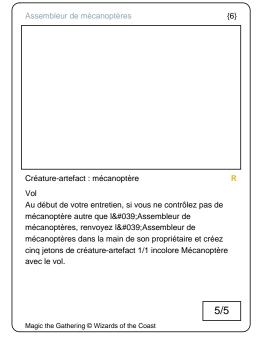
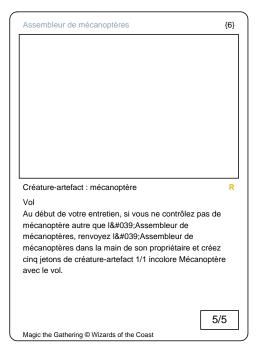
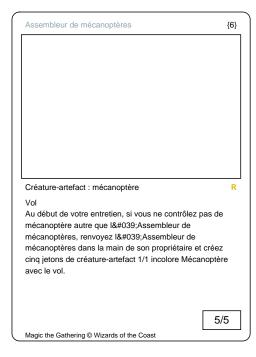


Arbitre silencieux	{4}
Créature-artefact : construction	R
Pas plus d'une créature ne peut attaquer à cha	aque
Pas plus d'une créature ne peut bloquer à cha combat.	que
compat.	
	1/5







Assembleur de mécanoptères

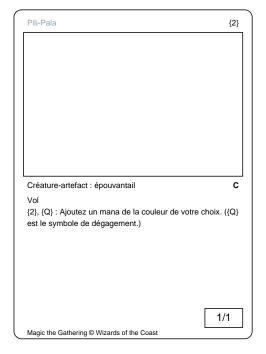
Créature-artefact : mécanoptère

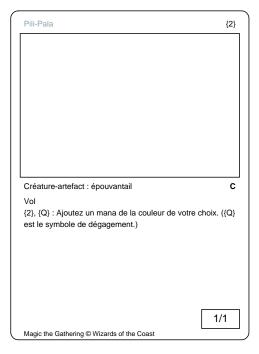
Vol

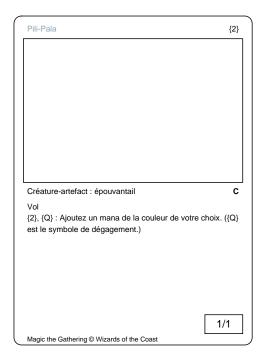
Au début de votre entretien, si vous ne contrôlez pas de mécanoptère autre que l'Assembleur de mécanoptères, renvoyez l'Assembleur de mécanoptères dans la main de son propriétaire et créez cinq jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

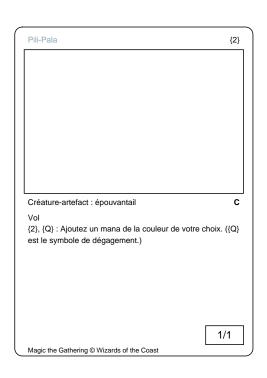
[5/5]

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Grand architecte	{1}{U}{U
Créature : vedalken et artificier	R
Les autres créatures bleues que v	ous contrôlez gagnent
+1/+1. {U} : La créature-artefact ciblée de	vient hleue
jusqu'à la fin du tour.	Wient blede
Engagez une créature bleue déga	• .
Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce m	
sorts d'artefact ou activer de d'artefact.	es capacites
dan ooo,antordot.	
	1/3
Magin the Cathering @ Wizords of the Ca	

Grand architecte	{1}{U}{U}
Créature : vedalken et artificier	R
Les autres créatures bleues que vous contr	rôlez gagnent
+1/+1. {U} : La créature-artefact ciblée devient ble	
jusqu'à la fin du tour.	ue
Engagez une créature bleue dégagée que	vous contrôlez :
Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que	•
sorts d'artefact ou activer des capac d'artefact.	ites
dan ooo,antordot.	
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Grand architecte	{1}{U}{U}
On factoring and dellarge at a self-size	
Créature : vedalken et artificier	R
Les autres créatures bleues que vous contrôlez +1/+1.	gagnent
{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	

Ghildmage de Manteaubrune	{U}{B}
Créature : humain et sorcier	U
{1}{U}{B}: À chaque fois qu'une carte e le cimetière d'un adversaire ce tour-ci,	
perd 1 point de vie	
{2}{U}{B}: Un joueur ciblé meule deux cartes.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ghildmage de Manteaubrune {U}{	B}	Catacombes noyées
Créature : humain et sorcier	U	Terrain R
{1}{U}{B} : À chaque fois qu'une carte est mise dan le cimetière d'un adversaire ce tour-ci, ce joueur perd 1 point de vie {2}{U}{B} : Un joueur ciblé meule deux cartes.		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}.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
	Ghildmage de Manteaubrune	{U}{B}
	Créature : humain et sorcier	U
	{1}{U}{B} : À chaque fois qu'une carte est mi le cimetière d'un adversaire ce tour-ci, ce jou	
	perd 1 point de vie {2}{U}{B} : Un joueur ciblé meule deux cartes.	
	]	2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Catacombes noyées

Terrain

R

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}.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Estuaire pollué	Estuaire pollué
Terrain  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez I'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'fle ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Estuaire pollué	Estuaire pollué
Terrain R {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez I'Estuaire pollué :	Terrain R {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis	Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis

mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

mélangez.









Labyrinthe d'lth		Labyrinthe d'lth
Terrain  {T}: Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.		Terrain  {T}: Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Labyrinthe d'lth		Marais
Terrain  {T}: Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.		Terrain de base : marais C
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Passage d'Eauclaire	
Terrain	R
{T}: Ajoutez {U}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Passage d'Eauclaire	Passage d'Eauclaire
Terrain R {T}: Ajoutez {U}.	Terrain R {T}: Ajoutez {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
-	-

_		_
	Passage d'Eauclaire	
	Terrain	R
	{T} : Ajoutez {U}.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ruines de I'académie	
Tawaia légandaira	R
Terrain légendaire {T} : Ajoutez {C}.	K
{1}{U}, {T}: Mettez une carte d'artefact ciblée de	
votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ruines de I'académie	Esclavagiste d'âmes {6}
Terrain légendaire  {T}: Ajoutez {C}.  {1}{U}, {T}: Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.	Artefact légendaire  (4), (T), sacrifiez l'Esclavagiste d'âmes : Vous contrôlez un joueur ciblé pendant son prochain tour. (Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour ce joueur.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Ruines de I'académie	Esclavagiste d'âmes {6}

R
Terrain légendaire
R
T): Ajoutez {C}.
(1){U}, {T}: Mettez une carte d' artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Artefact légendaire

(4), (T), sacrifiez l'Esclavagiste d'âmes : Vous contrôlez un joueur ciblé pendant son prochain tour. (Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour ce joueur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esclavagiste d'âmes	{6}		Grille de défense	{2}
Artefact légendaire	М		Artefact	R
{4}, {T}, sacrifiez I'Esclavagiste d'âmes : Vo			Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant	
contrôlez un joueur ciblé pendant son prochain tour. (Vo			tour de son contrôleur.	-
voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et voi				
prenez toutes les décisions pour ce joueur. )				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Esclavagiste d'âmes	{6}
Artefact légendaire	М
{4}, {T}, sacrifiez l'Esclavagiste d contrôlez un joueur ciblé pendant son proch- voyez toutes les cartes que ce joueur pourra prenez toutes les décisions pour ce joueur.)	ain tour. (Vous ait voir et vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J

Artefact R
Chaque sort coûte (3) de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense	{2}		Manivelle à esprit	{2}
Artefact	R		Artefact	U
Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendan tour de son contrôleur.	t le		À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, ce joueur meule autant de cartes. (Les blessures	
			provoquent la perte de points de vie.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Grille de défense	{2}
Artefact	R
Chaque sort coûte {3} de plus à lancer e tour de son contrôleur.	excepté pendant le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manivelle à esprit	{2}
Artefact	U
À chaque fois qu'un adversaire perd des points d vie, ce joueur meule autant de cartes. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)	le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manivelle à esprit	{2}	Orbe de I'hiver	2}
Artefact	U	Artefact	R
À chaque fois qu'un adversaire perd des points d	le	Tant que I'Orbe de I'hiver est dégagée, les	
vie, ce joueur meule autant de cartes. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)		joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
			_

Manivelle à esprit	{2}
	$\stackrel{\cdot}{\Box}$
Artefact	U
	_
À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, ce joueur meule autant de cartes. (Les blessures	Э
provoquent la perte de points de vie.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Orbe de I'hiver	{2}
Artefact	R
Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Crible temporel {U	I}{B}		Crible temporel {U	J}{B}
Artefact	R		Artefact	R
{T}, sacrifiez cinq artefacts : Jouez un autre tour après celui-ci.			{T}, sacrifiez cinq artefacts : Jouez un autre tour après celui-ci.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Crible temporel	{U}{B}
Artefact	R
{T}, sacrifiez cinq artefacts : Jouez un autre tour apricelui-ci.	ès
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Crible temporel	{U}{B}
Artefact	R
{T}, sacrifiez cinq artefacts : Jouez un autre tour aprè celui-ci.	s
Marie the Cothesias @ Wiscords of the Court	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

