coût conv 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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Ranc maladif (Y)(R)(F	21	Ranc maladif (Y)	(B)(B)

Banc maladif {X}{B	}{B}
Éphémère : arcane	R
Vous pouvez exiler une carte noire avec un coût convert de mana de X de votre main au lieu de payer le coût de	i
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 con de mana de X de votre main au lieu de payer le coût mana de ce sort.	
La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Wagio the Gathering & Wizards of the Coast	

Contagion	{3}{B}{B}		Contagion	{3}{B}{B}
fall for lar	U		Éali (as bas	U
Éphémère			Éphémère	_
Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une de votre main à la place de payer le coût de ma			Vous pouvez payer 1 point de vie et exile de votre main à la place de payer le coût	
sort.			sort.	
Répartissez deux marqueurs -2/-1 entre un ou d	deux		Répartissez deux marqueurs -2/-1 entre	un ou deux
créatures ciblées.			créatures ciblées.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contagion	{3}{B}{B}
Éphémère	U
/ous pouvez payer 1 point de vie de votre main à la place de payer sort.	
sort. Répartissez deux marqueurs -2/-1 créatures ciblées.	entre un ou deux
Magic the Gathering © Wizards of the Co	

Contagion	{3}{B}{B}
Éphémère	U
Vous pouvez payer 1 point de vi de votre main à la place de paye	
sort. Répartissez deux marqueurs -2/	1 ontro un ou doux
créatures ciblées.	- i entre un ou deux

