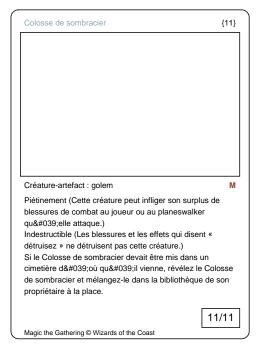
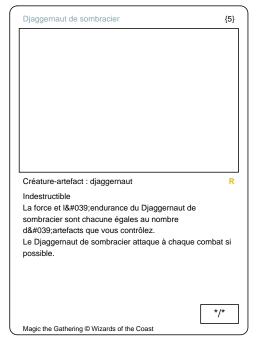


Créature-artefact : golem

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)
Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cette créature.)
Si le Colosse de sombracier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse de sombracier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

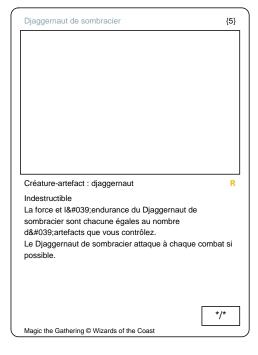


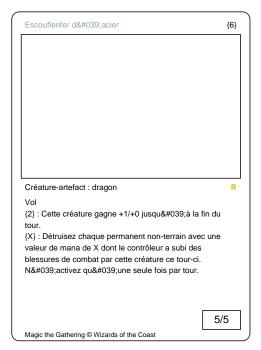




Djaggernaut de sombracier

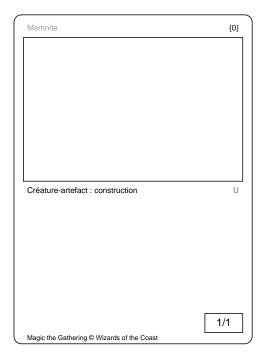
Créature-artefact : djaggernaut
Indestructible
La force et l'endurance du Djaggernaut de sombracier sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.
Le Djaggernaut de sombracier attaque à chaque combat si possible.

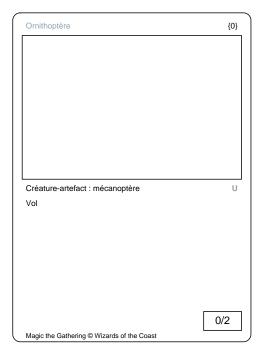


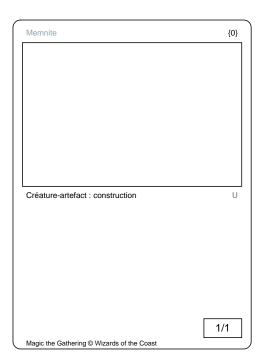


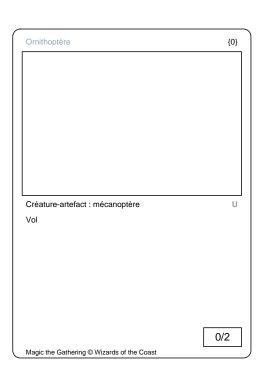
Escouflenfer d'acier	{6}
Créature-artefact : dragon	R
Vol {2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du	
tour.	
(X): Détruisez chaque permanent non-terrain avec une	•
valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par cette créature ce tour-ci.	
N'activez qu'une seule fois par tour.	
5	/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

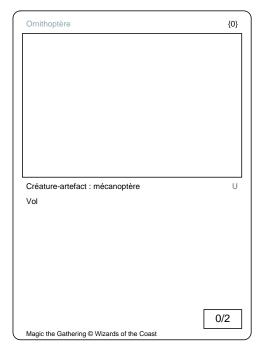
Escouflenfer d'acier	{6}
Créature-artefact : dragon	R
Vol	
{2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin de	u
tour.	
{X}: Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des	е
blessures de combat par cette créature ce tour-ci.	
N'activez qu'une seule fois par tour.	
<u> </u>	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

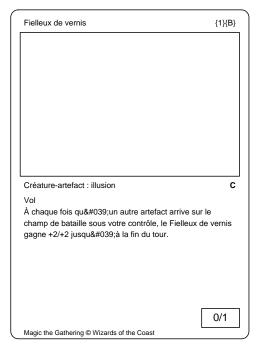


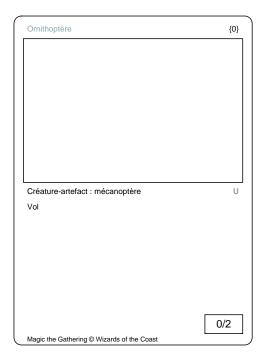












_		
	Fielleux de vernis	{1}{B}
	Créature-artefact : illusion	С
	Vol	
	À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le	
	champ de bataille sous votre contrôle, le Fielleux de	vernis
	gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.	
	_	- / -
		0/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fielleux de vernis	{1}{B}		Maître de l'étherium	{2}{U}
Créature-artefact : illusion	С		Créature-artefact : vedalken et sorcier	R
Vol À chaque fois qu'un autre artefact arrive su champ de bataille sous votre contrôle, le Fielleux gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.	de vernis		La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez. Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez +1/+1.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/1		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	*/*
mage are determined a relation of the dodor		,		

Fielleux de vernis	{1}{B}
Créature-artefact : illusion	C
Vol	_
À chaque fois qu'un autre artefact arriv	
champ de bataille sous votre contrôle, le Fielle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.	eux de vernis
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/1
magic and cautioning & trizated of the coast	

Maître de I'étherium	{2}{U}
Créature-artefact : vedalken et sorcier	R
La force et l'endurance du Maître de	
I' etherium sont chacune égales au nombre d' artefacts que vous contrôlez.	
Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez +1/+1.	gagnent
	/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maître de I'étherium	{2}{U}		Maîtresse transmutatrice	{3}{U}
Créature-artefact : vedalken et sorcier	R		Créature-artefact : humain et artificier	R
La force et I'endurance du Maître de I'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez. Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez ga	anent		{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez dar main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact de votre	e
+1/+1.	9			
	/			1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		(Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maître de I'étherium	{2}{U}	Maîtresse transmutatrice
Créature-artefact : vedalken et sorcier	R	Créature-artefact : humain
La force et l'endurance du Maître l'étherium sont chacune égales au		{U}, {T}, renvoyez un artef main de son propriétaire :
d'artefacts que vous contrôlez.		champ de bataille une cari
Les autres créatures-artefacts que vous +1/+1.	contrölez gagnent	
	/	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards

Maîtresse transmutatrice

Créature-artefact : humain et artificier

R

{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact de votre main.

Maîtresse transmutatrice	{3}{U}		Sculpteur d'étherium	{1}{U}
Créature-artefact : humain et artificier	R		Créature-artefact : vedalken et artificier	С
{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez main de son propriétaire : Vous pouvez mettre su champ de bataille une carte d'artefact de v	ır le		Les sorts d'artefact que vous lancez co de moins à lancer.	ûtent {1}
			_	
	1/2			1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		(Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_			
Maîtresse transn	nutatrice	{	[3}{U}
Créature-artefac	t : humain et artificier		R
main de son pro	z un artefact que vous o priétaire : Vous pouvez e une carte d'arte	mettre sur le	
champ de batain	e une cane ua#055,and	siact de voire i	nain.
		1	1/2
Magic the Gathering	© Wizards of the Coast		

Sculpteur d'étherium	{1}{U}
Créature-artefact : vedalken et artificier	С
Les sorts d'artefact que vous lance de moins à lancer.	z coûtent {1}

Sculpteur d'étherium	{1}{U}	Forgeronne de myrs {1}{W}	
Créature-artefact : vedalken et artificier	С	Créature : humain et artificier U	
Les sorts d'artefact que vous lancez co de moins à lancer.	oûtent {1}	À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	1/2	2/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sculpteur d'étherium	{1}{U}
Créature-artefact : vedalken et artificier	С
Les sorts d'artefact que vous lancez co de moins à lancer.	ûtent {1}
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2

Forgeronne de myrs	{1}{W}
Créature : humain et artificier	U
À chaque fois que vous lancez un sort o vous pouvez payer {1}. Si vous faites ai de créature-artefact 1/1 incolore Myr.	d'artefact,

Forgeronne de myrs	{1}{W}		Ancienne tanière	
Créature : humain et artificier	U		Terrain-artefact	С
À chaque fois que vous lancez un sort d'arte			{T} : Ajoutez {W}.	
vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez u de créature-artefact 1/1 incolore Myr.	un jeton			
de dicatale artelase (71 modele my).				
	0/4			
	2/1			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Forgeronne de myrs	{1}{W}
	Créature : humain et artificier	U
	À chaque fois que vous lancez un sort d'artefa vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un de créature-artefact 1/1 incolore Myr.	
	Г	0/4
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

Ancienne tanière	
Terrain-artefact	С
{T} : Ajoutez {W}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Ancienne tanière		Caveau des chuchotements
Terrain-artefact C		Terrain-artefact C
{T} : Ajoutez {W}.		{T} : Ajoutez {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Ancienne tanière		Caveau des chuchotements

С

Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements	Citadelle de sombracier
Terrain-artefact C	Terrain-artefact U
{T} : Ajoutez {B}.	Indestructible {T} : Ajoutez {C}.
Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast	Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
Caveau des chuchotements	Citadelle de sombracier

С

Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {B}.

	_	
Siège du Synode		Siège du Synode
Terrain-artefact C	;	Terrain-artefact C
(Le Siège du Synode n'est pas un sort.) {T}: Ajoutez {U}.		(Le Siège du Synode n'est pas un sort.) {T} : Ajoutez {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
_	_	
Siège du Synode		Siège du Synode

Terrain-artefact

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.) {T} : Ajoutez {U}.

Vide rayonnant	Vide rayonnant
Terrain R	Terrain R
Au début de I'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Vide rayonnant	Mox d'opale {0}

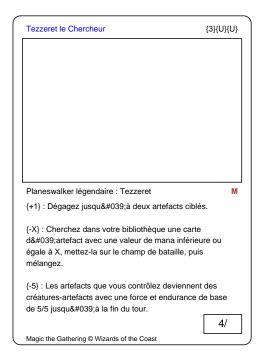
١.	Vide rayonnant	
	Terrain	R
	Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas	
	d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.	
	T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

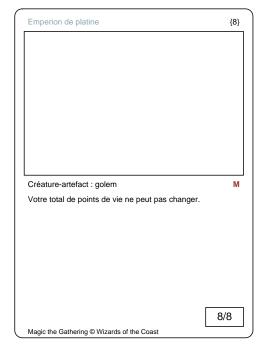
Mox d'opale	{0}
Artefact légendaire	M
Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez a moins trois artefacts.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

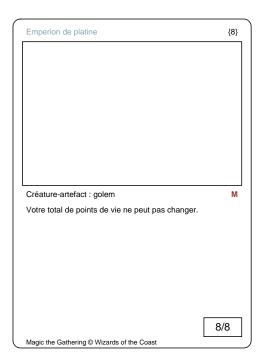
Mox d'opale	{0}	Tezzeret le Chercheur {3}{U	}{U}
Artefact légendaire	M	Planeswalker légendaire : Tezzeret	М
Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur d votre choix. N'activez que si vous contrôlez moins trois artefacts.		{+1}: Dégagez jusqu'à deux artefacts ciblés. {-X}: Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. {-5}: Les artefacts que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts avec une force et endurance de base de l'ille vient et de l'ille veux et de l'ill	e
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		de 5/5 jusqu'à la fin du tour. 4 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/

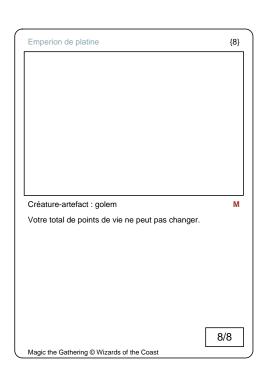
Mox d'opale	{0}
Artefact légendaire	IV
Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couvotre choix. N'activez que si vous cormoins trois artefacts.	

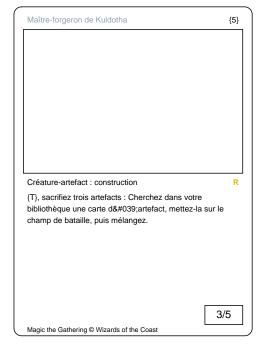
Tezzeret le Chercheur	{3}{U}{U}
Planeswalker légendaire : Tezzeret	М
{+1} : Dégagez jusqu'à deux art	efacts ciblés.
{-X} : Cherchez dans votre bibliothèqu	e une carte
d'artefact avec une valeur de m	
égale à X, mettez-la sur le champ de t mélangez.	ataille, puis
{-5} : Les artefacts que vous contrôlez	
créatures-artefacts avec une force et e	ndurance de base
de 5/5 jusqu'à la fin du tour.	
	4/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

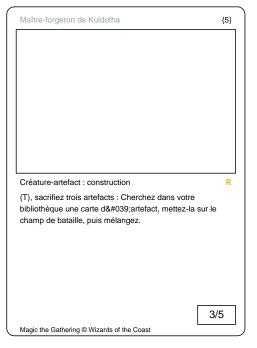


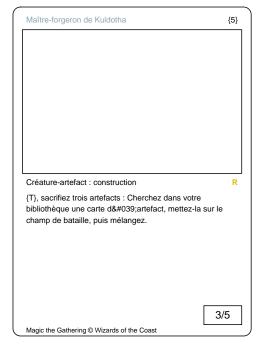












Maître-forgeron de Kuldotha

Créature-artefact : construction

(T), sacrifiez trois artefacts : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idole porte-malheur	{2}	,	Idole porte-malheur	{2}
Artefact	R		Artefact	R
Au début de votre entretien l'Idole porte-malheur vous inflige 2 blessures. Sacrifiez une créature : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle de l'Idole porte-malheur.			Au début de votre entretien I'Idole porte-malheur vous inflige 2 blessures. Sacrifiez une créature : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle de I'Idole porte-malheur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Idole porte-malheur	{2}
Artefact	R
Au début de votre entretien I'Idole porte-malheur	
vous inflige 2 blessures. Sacrifiez une créature : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle de l'Idole porte-malheur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Idole porte-malheur	{2}
Artefact	R
Au début de votre entretien I'Idole porte-malheur	
vous inflige 2 blessures. Sacrifiez une créature : Un adversaire ciblé acquiert le	
contrôle de I'Idole porte-malheur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Venser le Séjourneur	{3}{W}{U}
Planeswalker légendaire : Venser	M
{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous p	
Renvoyez-le sur le champ de bataille sous au début de la prochaine étape de fin.	votre contrôle
{-1} : Les créatures ne peuvent pas bloquer	ce tour-ci.
{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À cl	naque fois que
vous lancez un sort, exilez un permanent ci	blé. »
	3/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Venser le Séjourneur	{3}{W}{U}
Planeswalker légendaire : Venser	М
{+2}: Exilez un permanent ciblé que vous poss	
Renvoyez-le sur le champ de bataille sous vot au début de la prochaine étape de fin.	re contrôle
{-1} : Les créatures ne peuvent pas bloquer ce	tour-ci.
{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chac	ue fois que
vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé	. »
	3/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Venser le Séjourneur	{3}{W}{U}
Planeswalker légendaire : Venser	M
{+2}: Exilez un permanent ciblé que vous possé Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre au début de la prochaine étape de fin.	
{-1}: Les créatures ne peuvent pas bloquer ce to	our-ci.
{-8}: Vous gagnez un emblème avec « À chaqu vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé.	•
Magic the Cetherina @ Wizzerts of the Coast	3/

Venser le Séjourneur	{3}{W}{U}
Planeswalker légendaire : Venser	М
{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous posséde Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre co au début de la prochaine étape de fin.	
{-1}: Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tout	r-ci.
{-8}: Vous gagnez un emblème avec « À chaque f vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé. »	ois que
	3/

