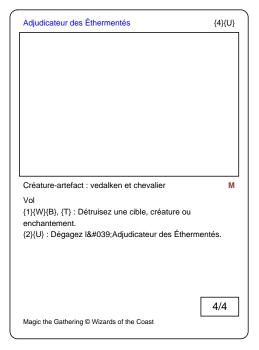
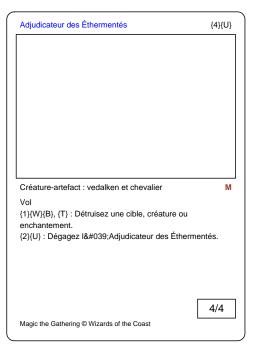
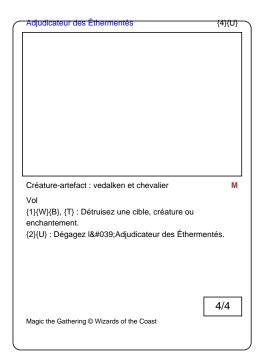


Machine guivrétreinte	{6}
Créature-artefact : phyrexian et guivre	M
Contact mortel, lien de vie	IVI
Quand la Machine guivrétreinte meurt, créez un	•
créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivro contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/2 Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.	
,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Machine guivrétreinte	{6}
Créature-artefact : phyrexian et guivre	М
Contact mortel, lien de vie Quand la Machine guivrétreinte meurt, créez u créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guiv	vre avec le
contact mortel et un jeton de créature-artefact : Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.	3/3 incolore
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Adjudicateur des Éthermentés

Créature-artefact : vedalken et chevalier

Vol
{1}{W}{B}, {T} : Détruisez une cible, créature ou enchantement.
{2}{U} : Dégagez l'Adjudicateur des Éthermentés.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand architecte	{1}{U}{U}
Créature : vedalken et artificier	R
Les autres créatures bleues que vous con +1/+1.	trôlez gagnent
{U}: La créature-artefact ciblée devient bli jusqu'à la fin du tour.	eue
Engagez une créature bleue dégagée que	e vous contrôlez :
Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que sorts d' artefact ou activer des capa	
d'artefact.	
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : vedalken et artificier	R
Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.	
{U}: La créature-artefact ciblée devient bleue jusqu'à la fin du tour.	
Engagez une créature bleue dégagée que vous contrôlez	
Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer de sorts d'artefact ou activer des capacités	98
d'artefact.	
1/3	,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)

Grand architecte	{1}{U}{U}
Créature : vedalken et artificier	R
Les autres créatures bleues que vous contrôlez +1/+1. {U}: La créature-artefact ciblée devient bleue jusqu'à la fin du tour. Engagez une créature bleue dégagée que vous Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.	contrôlez :
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	1/3

Grand architecte	{1}{U}{U}
Créature : vedalken et artificier	R
Les autres créatures bleues que vous contrôle +1/+1.	ez gagnent
{U}: La créature-artefact ciblée devient bleue jusqu'à la fin du tour.	
Engagez une créature bleue dégagée que voi Ajoutez (C)(C). Ne dépensez ce mana que po sorts d'artefact ou activer des capacité:	our lancer des
d'artefact.	
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maîtresse transmutatrice	{3}{U}		Maîtresse transmutatrice	{3}{U}
Créature-artefact : humain et artificier	R		Créature-artefact : humain et artificier	R
{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez da main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur le			{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur le	s la
champ de bataille une carte d'artefact de votr			champ de bataille une carte d'artefact de votre	main.
-				
L L	1/2			1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maîtresse transmutatrice	{3}{U}	Maîtresse
Créature-artefact : humain et artificier	R	Créature-a
{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous cont main de son propriétaire : Vous pouvez met champ de bataille une carte d'artefac	tre sur le	{U}, {T}, re main de su champ de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2	Magic the G

Maîtresse transmutatrice	{3}{U}
Créature-artefact : humain et artificier	R
{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez o main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur champ de bataille une carte d'artefact de vo	·le
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	1/2

Sculpteur d'étherium	{1}{U}		Sculpteur d'étherium	{1}{U}
Curiotius autofact . vadallica et autificies			Créature entefeat : un dellem et entificier	
Créature-artefact : vedalken et artificier			Créature-artefact : vedalken et artificier	С
Les sorts d'artefact que vous lancez coû de moins à lancer.	tent {1}		Les sorts d'artefact que vous lancez coût de moins à lancer.	ent {1}
de mons à lancor.			de mono d'idricor.	
	1/2			1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

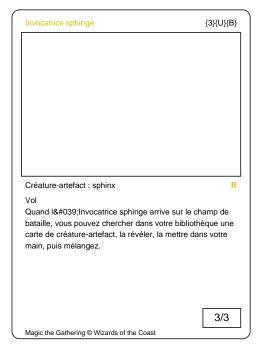
Sculpteur d'étherium	{1}{U}
0-6-6-6-6-6-6-6-6-6-6-6-6-6-6-6-6-6-6-6	
Créature-artefact : vedalken et artificier	С
Créature-artefact : vedalken et artificier Les sorts d'artefact que vous lancez co de moins à lancer.	_
Les sorts d'artefact que vous lancez co	_
Les sorts d'artefact que vous lancez co	_
Les sorts d'artefact que vous lancez co	_
Les sorts d'artefact que vous lancez co	_
Les sorts d'artefact que vous lancez co	_
Les sorts d'artefact que vous lancez co	oûtent {1}
Les sorts d'artefact que vous lancez co	_

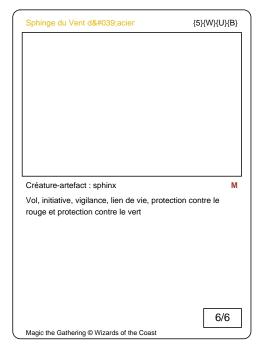
Sculpteur d'étherium	{1}{U}
Créature-artefact : vedalken et artificier	С
Les sorts d'artefact que vous lancez de moins à lancer.	z coûtent {1}

Ange de filigrane	{5}{W}{W}{U}	Invocatrice sphinge {3}	{U}{B}
Créature-artefact : ange	R	Créature-artefact : sphinx	R
Vol Quand I'Ange de filigrane arrive sur le c bataille, vous gagnez 3 points de vie pour cha que vous contrôlez.	•	Vol Quand I'Invocatrice sphinge arrive sur le champ bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque carte de créature-artefact, la révéler, la mettre dans vo main, puis mélangez.	e une
	4/4		3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Invocatrice sphinge	{3}{U}{B}
ge	(0)(0)(2)
Créature-artefact : sphinx	R
Vol	K
Quand I'Invocatrice sphinge arr	ive sur le champ de
bataille, vous pouvez chercher dans v	· ·
carte de créature-artefact, la révéler, la	a mettre dans votre
main, puis mélangez.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)

Invocatrice sphinge	{3}{U}{B}
Créature-artefact : sphinx	R
Vol	
Quand I'Invocatrice sphinge arriv bataille, vous pouvez chercher dans vo	tre bibliothèque une
carte de créature-artefact, la révéler, la main, puis mélangez.	mettre dans votre





Sharuûm I'Hégémon {3}{W}{U}{B}

Créature-artefact légendaire : sphinx R

Vol
Quand Sharuûm I'Hégémon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

5/5

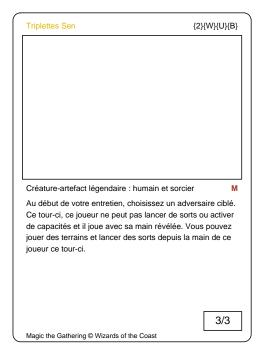
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

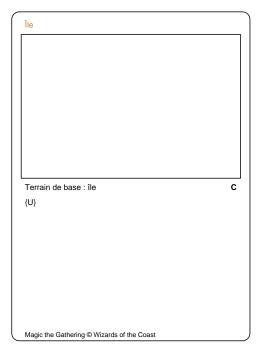
Sphinge du Vent d'acier {5}{W}{U}{B}

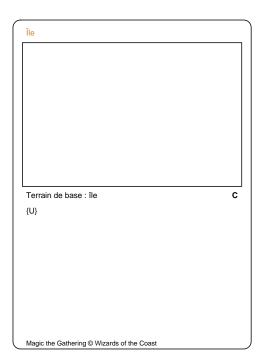
Créature-artefact : sphinx M

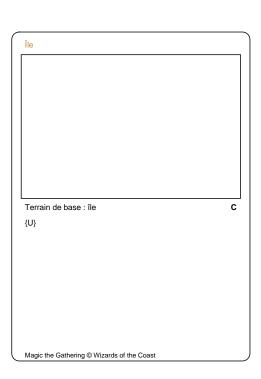
Vol, initiative, vigilance, lien de vie, protection contre le rouge et protection contre le vert

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









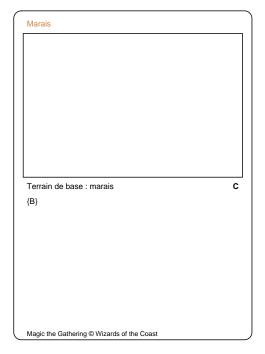


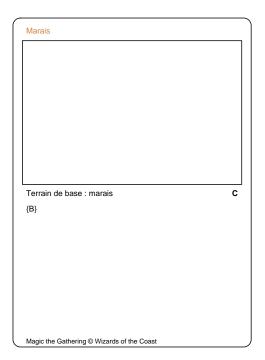


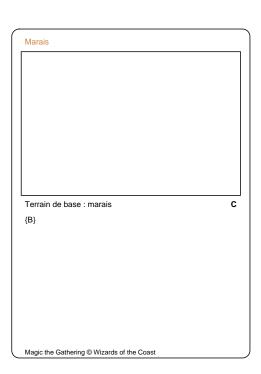




Terrain de base : île	С
{U}	







Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine & amp;amp;amp;lt;center> <img align="&" amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;<="" amp;amp;amp;quot;="" amp;amp;amp;quot;&="" amp;amp;amp;quot;65&="" amp;amp;amp;quot;graph="" big="" manas="" td="" w.jpg&="" width="&"/> <td>Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;lt;center>> Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td>	Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;lt;center> > Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Porte mystique
Terrain de base : plaine C <center><img &<="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"/><td>Terrain R {T}: Ajoutez {C}. {WU}, {T}: Ajoutez {W}{W}, {W}{U}, ou {U}{U}.</td></center>	Terrain R {T}: Ajoutez {C}. {WU}, {T}: Ajoutez {W}{W}, {W}{U}, ou {U}{U}.

p;amp;amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte mystique		Ruines englouties
Terrain R		Terrain R
{T}: Ajoutez {C}. {WU}, {T}: Ajoutez {W}{W}, {W}{U}, ou {U}{U}.		{T}: Ajoutez {C}. {UB}, {T}: Ajoutez {U}{U}, {U}{B}, ou {B}{B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties	
Rumes engiodites	
Terrain	R
{T} : Ajoutez {C}. {UB}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{B}, ou {B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sanctuaire ésotérique	_
Terrain Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {W}, {U} ou {B}.	U
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Sanctuaire ésotérique	Calice toujours ruisselant	{0}
Terrain U	Artefact	U
Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {W}, {U} ou {B}.	Multikick {2} Cet artefact arrive avec, sur lui, un marqueur "charge" pour chaque fois qu'il a été kické. {T}: Ajoutez {C} pour chaque marqueur "charge" sur cet artefact.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Calice toujours ruisselant	{0}
Antafant	
Artefact	U
Multikick {2}	
Cet artefact arrive avec, sur lui, un marque & amp;quot;charge & amp;quot; pour chaque	
qu'il a été kické.	le iois
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur	
"charge" sur cet arte	fact.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Borne frontière d'Herbebrume	{1}{W}{U}
Artefact	С
Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrai vous contrôlez dans la main de son propriét	
de payer le coût de mana de ce sort. La Borne frontière d'Herbebrume arri	ve sur le champ
de bataille engagée. {T} : Ajoutez {W} ou {U}.	
(1). Ajoulez (W) ou (o).	

Borne frontière d'Herbebrume {1}{W}{U}		Borne frontière d'Herbebrume {1}{W}{U}
Artefact C		Artefact C
Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort. La Borne frontière d'Herbebrume arrive sur le champ de bataille engagée. {T} : Ajoutez {W} ou {U}.		Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort. La Borne frontière d'Herbebrume arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Borne frontière d'Herbebrume {1}{W}{U}		Borne frontière de Brumeveine {1}{U}{B}

Artefact C

Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Borne frontière d'Herbebrume arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}: Ajoutez {W} ou {U}.

Artefact

C

Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Borne frontière de Brumeveine arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}: Ajoutez {U} ou {B}.

Borne frontière de Brumeveine {1}{U}{B}		Borne frontière de Brumeveine	{1}{U}{B}
Artefact C		Artefact	
Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que		Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de	
vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place		vous contrôlez dans la main de son propriétaire	
de payer le coût de mana de ce sort.		de payer le coût de mana de ce sort.	
La Borne frontière de Brumeveine arrive sur le champ de		La Borne frontière de Brumeveine arrive sur le	champ de
bataille engagée.		bataille engagée.	
{T}: Ajoutez {U} ou {B}.		{T}: Ajoutez {U} ou {B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Borne frontière de Brumeveine {1}{U}{B}		Tezzeret, agent de Bolas	{2}{U}{B}
Artefact C		Planeswalker légendaire : Tezzeret	M
Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que		{+1}: Regardez les cinq cartes du dessus de vi	
vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place		bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte	0.16
de payer le coût de mana de ce sort.		d'artefact parmi elles et la mettre dans v	otre main.
La Borne frontière de Brumeveine arrive sur le champ de		Mettez les autres au-dessous de votre bibliothè	eque, dans
bataille engagée.		n'importe quel ordre.	
{T}: Ajoutez {U} ou {B}.			

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{-1} : Un artefact ciblé devient une créature-artefact de

{-4}: Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant le double du nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

force et d'endurance de base 5/5.

Tezzeret, agent de Bolas	{2}{U}{B}		Ulamog, l'Épicycle Infini	{11}
Planeswalker légendaire : Tezzeret {+1}: Regardez les cinq cartes du dessus bibliothèque. Vous pouvez révéler une ce d'artefact parmi elles et la mettre d Mettez les autres au-dessous de votre bil n'importe quel ordre. {-1}: Un artefact ciblé devient une créatu force et d'endurance de base 5/5. {-4}: Un joueur ciblé perd X points de vie points de vie, X étant le double du nombr d'artefacts que vous contrôlez. Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	M s de votre lute lans votre main. Dliothèque, dans re-artefact de et vous gagnez X		Créature légendaire : eldrazi Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent cib Indestructible Annihilateur 4 (À chaque fois que cette créature attaque joueur défenseur sacrifie quatre permanents.) Quand Ulamog est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimeti dans sa bibliothèque.Quand vous lancez ce sort, détrui un permanent ciblé. Indestructible Annihilateur 4 (À chaque fois que cette créature attaque joueur défenseur sacrifie quatre permanents.) Mais the frankeig est Misa de sin constituer d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimeti dans sa bibliothèque.	M llé. e, le ère sez
Tezzeret, agent de Bolas	{2}{U}{B}		Canoniste des Éthermentés {1	}{W}

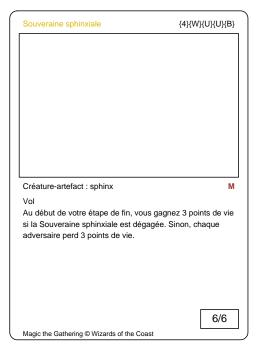
1	Fezzeret, agent de Bolas	{2}{U}	[B}
F	Planeswalker légendaire : Tezzeret		M
	+1}: Regardez les cinq cartes du dessus de votr	re	
	oibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'artefact parmi elles et la mettre dans votr	ro main	
	Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèqu		
	n'importe quel ordre.		
,	1) : Un artefact ciblé devient une créature ertefa	ot do	
	-1}: Un artefact ciblé devient une créature-artefa orce et d'endurance de base 5/5.	ici de	
	orce et da#055,endurance de base 5/5.		
{	-4} : Un joueur ciblé perd X points de vie et vous	gagnez	X
	points de vie, X étant le double du nombre	3/	
	tl'artefacts que vous contrôlez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

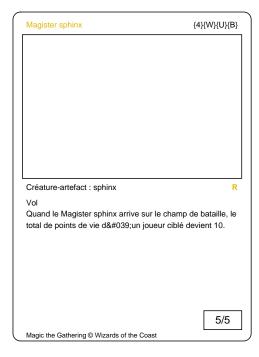
Canoniste des Ethermentés	{1}{W}	Canoniste des Ethermentés	{1}{W}
Créature-artefact : humain et clerc	R	Créature-artefact : humain et clerc	R
Chaque joueur qui, ce tour-ci, a lancé un sort non- ne peut pas lancer de sort non-artefact supplémen	-artefact	Chaque joueur qui, ce tour-ci, a lancé un sort nor ne peut pas lancer de sort non-artefact suppléme	n-artefact
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Canoniste des Éthermentés	{1}{W}
Créature-artefact : humain et clerc	R
Chaque joueur qui, ce tour-ci, a lancé un sort ne peut pas lancer de sort non-artefact supplé	
e peut pas lancer de sont non-antelact supple	mentane.
	2/2

Gargouille du sanctuaire	{3}{W}
Créature-artefact : gargouille	С
Vol Quand la Gargouille du sanctuaire arriv	o sur la chama da
bataille, vous pouvez renvoyer une car	te d'artefact
ciblée depuis votre cimetière dans votr	
ciblée depuis votre cimetière dans votr	
ciblée depuis votre cimetière dans votr	
ciblée depuis votre cimetière dans votr	

Gargouille du sanctuaire	{3}{VV}
Créature-artefact : gargouille	С
Vol	
Quand la Gargouille du sanctuaire arrive sur	le champ de
bataille, vous pouvez renvoyer une carte d&	
ciblée depuis votre cimetière dans votre mai	n.
	2/2
Marie the Catherina @ Wirzards of the Coast	2/3





Artefact

{T}, sacrifiez le Sablier d'écurage : Détruisez tous les permanents excepté les artefacts et les terrains.
N'activez que pendant votre entretien.

Sablier d'écurage	{3}{W}{W}	Sablier d'écurage {3}{W}{W}
Artefact	R	Artefact R
{T}, sacrifiez le Sablier d'écuraç permanents excepté les artefacts et le N'activez que pendant votre en	es terrains.	{T}, sacrifiez le Sablier d'écurage : Détruisez tous les permanents excepté les artefacts et les terrains. N'activez que pendant votre entretien.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

·	
Sablier d'écurage	{3}{W}{W}
Artefact	R
{T}, sacrifiez le Sablier d'écurage : Détruise	ez tous les
permanents excepté les artefacts et les terrains.	
N'activez que pendant votre entretien.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	