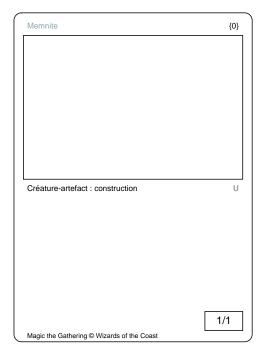
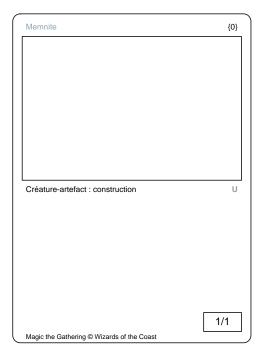


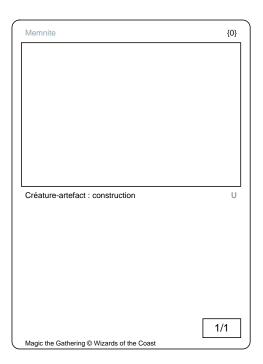
Memnite {0}

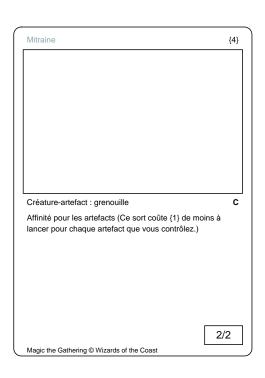
Créature-artefact : construction U

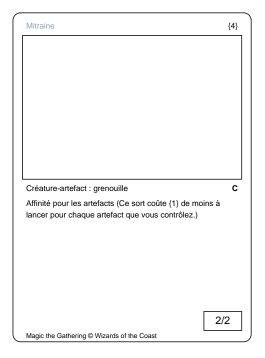
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

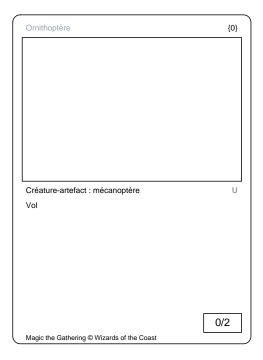


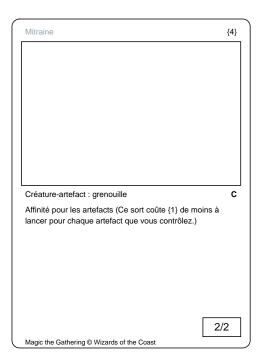


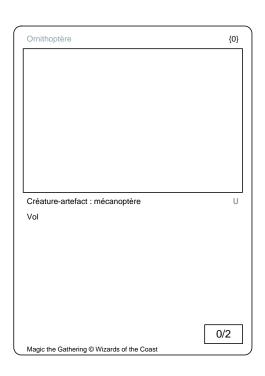


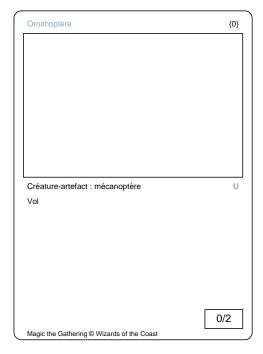


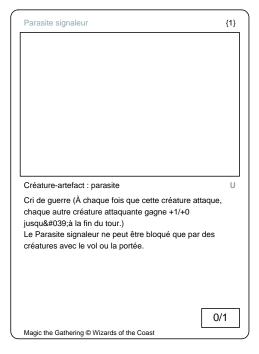


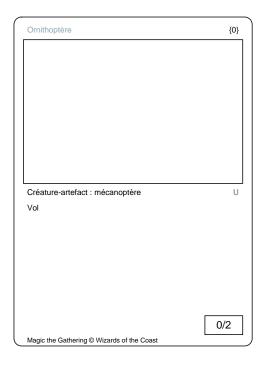












Devenite circulaux	(4)
Parasite signaleur	{1}
Créature-artefact : parasite	U
Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque,	
chaque autre créature attaquante gagne +1/+0	
jusqu'à la fin du tour.) Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des	
créatures avec le vol ou la portée.	
0/	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u> </u>

Parasite signaleur	{1}	Fielleux de vernis	{1}{B}
Créature-artefact : parasite	U	Créature-artefact : illusion	С
Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.) Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.		Vol À chaque fois qu'un autre artefact arrive champ de bataille sous votre contrôle, le Fielle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.	
0/ Magic the Gathering © Wizards of the Coast	′1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/1
magic the Gathering & Mizards of the Coast		magic the Gathering & Wizards of the Coast	

Parasite signaleur	{1}
Créature-artefact : parasite	U
Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque chaque autre créature attaquante gagne +1/+0	,
jusqu'à la fin du tour.)	
Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.	
0/	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Scrige du caveau	{1}{BP}	Adjuration des pensées	{4}{U}
Créature-artefact : phyrexian et diablotin	С	Rituel	С
({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux p	oints de	Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins	à
vie.) Vol		lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.) Piochez deux cartes.	
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créa	ature vous	FIDUITEZ DEUX CARTES.	
font aussi gagner autant de points de vie.)			
	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	С
	({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux povie.)	oints de
	Vol Lien de vie (Les blessures infligées par cette créa	ture vous
	font aussi gagner autant de points de vie.)	
		1/1
l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Adjuration des pensées	{4}{U}
Rituel	С
Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.) Piochez deux cartes.	s à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Adjuration des pensées	{4}{U}		Ancienne tanière	
Adjuration des pensees	14/(0)		Andonie taniere	\neg
Rituel	С		Terrain-artefact	С
Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins	s à		{T}: Ajoutez {W}.	
lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.) Piochez deux cartes.				
Plochez deux cartes.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
•				_

Adjuration des pensées	{4}{U}
Rituel	C
Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.) Piochez deux cartes.	à
Plochez deux cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ancienne tanière	
l .	
Terrain-artefact	С
Terrain-artefact {T} : Ajoutez {W}.	С
	С
	С
	С
	С
	С
	С
	С
	c

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		Grand Fourneau
Terrain-artefact Indestructible {T}: Ajoutez {C}.		Terrain-artefact C {T}: Ajoutez {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Citadelle de sombracier		Grand Fourneau

Citadelle de sombracier	
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		Siège du Synode
Terrain-artefact C		Terrain-artefact C
{T} : Ajoutez {R}.		(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
Siege du Syriode		Ciege du Syriode

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant	Blindage crânien {2}
Terrain R	Artefact : équipement U
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.	La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez. {B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez. Équipement {1}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Vide rayonnant	Blindage crânien {2}

Terrain

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

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.

{B}{B}: Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blindage crânien {	2}	Mox d'opale {	0}
			M
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Blindage crânien	{2}
Artefact : équipement	U
La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact vous contrôlez.	que
{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature cibl	lée
que vous contrôlez.	
Équipement {1}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Ia	mbour de sautefeuille	{1}
	tefact	U
	 engagez une créature dégagée que vous contrôlez : outez un mana de la couleur de votre choix. 	
Ajo	outez un mana de la couleur de votre choix.	
Ma	gic 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	

Planesv	valker légend	laire : Tezz	eret		M
{+1} : R	egardez les o	cinq cartes	du dessus de	votre	
	eque. Vous p				
			mettre dans votre biblio		
	importe que;		o votre biblio	irieque, uai	113
{-1} : Ur	artefact cibl	é devient u	ne créature-a	artefact de	
force et	d'end	urance de b	ase 5/5.		
{-4} : Ur	i joueur ciblé	perd X poir	nts de vie et	vous gagne	ez X
	e vie, X étan			[3	3/
d' Magic the	;artefacts qu Gathering © V	e vous cont lizards of the	rôlez. Coast		

{2}{U}{B}

Tezzeret, agent de Bolas

Tezzeret, agent de Bolas	{2}{U}{B}
Planeswalker légendaire : Tezzeret	М
{+1}: Regardez les cinq cartes du dessus de vo	tre
bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte	
d'artefact parmi elles et la mettre dans vo	
Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèc	que, dans
n'importe quel ordre.	
{-1} : Un artefact ciblé devient une créature-arte	fact de
force et d'endurance de base 5/5.	
{-4} : Un joueur ciblé perd X points de vie et vou	s gagnez X
points de vie, X étant le double du nombre	3/
d'artefacts que vous contrôlez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tezzeret, agent de Bolas {	2}{U}{B}
Planeswalker légendaire : Tezzeret	M
{+1}: Regardez les cinq cartes du dessus de votre	
bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte	
d'artefact parmi elles et la mettre dans votre	
Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque,	dans
n'importe quel ordre.	
{-1} : Un artefact ciblé devient une créature-artefact	de
force et d'endurance de base 5/5.	
{-4} : Un joueur ciblé perd X points de vie et vous ga	agnez X
points de vie, X étant le double du nombre	3/
d'artefacts que vous contrôlez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
iviagic trie Gatriering © Wizards of trie Coast	

Salve d'eclats 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 blessun'importe quelle cible.	ıres à
nancoo,mporto quelle olbio.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

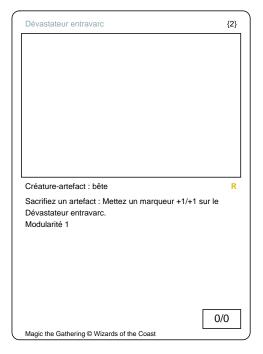
Salve	e d'éclats d'obus	{1}{R}
Éntré	()	
· .	émère	U
	ant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, fiez un artefact.	
l .	alve d'éclats d'obus inflige 5 blessu	ıres à
n�	039;importe quelle cible.	
Magic	the Gathering © Wizards of the Coast	

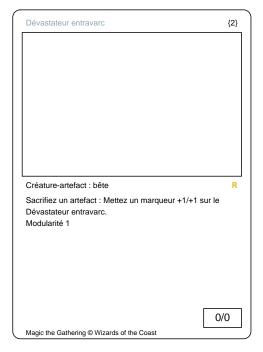
Salve d'éclats d'obus	{1}{R}
Éphémère	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce s sacrifiez un artefact.	ort,
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 ble n'importe quelle cible.	essures à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

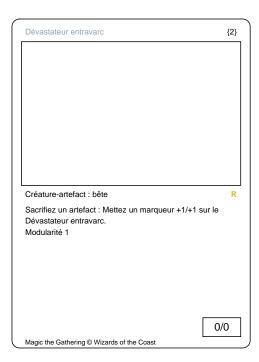
Salve d'eclats d'obus {1}{R}		Salve zingante {R}
Éphémère U	'	Éphémère C
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact. La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.		La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	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 à place si vous contrôlez au moins trois artefacts.	àla
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Dévastateur entravarc	{2}
	Créature-artefact : bête	R
	Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.	
	Modularité 1	
	0/	0
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Canoniste des Éthermentés

(1){W}

Créature-artefact : humain et clerc

Chaque joueur qui, ce tour-ci, a lancé un sort non-artefact ne peut pas lancer de sort non-artefact supplémentaire.

Canoniste des Éthermentés	{1}{W}	Thé	érapie de la Coterie	{B}
Créature-artefact : humain et clerc	R	Ritu	uel	U
Chaque joueur qui, ce tour-ci, a lancé un sort non ne peut pas lancer de sort non-artefact suppléme Magic the Gathering © Wizards of the Coast		révè nom Flas	oisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé èle sa main et se défausse de toutes les cartes avec n. shback ? Sacrifiez une créature.	
mago no carroing & without or the Ottot		mag	go ano Suanomig & Millardo Or ano Odda	

_		
	Thérapie de la Coterie	{B}
	Rituel	U
	Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec nom.	
	Flashback ? Sacrifiez une créature.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	Madic the Gathering © Wizards of the Coast	

Relique de Progénitus	{1}
Artefact	U
{T}: Un joueur ciblé exile une carte depuis son cime {1}, exilez la Relique de Progénitus: Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.	etière.

Relique de Progénitus	{1}
Artefact	
	U
{T}: Un joueur ciblé exile une carte depuis son cime	
{1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.	
ciffeties. Flocilez dife carte.	

_	Peste artificielle	{2}{B}
, 		(2)(2)
	Enchantement	U
	Au moment où la Peste artificielle arrive sur le champ	_
	bataille, choisissez un type de créature.	
	Toutes les créatures du type choisi gagnent -1/-1.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Peste artificielle	{2}{B}
Enchantement	U
Au moment où la Peste artificielle arrive sur le char	mp de
bataille, choisissez un type de créature. Toutes les créatures du type choisi gagnent -1/-1.	
Touriso los disalares da type enelei gagneric i, ii	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	