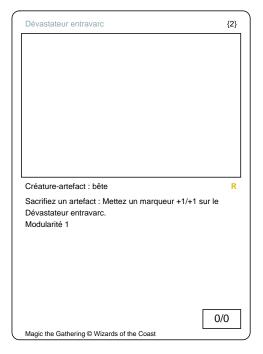
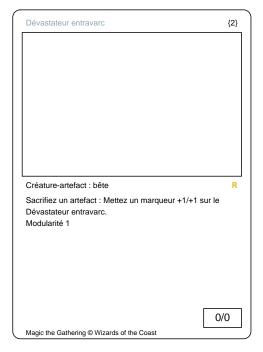
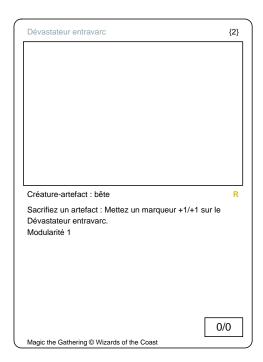


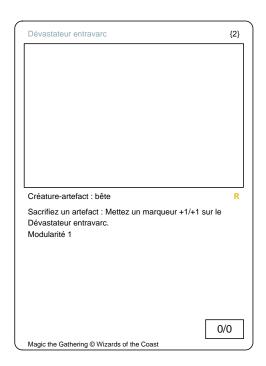
	(0)
Champion gravé	{3}
Créature-artefact : soldat	R
Arts des métaux ? Le Champion gravé a la protection contre toutes les couleurs tant que vous contrôlez au motrois artefacts.	oins
tiolo di totado.	
2/	2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

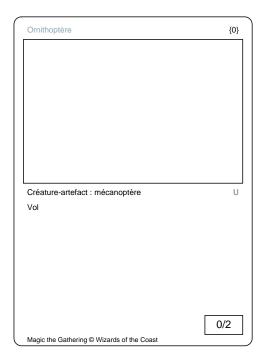
Champion gravé	{3}
Créature-artefact : soldat	R
Arts des métaux ? Le Champion gravé a la procontre toutes les couleurs tant que vous contré trois artefacts.	
	0.10
	2/2

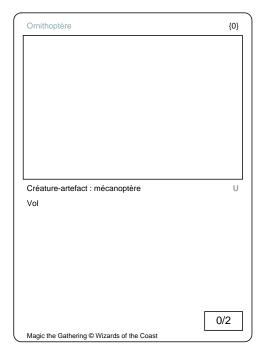


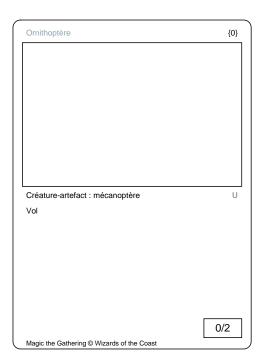


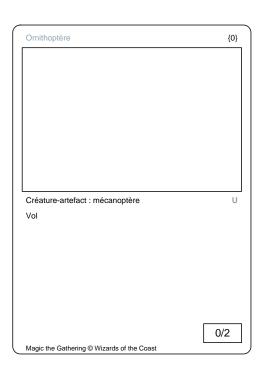


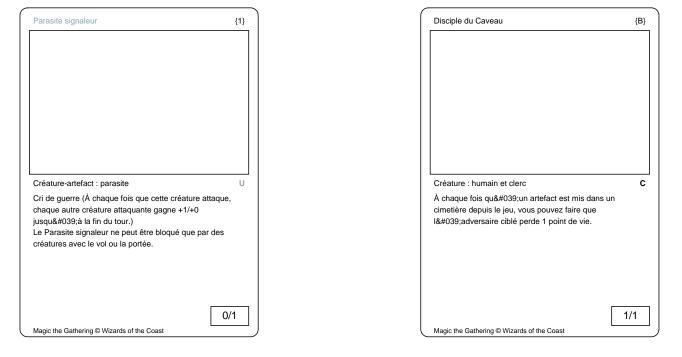












Parasite signaleur

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.

Disciple du Caveau

Créature : humain et clerc

A 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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau	{B}	Scrige du caveau	{1}{BP}
Créature : humain et clerc	С	Créature-artefact : phyrexian et diablotin	С
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.		({BP} peut être payé au choix avec {B} ou vie.) Vol Lien de vie (Les blessures infligées par ce font aussi gagner autant de points de vie.	ette créature vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

,	
Disciple du Caveau	{B}
Créature : humain et clerc	С
À chaque fois qu'un artefact est mis dans ur	ı
cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.	
ix#035,auversaire cibie perue i point de vie.	
]	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/ 1

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

Scrige du caveau {1}{BP}	Maître de I'etherium {2	2}{U}
Créature-artefact : phyrexian et diablotin C	Créature-artefact : vedalken et sorcier	R
((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.)	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 gagn +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	С
	({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux p vie.)	oints de
	Vol	
	Lien de vie (Les blessures infligées par cette créa font aussi gagner autant de points de vie.)	ature vous
		1/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maître de I'étherium	{2}{U}
Créature-artefact : vedalken et sorcier	R
La force et l'endurance du Maître de	
I'étherium 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}	Adjuration des pensées {4	↓}{U}
Créature-artefact : vedalken et sorcier	R	Rituel	С
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 ga+1/+1.	gnent	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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Maître de I'étherium	{2}{U}
	Créature-artefact : vedalken et sorcier	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 g	agnent
	+1/+1.	
	Г	*/*
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/
✓	wayic the Gathering & wizards of the Coast	

Adjuration des pensées	{4}{U}
Rituel	С
Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moin 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 tombe
Rituel Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.) Piochez deux cartes.	С	Terrain (T): Ajoutez (C)(C). La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
	Adjuration des pensées	{4}{U}
	Rituel	С
	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	

Terrain {T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2	Ancienne tombe	
	To the second se	
blessures.	T: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2	IVI
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ancienne tombe	Caveau des chuchotements
Terrain M	Terrain-artefact C
{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2	{T}: Ajoutez {B}.
blessures.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Caveau des chuchotements	Caveau des chuchotements

Caveau des chuchotements	Grand Fourneau
Terrain-artefact C {T}: Ajoutez {B}.	Terrain-artefact C {T}: Ajoutez {R}.
(-),000.02 (2).	(1) . 7,900.02 (1.).
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Grand Fourneau	Siège du Synode

Terrain-artefact

{T}: Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode	Siège du Synode
Terrain-artefact C (Le Siège du Synode n'est pas un sort.) {T} : Ajoutez {U}.	Terrain-artefact C (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	Vide rayonnant

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

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.		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)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Blindage crânien {2}		Blindage crânien {2}

Blindage crânien	{2}
Artefact : équipement	U
La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefac	
vous contrôlez.	
{B}{B}: Attachez le Blindage crânien à une créature c que vous contrôlez.	iblée
Équipement {1}	
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 cib	lée
que vous contrôlez. Équipement {1}	
_qaponio.ii (1)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Blindage crânien	{2}	Mox d'opale	{0}
Autofant of main agreed	U	Autoforet If way de las	
Artefact : équipement	_	Artefact légendaire	M
La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez. {B}{B}: Attachez le Blindage crânien à une créature ciblé que vous contrôlez. Équipement {1}		Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur votre choix. N'activez que si vous contrôle moins trois artefacts.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mox d'opale	{0}
	М
Artefact légendaire	
Artefact légendaire Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleu votre choix. N'activez que si vous contrô moins trois artefacts.	ır de
Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleu votre choix. N'activez que si vous contrô	ır de
Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleu votre choix. N'activez que si vous contrô	ır de
Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleu votre choix. N'activez que si vous contrô	ır de

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

Mox d'opale	{0}	Tambour de sautefeuille {	1}
			_
Artefact légendaire	M		U
Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez : moins trois artefacts.		{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tambour de sautefeuille	{1}
A. ()	_
Artefact	U
$\{T\}$, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	

Tambour de sautefeuille	{1}
Artefact	U
{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	<u>z</u> :
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Salve zingante	{R}	Salve zingante {R	!}
Éphémère	С	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. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		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	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	

Salve zingante	{R}
Éphémère	С
La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.	9
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	

	Révocateur phyrexian	{2}	Révocateur phyrexian	{2}
Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées. Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.				
Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées. Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.	Créature-artefact : phyrexian et horreur	R	Créature-artefact : phyrexian et horreur	R
	Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le cha de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne	amp	Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

Révocateur phyrexian	{2}
Créature-artefact : phyrexian et horreur	R
Au moment où le Révocateur phyrexian arrive su	r le champ
de bataille, choisissez un nom de carte non-terrai	
Les capacités activées des sources du nom chois peuvent pas être activées.	si ne
F	
	1
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

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	non-artefact
	non-artefact
	non-artefact
	non-artefact
	non-artefact

Canoniste des Ethermentés	{1}{W}		Thérapie de la Coterie	{B}
Créature-artefact : humain et clerc	R		Rituel	U
Chaque joueur qui, ce tour-ci, a lancé un sor			Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé	
ne peut pas lancer de sort non-artefact suppl	lémentaire.		révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec	ce
			nom. Flashback ? Sacrifiez une créature.	
	2/2			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Thérapie de la Coterie	{B}	Crypte de Tormod	{0}
Rituel	U	Artefact	U
Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur cible révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec nom. Flashback ? Sacrifiez une créature.	é	Arteract {T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.	U
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Crypte de Tormod	{0}
Artefact	U
{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Crypte de Tormod	{0}
Artefact	U
{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière	
d'un joueur ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tezzeret, agent de Bolas	{2}{U}{B}	
Planeswalker légendaire : Tezzeret	М	
{+1}: Regardez les cinq cartes du dessus de votre		
bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte		
d'artefact parmi elles et la mettre dans votre main.		
Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.		
na#055,importe quel ordire.		
{-1} : Un artefact ciblé devient une créature-artefact de		
force et d'endurance de base 5/5.		
(4) : Un iquour ciblé pard V points de via et vous	202007 V	
{-4}: Un joueur ciblé perd X points de vie et vous points de vie, X étant le double du nombre		
d'artefacts que vous contrôlez.	3/	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

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