

Argousin myr {7}



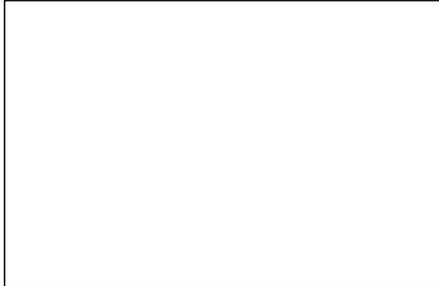
Créature-artefact : myr **C**

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}



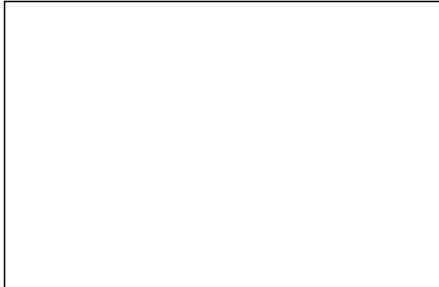
Créature-artefact : myr **C**

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

Valet myr {1}



Créature-artefact : myr C

Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les cartes appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valet myr {1}



Créature-artefact : myr C

Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les cartes appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valet myr {1}



Créature-artefact : myr C

Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les cartes appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valet myr {1}



Créature-artefact : myr C

Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les cartes appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}



Créature : humain et clerc C

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}



Créature : humain et clerc C

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}



Créature : humain et clerc C

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}



Créature : humain et clerc C

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}

Créature-artefact : phyrexian et diabolin **C**

{{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}

Créature-artefact : phyrexian et diabolin **C**

{{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}

Créature-artefact : phyrexian et diabolin **C**

{{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}

Créature-artefact : phyrexian et diabolin **C**

{{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

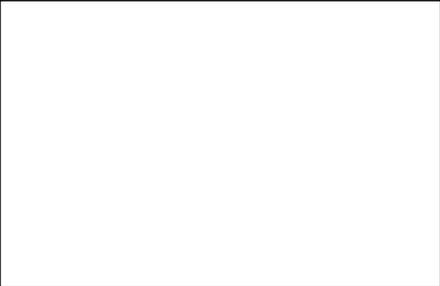
Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog {1}{R}

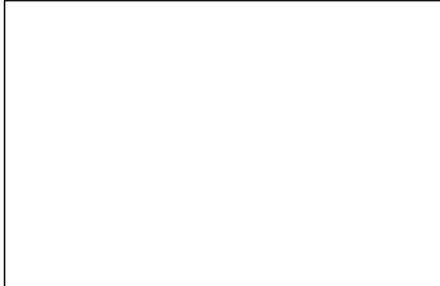


Créature : atog U  
Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog {1}{R}

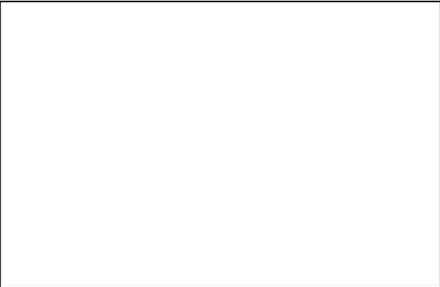


Créature : atog U  
Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog {1}{R}

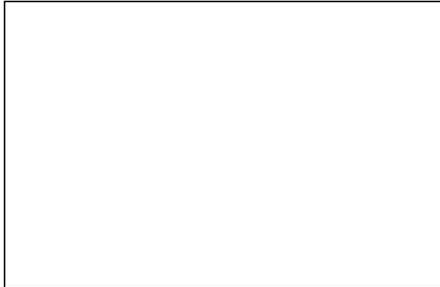


Créature : atog U  
Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog {1}{R}



Créature : atog U  
Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

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

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  
{T} : Ajoutez {B}.

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {B}.

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {B}.

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {B}.

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

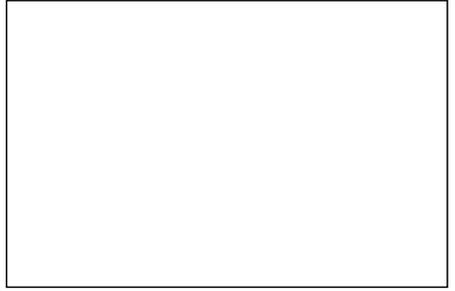
Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact U  
Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

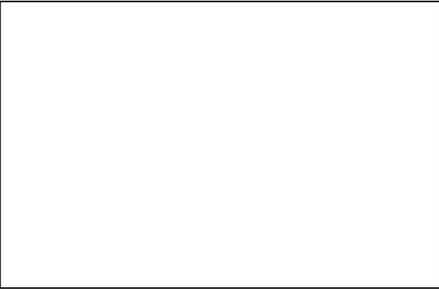
Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact U  
Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

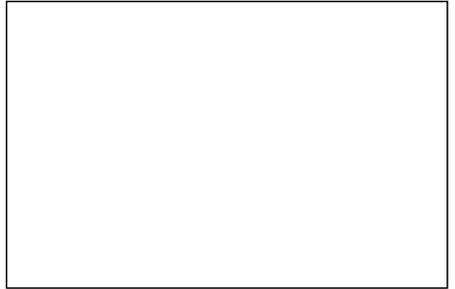
Citadelle de sombracrier



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  
{T} : Ajoutez {R}.

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {R}.

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {R}.

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {U}.

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {U}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {U}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



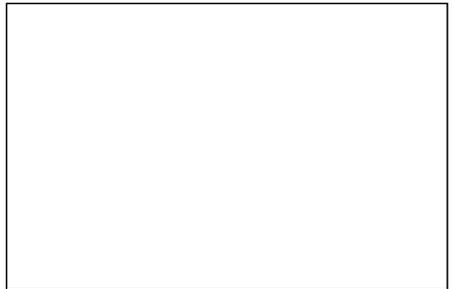
Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {U}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des humbles

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+2.

Équipement {2}

À chaque fois qu'une créature 1/1 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'Épée des humbles depuis votre cimetière sur le champ de bataille, puis l'attacher à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des humbles

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+2.

Équipement {2}

À chaque fois qu'une créature 1/1 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'Épée des humbles depuis votre cimetière sur le champ de bataille, puis l'attacher à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}

Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}

Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}

Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os {1}



Artefact : équipement **C**  
La créature équipée gagne +2/+0.  
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os {1}



Artefact : équipement **C**  
La créature équipée gagne +2/+0.  
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

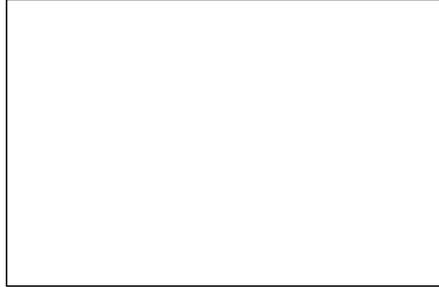
Scinde-os {1}



Artefact : équipement **C**  
La créature équipée gagne +2/+0.  
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os {1}



Artefact : équipement **C**  
La créature équipée gagne +2/+0.  
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}



Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :  
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}



Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :  
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}



Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :  
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}



Artefact

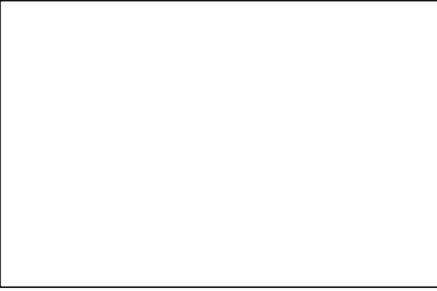
U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :  
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}



Éphémère

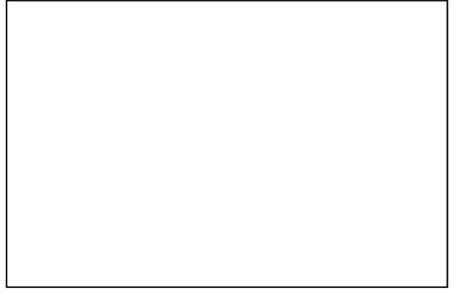
C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}



Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}



Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}



Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

