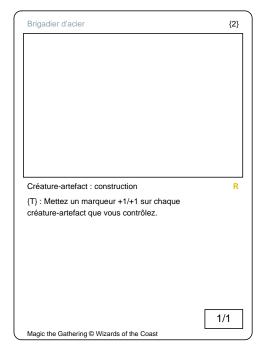
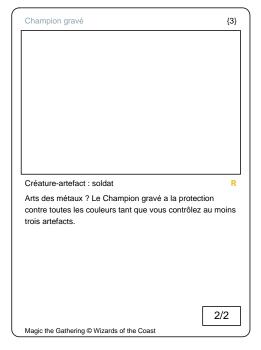
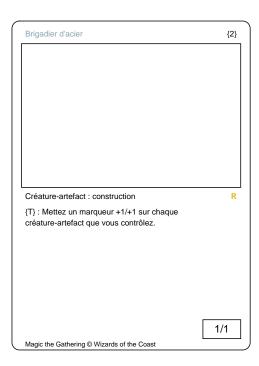
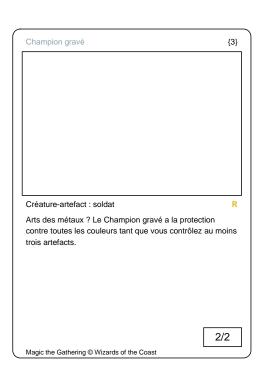


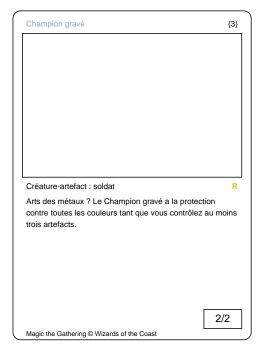
Brigadier d'acier	{2}
Créature-artefact : construction	R
{T}: Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

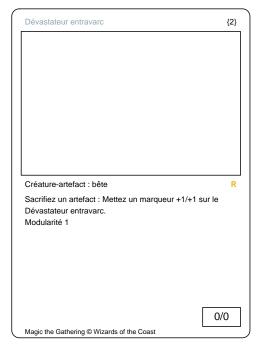


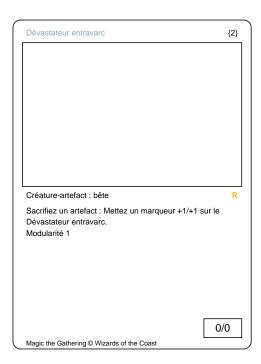


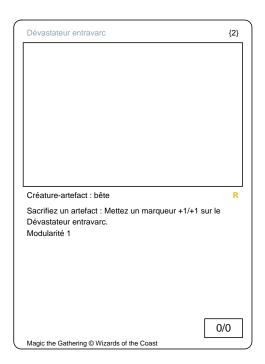


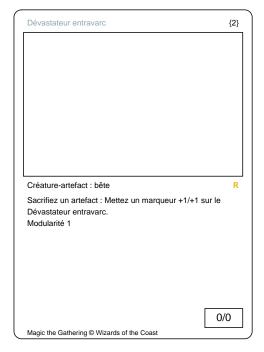


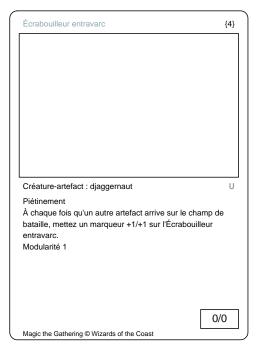


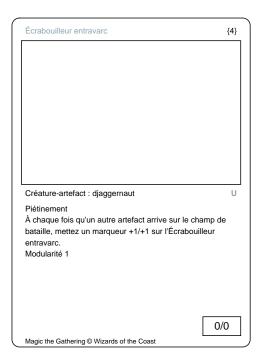




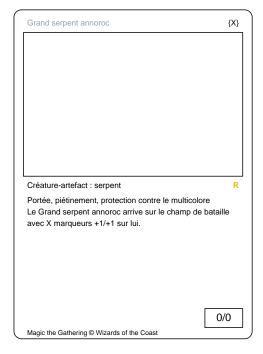


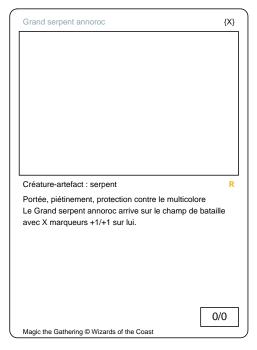






Écrabouilleur entravarc	{4}
Créature-artefact : djaggernaut	U
Piétinement	
À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le chan bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouille	
entravarc.	ui
Modularité 1	
Г	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/0





Grand serpent annoroc

(X)

Créature-artefact : serpent

Portée, piétinement, protection contre le multicolore
Le Grand serpent annoroc arrive sur le champ de bataille
avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand serpent annoroc

(X)

Créature-artefact : serpent

Portée, piétinement, protection contre le multicolore

Le Grand serpent annoroc arrive sur le champ de bataille

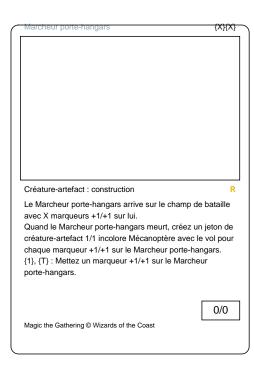
avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

O/O

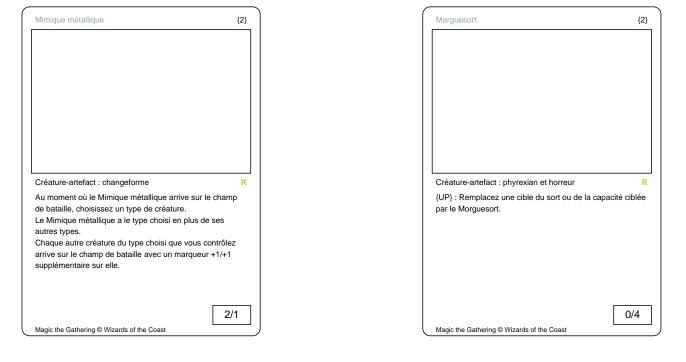
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur porte-nangars	{X}{X}
Créature-artefact : construction	R
Le Marcheur porte-hangars arrive sur le cham avec X marqueurs +1/+1 sur lui. Quand le Marcheur porte-hangars meurt, crée créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère av chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte {1}, {T}: Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marporte-hangars.	ez un jeton de ec le vol pour e-hangars.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/0

Marcheur porte-hangars	{X}{X}
Créature-artefact : construction	R
Le Marcheur porte-hangars arrive sur l	e champ de bataille
avec X marqueurs +1/+1 sur lui. Quand le Marcheur porte-hangars meu	urt aráaz un iatan da
créature-artefact 1/1 incolore Mécanop	
chaque marqueur +1/+1 sur le Marche	
{1}, {T}: Mettez un marqueur +1/+1 sur porte-hangars.	r le Marcheur
porto nangaro.	
	- /-
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Marcheur porte-hangars	{X}{X}
Créature-artefact : construction Le Marcheur porte-hangars arrive sur le char avec X marqueurs +1/+1 sur lui. Quand le Marcheur porte-hangars meurt, cré créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère a chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur port {1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Maporte-hangars.	ez un jeton de vec le vol pour te-hangars.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/0



Mimique métallique	{2}
Créature-artefact : changeforme	R
Au moment où le Mimique métallique arrive sur le cham	р
de bataille, choisissez un type de créature.	
Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.	
Chaque autre créature du type choisi que vous contrôle	Z
arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.	
Supplementance sur since	
2/	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Morguesort	{2}
Créature-artefact : phyrexian et horre	ur R
{UP} : Remplacez une cible du sort ou par le Morguesort.	
	0/4

Fulgurotouet {1	{R}		Fulgurofouet {1	}{ R }
Rituel	U		Rituel	U
	O			U
Le Fulgurofouet inflige 2 blessures à chaque créature non-artefact.			Le Fulgurofouet inflige 2 blessures à chaque créature non-artefact.	
non arteraet.			non artorast.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fulgurofouet	{1}{R}
Rituel	U
Le Fulgurofouet inflige 2 blessures à chaque créature non-artefact.	Э
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vrille d'effroi	{B}{R}
Rituel	R
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Caveau des chuchotements		Caveau des chuchotements
Terrain-artefact C {T}: Ajoutez {B}.		Terrain-artefact C {T}: Ajoutez {B}.
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	•	
) (
Caveau des chuchotements		Caveau des chuchotements

С

Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier		Citadelle de sombracier
Terrain-artefact U Indestructible		Terrain-artefact U Indestructible
T): Ajoutez {C}.		T): Ajoutez {C}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	\	
Citadelle de sombracier		Citadelle de sombracier

Enclave des brideurs	Grand Fourneau
Terrain R	Terrain-artefact
{T}: Ajoutez {C}. {3}, {T}: Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.	(T): Ajoutez {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

A Francisco de Calendario
Enclave des brideurs
Terrain R
{T}: Ajoutez {C}.
{3}, {T}: Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.
and distance as isless supplied to a significant
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	Grand Fourneau	`
	Terrain-artefact	С
	{T}: Ajoutez {R}.	
ı		

Grand Fourneau		Marais
Terrain-artefact C		Terrain de base : marais
{T}: Ajoutez {R}.		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Grand Fourneau		Marais

Grand Fourneau	
Terrain-artefact	С
{T} : Ajoutez {R}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais		Montagne
Terrain de base : marais C		Terrain de base : montagne
{B}		{R}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	
Monagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sources sulfureuses	
Terrain	R
{T}: Ajoutez {C}.{T}: Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vou infligent 1 blessure.	ıs
Ç	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J

Sources sulfureuses		Sources sulfureuses	
Terrain R		Terrain	R
 {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure. 		{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
,	Sources sulfureuses	
L	Terrain	R
	{T}: Ajoutez {C}.	
	{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous	
	infligent 1 blessure.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Autel d'Ashnod	{3}
Artefact	U
Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Autel d'Ashnod	{3}		Autel d'Ashnod	{3}
Artefact	U		Artefact	U
Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.			Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Autel d'Ashnod	{3}
Artefact	U
Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lame du chef de sang	{1}
Artefact : équipement	R
À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqu +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée e vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la pl	est un
Équipement {1}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lame du chef de sang {1}		Module d'animation {1	
		Artefact	
Artefact : équipement R À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur		Artefact À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est placé sui	
+1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée est un		un permanent que vous contrôlez, vous pouvez payer {1}.	
vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.		Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 1/1	
Équipement {1}		incolore Servo. (3), {T}: Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou un joueur ciblé. Donnez à ce permanent ou à ce joueur un autre marqueur de ce type.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Module d'animation {1}		Module d'animation {1	-

Module d'animation	{1]
Artefact	F
À chaque fois qu'au moins un marqueu	r ±1/±1 aet nlacá eu
un permanent que vous contrôlez, vous	
Si vous faites ainsi, créez un jeton de c	
incolore Servo.	
{3}, {T}: Choisissez un marqueur sur un	•
ou un joueur ciblé. Donnez à ce permar un autre marqueur de ce type.	nent ou a ce joueur
un autre marqueur de ce type.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact	R
À chaque fois qu'au moins un marqueur + un permanent que vous contrôlez, vous pr Si vous faites ainsi, créez un jeton de créa incolore Servo.	ouvez payer {1}.
{3}, {T}: Choisissez un marqueur sur un p ou un joueur ciblé. Donnez à ce permaner un autre marqueur de ce type.	
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	

Module d'animation	{1}
Artefact	R
À chaque fois qu'au moins un marquer un permanent que vous contrôlez, vou Si vous faites ainsi, créez un jeton de	s pouvez payer {1}.
incolore Servo. {3}, {T} : Choisissez un marqueur sur u	ın nermanent cihlé
ou un joueur ciblé. Donnez à ce perma	•
un autre marqueur de ce type.	, ,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Carcasse mécanique délétère	{4}{B}{B}
Créature-artefact : construction	M
Menace	IVI
Quand la Carcasse mécanique délétère arriv	•
de bataille, vous pouvez détruire une autre c Si une créature est détruite de cette manière	
un nombre de points de vie égal à son endu	rance.
	5/4

~Daretti, iconoclaste ingénieux	{1}{B}{R}
Planeswalker légendaire : Daretti	M
{+1}: Créez un jeton de créature-artefact 1/1 inco Construction avec le défenseur.	olore
{-1}: Vous pouvez sacrifier un artefact. Si vous fa détruisez une cible, artefact ou créature.	aites ainsi,
{-6} : Choisissez une carte d'artefact dans un cim un artefact sur le champ de bataille. Créez trois je en sont des copies.	
	3/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Carcasse mécanique délétère	{4}{B}{B}
Créature-artefact : construction	M
Menace Quand la Carcasse mécanique délétère arri de bataille, vous pouvez détruire une autre Si une créature est détruite de cette manière un nombre de points de vie égal à son endu	créature ciblée. e, vous gagnez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/4

Scrige du caveau	{1}{BP}		Scrige du caveau	{1}{BP}
Créature-artefact : phyrexian et diablotin	С		Créature-artefact : phyrexian et diablotin	С
({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deu vie.) Vol Lien de vie (Les blessures infligées par cette of font aussi gagner autant de points de vie.)			((BP) peut être payé au choix avec (B) ou deux vie.) Vol Lien de vie (Les blessures infligées par cette cr font aussi gagner autant de points de vie.)	
	1/1			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Scrige du caveau	{1}{BP}
Créature-artefact : phyrexian et diablotin	
({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux po	_
vie.) Vol	
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créat	ture vous
font aussi gagner autant de points de vie.)	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	.,,

Aiguille à sectionner	{1}
Artefact	R
Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le cham bataille, nommez une carte.	p de
Les capacités activées des sources du nom choisi ne	
peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient de capacités de mana.	es
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bombe à sortilèges de pyrite {	1}		Ferronnerie du clan Krark (4)	
Artefact	c		Artefact U	_
 {R}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite : Elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. {1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de pyrite: Piochez une carte. 			Sacrifiez un artefact : Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

C?ur de golem	{2}
Artefact	U
À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'artefact, vous pouvez gagner 1 point de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ferronnerie du clan Krark	{4}
Artefact	U
Sacrifiez un artefact : Ajoutez {C}{C}.	

Jarre à souder	{0}	Fissuration {1}{	(R)
Artefact		Éphémère	U
Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.		Choisissez l'un ? ? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée. ? Détruisez un artefact ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	
·			

Jarre à souder	{0}
Artefact	С
Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Salve d'éclats d'obus	{1}{R}
Éphémère	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact. La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'import quelle cible.	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Salve zingante	{R}
Éphémère	С
La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.	
Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessures place si vous contrôlez au moins trois artefacts.	à la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	