

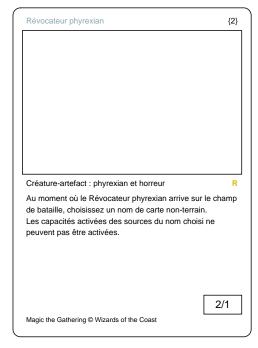
Myr d' alliage {3}

Créature-artefact: myr C

{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Adjudicateur des Éthermentés	{4}{U}
Créature-artefact : vedalken et chevalier	M
Vol	
{1}{W}{B}, {T} : Détruisez une cible, créature ou enchantement.	
{2}{U} : Dégagez I'Adjudicateur des Étherment	és.
_	
	4/4

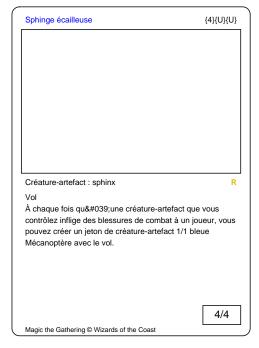
	Simulacre solennel	{4}
	Créature-artefact : golem	R
	Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vo	us
	pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre	Э
	bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée	,
	puis mélanger.	
	Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.	
	care.	
	2/	2
		_
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
(

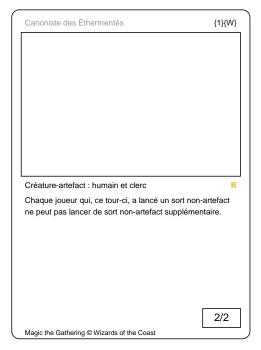
Grand architecte {1}(U)(U)
Créature : vedalken et artificier R
Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{U} : La créature-artefact ciblée devient bleue
jusqu'à la fin du tour. Engagez une créature bleue dégagée que vous contrôlez : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer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

Ingénieur vedalken	{1}{U}		Maîtresse transmutatrice	{3}{U}
Créature : vedalken et artificier			Créature-artefact : humain et artificier	R
{T}: Ajoutez deux manas d'une seule couleu votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer sorts d'artefact ou activer des capacités d'artefact.			{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez da main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur l champ de bataille une carte d'artefact de vot	le
[1/1		[1/2
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 l'endurance du Maître de	
I'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.	е
Les autres créatures-artefacts que vous contrôle	z gagnent
+1/+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 lance de moins à lancer.	ez coûtent {1}
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Abunas léonins

Créature : chat et clerc

Les artefacts que vous contrôlez ont la défense talismanique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

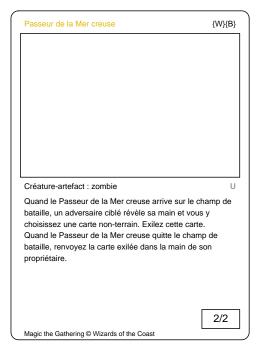
Mur de déni

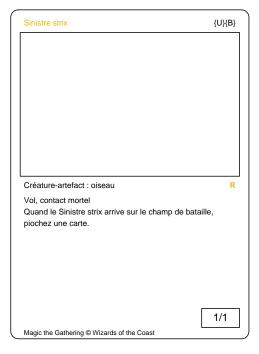
Créature : mur

Défenseur, vol

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





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

Strix de la Mer creuse	{U}{B}		Lire dans les os	{2}{B}
Créature-artefact : oiseau			Rituel	c
Vol Contact mortel (Le nombre de blessures que inflige à une créature, quel qu'il soit, e pour la détruire.)			Regard 2, puis piochez deux carte de vie. (Pour appliquer regard 2, re du dessus de votre bibliothèque. N quel nombre d'entre elles au bibliothèque et le reste, au-dessus votre choix.)	egardez les deux cartes Mettez n'importe u-dessous de votre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

_			
	Sydri, génie galvanique	{W}{U}{B	;}
	Créature légendaire : humain et artificier	N	/
	{U} : Un artefact non-créature ciblé devient une		
	créature-artefact dont la force et l'endura chacune égales à sa valeur de mana jusqu du tour.		
	{W}{B} : Une créature-artefact ciblée acquiert le	contact	
	mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du to	ur.	
		2/2	٦
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		┙

Précepteur démoniaque	{2}{B}{B}
Rituel	U
Cherchez une carte dans votre biblioti carte dans votre main, puis mélangez	

Précepteur diabolique	{1}{B}	Pari de Tezzeret {3	}{UP}
Ditual		Ditual	
Rituel Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mette carte dans votre main, puis mélangez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	R ez cette	Rituel ({PU} peut être payé au choix avec {U} ou avec 2 point vie.) Piochez deux cartes, puis proliférez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	U es de
Fabrication	{2}{U}	Vision ancestrale	

Rituel
R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel R
Suspension 4 ? {U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {U} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Jour de condamnation	{2}{W}{W}	Expulsion impitoyable	{4}{W}{B}
Rituel	M	Rituel	R
Détruisez toutes les créatures.		Choisissez I'un ? ? Exilez tous les artefacts. ? Exilez toutes les créatures. ? Exilez tous les enchantements. ? Exilez tous les planeswalkers.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Renaissance phyrexiane	{4}{W}{W}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures, puis créez un	n jeton de
créature-artefact X/X incolore Phyrexian et l	
le nombre de créatures détruites de cette m	anière.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Verdict suprême	{1}{W}{W}{U}
Rituel	R
Ce sort ne peut pas être contrecarré. Détruisez toutes les créatures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ancienne tanière	Caveau des chuchotements
Terrain-artefact C {T}: Ajoutez {W}.	Terrain-artefact C {T}: Ajoutez {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Catacombes noyées	Citadelle de sombracier
Terrain Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.	Terrain-artefact U Indestructible {T}: Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Etendues saturages en évolution Terrain C (T), sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Magic the Gathering @ Wizards of the Coast Forterosso glaciaire			
(T), sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Étendues sauvages en évolution		Île
	Terrain C {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de		
Forteresse glaciaire Île	Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forteresse glaciaire Île			
	Forteresse glaciaire		Île









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

_		_
	Marais	`
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Manic the Gathering @ Wizards of the Coast	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marécage éclatant	_
	\neg
Terrain	U
Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille	
engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui. {T}: Ajoutez {B}.	
{T}, retirez un marqueur « charge » du Marécage éclatant	:
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Panorama d'Esper	Plaine
Terrain C	Terrain de base : plaine C
{T}: Ajoutez {C}. {1}, {T}, sacrifiez le Panorama d'Esper : Cherchez	<pre>&amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp; ;lt;img width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;quot;</pre>
dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île ou de marais de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	align="center" align="graph/manas/bigW.jpg&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine C	Terrain de base : plaine C
<pre>&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp ;lt;img width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;quot; align=&amp;amp;quot;center&amp;amp;quot;</pre>	<center>& ;lt;img width="65"</center>
argi-earin;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&	align="center" src="graph/manas/bigW,jpg"&tt:/center>
src="graph/manas/bigW.jpg"> <td>align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"&tt/center&am</td>	align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"&tt/center&am

Porte de la guilde d'Azorius	Porte de la guilde de Dimir
Terrain : porte C	Terrain : porte C
Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {W} ou {U}.	Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Porte de la guilde d'Orzhov	Prairie éclatante
	I I

С

Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T}: Ajoutez {W}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Terrain

U

_		_	
	Refuge de I'île de Jwar		Ruisseau éclatant
	Terrain U Le Refuge de I'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Refuge de I'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.		Terrain Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui. {T}: Ajoutez {U}. {T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	Refuge de Seijiri		Sanctuaire ésotérique
	Terrain U Le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.		Terrain Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {W}, {U} ou {B}.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	_		
Siège du Synode		Tour de commandement	
Terrain-artefact C (Le Siège du Synode n'est pas un sort.) {T}: Ajoutez {U}.			c
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast	
Temple de la tromperie		Cachet d'Azorius {:	2}
1	1	1 1	- 1

Temple de la tromperie	
Terrain	R
Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.) {T}: Ajoutez {U} ou {B}.	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
_	Cachet d'Azorius	{2}
	Artefact	U
	{1}, {T}: Ajoutez {W}{U}.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet de Dimir	{2}		Enclume d'apparence	{3}
Artefact	U		Artefact	R
{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.			Empreinte ? Quand I'Enclume d'apparence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-terrain de votre main. Les sorts que vous lancez qui partagent un type de carte avec la carte exilée coûtent {2} de moins à lancer.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Canon-lux	{4}
Artefact	R
{T}: Mettez un marqueur & amp;quot;charge & amp; cet artefact.	quot; sur
{T}, retirez trois marqueurs & amp;quot;charge & amp de cet artefact : Détruisez un permanent ciblé.	p;quot;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Horloge débridée	{4}
Artefact	R
Dégagez tous les artefacts que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lanterne chromatique	{3}		Obelisque d'Esper	{3}
Artefact	R		Artefact	С
Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »			$\{T\}$: Ajoutez $\{W\}$, $\{U\}$ ou $\{B\}$.	
$\{T\}$: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering & Mizards of the Goast		·	magic are coarcing a vizal as of the coast	

Machine à contagion	{6}
Artefact	R
Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de	
bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.	
{4}, {T}: Proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisisse	ez
n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur d	le
chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pincecrâne	{1}
Artefact : équipement	U
La créature équipée gagne +1/-1. À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez de cartes. Équipement {1}	eux
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Portail prototype	{4}	Bident de Thassa	{2}{U}{U}
Artefact	R	Artefact-enchantement légendaire	e R
Empreinte ? Quand le Portail prototype arrive sur l		À chaque fois qu'une créat	
de bataille, vous pouvez exiler une carte d'a de votre main.	rtefact	inflige des blessures de combat à piocher une carte.	un joueur, vous pouvez
{X}, {T}: Créez un jeton qui est une copie de la car	rte	{1}{U}, {T}: Les créatures que vos	s adversaires contrôlent
exilée. X est la valeur de mana de cette carte.		attaquent ce tour-ci si possible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Co	past

Sceptre isochronique	{2}
Artefact	U
Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur	le
champ de bataille, vous pouvez exiler une carte	
d'éphémère de votre main avec une valeur de r	nana
inférieure ou égale à 2. {2}, {T}: Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous fa	aites
ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coû	
mana.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Annexe de Norn {3}{WP}{W	P)
Artefact	R
(W/P) peut être payé au choix avec (W) ou 2 points de vie.)	
Les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer	
des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {W/P} pour chacune de ces créatures.	
, ,	

Sablier d'écurage {3}{W}{\footnote{N}}	N}	Tezzeret, agent de Bolas	{2}{U}{B}
Artefact	R	Planeswalker légendaire : Tezzeret	M
{T}, sacrifiez le Sablier d'écurage : Détruisez tous le permanents excepté les artefacts et les terrains. N'activez que pendant votre entretien.	es	{+1}: Regardez les cinq cartes du des bibliothèque. Vous pouvez révéler une d'artefact parmi elles et la mettr Mettez les autres au-dessous de votre n'importe quel ordre.	e carte e dans votre main.
		{-1}: Un artefact ciblé devient une créa force et d'endurance de base 5/	
		{-4} : Un joueur ciblé perd X points de points de vie, X étant le double du non	. —
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		d'artefacts que vous contrôlez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	nbre 3/

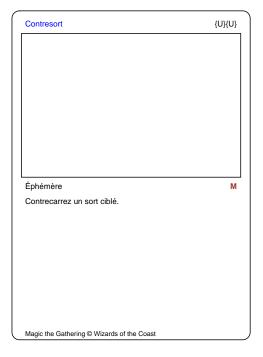
Tezzeret le Chercheur	{3}{U}{U}
Planeswalker légendaire : Tezzeret	М
{+1} : Dégagez jusqu'à deux artefacts cib	olés.
{-X} : Cherchez dans votre bibliothèque une car	rte
d'artefact avec une valeur de mana inféri	
égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, p mélangez.	uis
{-5}: Les artefacts que vous contrôlez devienne	ent des
créatures-artefacts avec une force et endurance	e de base
de 5/5 jusqu'à la fin du tour.	4/
	4/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

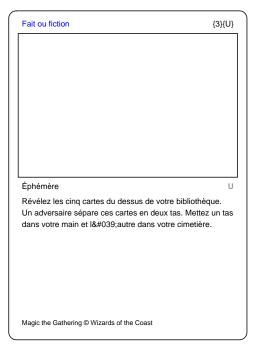
_		$\overline{}$
	Droit à la gorge	{1}{B}
	Éphémère	U
	Détruisez une créature non-artefact ciblée.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

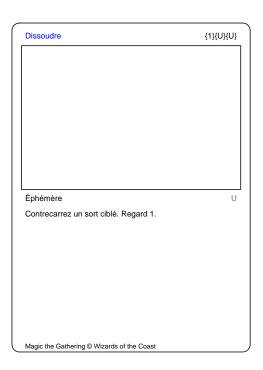
Édit diabolique	{1}{B}		Verdict de Geth	{B}{B}
Éphémère	С		Éphémère	С
Un joueur ciblé sacrifie une créature.			Un joueur ciblé sacrifie une créature et perd 1 p	oint de vie.
Maria II. Oallaria Olifa alarida Olifa			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		(

Emprise des ténèbres	{B}{B}
4	
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin tour.	du
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Barrière psychique	{U}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort de créature ciblé. Son contrôl	eur perd
1 point de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Fuite de mana	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôlet paie {3}.	ır ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nourrir la cause {2}{U}{U}	U}	Cantique selon Orime	{W}
Éphémère	<u> </u>	Éphémère	R
Contrecarrez un sort ciblé, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)		Kick {W} (Vous pouvez payer {C} suppl moment où vous lancez ce sort.) Un joueur ciblé ne peut pas lancer de s sort a été kické, les créatures ne peuve tour-ci.	orts ce tour-ci. Si ce
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réfutation stoïque	{1}{U}{U
Éphémère	
Art des métaux ? La Réfutation stoïque d à jouer si vous contrôlez au moins trois a Contrecarrez un sort ciblé.	coûte {1} de moins

Chemin vers I'exil	{W}
Éphémère	M
Exilez une créature ciblée. Son contrôleu dans sa bibliothèque une carte de terrain sur le champ de bataille engagée, puis m	de base, la mettre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Expédier	{W}		Silence {	W}
Éphémère	U		Éphémère	R
Engagez une créature ciblée. Art des métaux — Si vous contrôlez au moins trois artefacts, exilez cette créature.			Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-c	ii.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Retour au pays	{W}
Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou enchantement.	

Réduire au silence {W}{U}	{U}		Contemplation	{1}{W}{W}
Éphémère	R		Enchantement	U
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pas			À chaque fois que vous lancez un sort, vous g	gagnez 1 point
lancer de sorts ce tour-ci.			de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
-		•		

Acier trempé	{1}{W}{W}
Enchantement	R
Les créatures-artefacts que vou	is contrôlez gagnent +2/+2.
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast