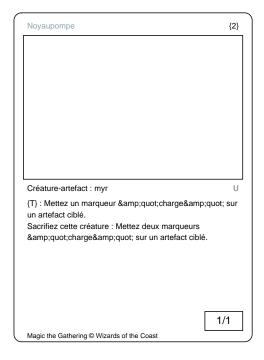
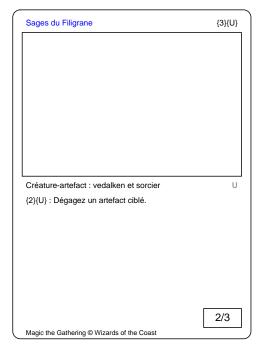
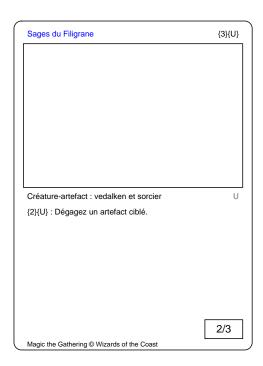
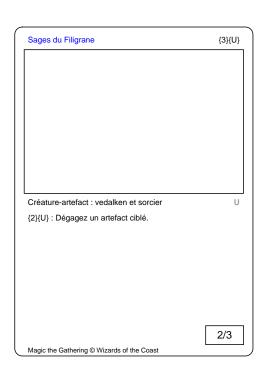


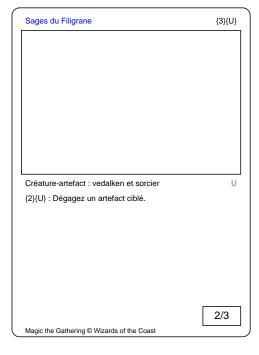
Noyaupompe	{2}
Créature-artefact : myr	U
(T): Mettez un marqueur & amp;quot;charge & amp;qu un artefact ciblé.	uot; sur
Sacrifiez cette créature : Mettez deux marqueurs	
"charge" sur un artefact ciblé.	
_	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



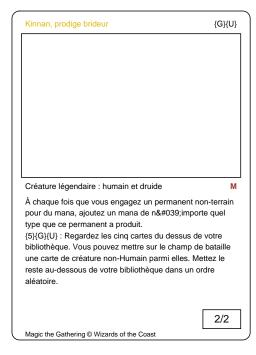








Kinnan, prodige brideur	{G}{U}
Créature légendaire : humain et druide	e M
À chaque fois que vous engagez un p	ermanent non-terrain
pour du mana, ajoutez un mana de n8	k#039;importe quel
type que ce permanent a produit.  {5}{G}{U} : Regardez les cinq cartes de	u dessus de votre
bibliothèque. Vous pouvez mettre sur	
une carte de créature non-Humain par	
reste au-dessous de votre bibliothèque aléatoire.	e dans un ordre
aleatone.	
	2/2
Magic the Cathoring @ Wizords of the Coast	



Épopée d'Urza

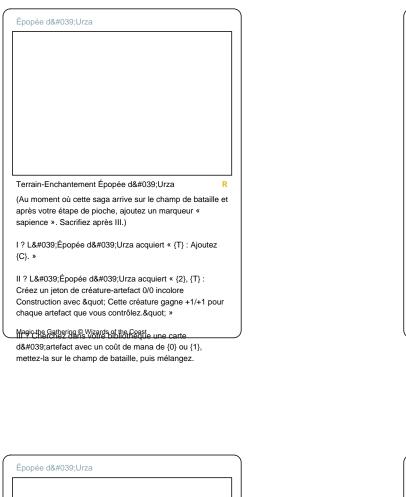
Terrain-Enchantement Épopée d'Urza

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? L'Épopée d'Urza acquiert « {T} : Ajoutez {C}. »

II ? L'Épopée d'Urza acquiert « {2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore
Construction avec " Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez." »

<u>Mreirths กิสโอขาล ลิ. Vicard รากโปรเกียลุปัย une carte</u> d'artefact avec un coût de mana de {0} ou {1}, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.



Épopée d'Urza
Terrain-Enchantement Épopée d'Urza
(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)
I ? L'Épopée d'Urza acquiert « {T} : Ajoutez {C}. »
II ? L'Épopée d'Urza acquiert « {2}, {T}:
Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec " Cette créature gagne +1/+1 pour
chaque artefact que vous contrôlez." »
Magicthe Cathering © Widard Sofulle Reaste une carte

d'artefact avec un coût de mana de {0} ou {1}, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)	
I ? L'Épopée d'Urza acquiert « {T} : Ajoutez {C}. »	
II ? L'Épopée d'Urza acquiert « {2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec " Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez." »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast If 9 Cherchez dans votre bibliotheque une carte	
d'artefact avec un coût de mana de {0} ou {1},	
mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	
	$\overline{}$
Ancienne tombe	
	]
	J
Terrain M	
T: Ajoutez (C)(C). La Tombe de Balin vous inflige 2	
blessures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	ر

Épopée d'Urza

Terrain-Enchantement Épopée d'Urza

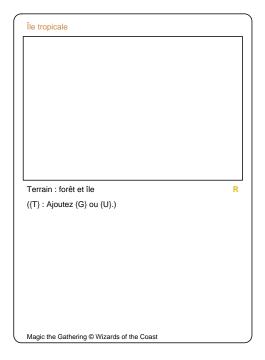
Ancienne tombe		Ancienne tombe
Terrain M		Terrain M
{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.		{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

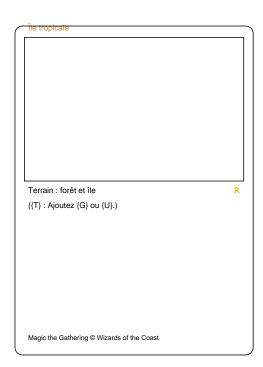
Ancienne tombe	
Terrain	М
{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.	
5100001:001	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

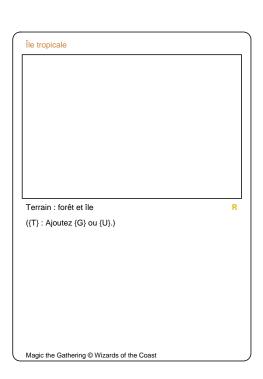
Cité des traîtres	`
Terrain  Quand vous jouez un autre terrain, sacrifiez la Cité des traîtres.  {T}: Ajoutez {C}{C}.	R
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cité des traîtres		Cité des traîtres
Terrain  Quand vous jouez un autre terrain, sacrifiez la Cité des traîtres.  {T}: Ajoutez {C}{C}.	R	Terrain  Quand vous jouez un autre terrain, sacrifiez la Cité des traîtres.  {T}: Ajoutez {C}{C}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Cité des traîtres		Foire des inventeurs

Foire des inventeurs	
Tamaia Masa daina	_
Terrain légendaire	R
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins	
trois artefacts, vous gagnez 1 point de vie.  {T}: Ajoutez {C}.	
{4}, {T}, sacrifiez la Foire des inventeurs : Cherchez dans	
votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la,	
mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'active	z
que si vous contrôlez au moins trois artefacts.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Veine de cristal	Calice toujours ruisselant	{0}
Terrain U	Artefact	U
{T}: Ajoutez {C}. {T}, sacrifiez la Veine de cristal : Ajoutez {C}{C}.	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}
Artefact	U
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	

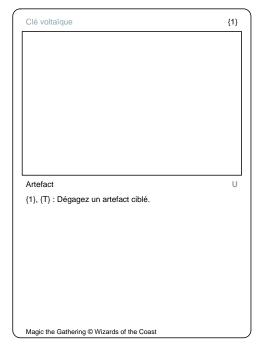
Calice toujours ruisselant	{0}
Artefact	U
Multikick {2}	
Cet artefact arrive avec, sur lui, un marqueur "charge" pour chaque fois	
qu'il a été kické.	
T}: Ajoutez {C} pour chaque marqueur %amp;quot;charge" sur cet artefact.	

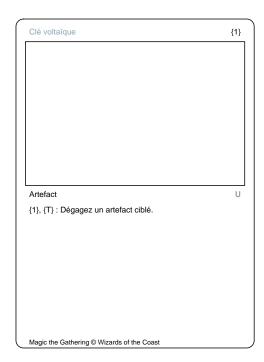
Calice toujours ruisselant	{0}		Cle variable {1	}
Artefact	U		Artefact	J
Multikick {2} Cet artefact arrive avec, sur lui, un marqueur "charge" pour chaque fois qu'il a été kické. {T}: Ajoutez {C} pour chaque marqueur "charge" sur cet artefact.			<ol> <li>{1}, {T}: Dégagez un autre artefact ciblé.</li> <li>{3}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.</li> </ol>	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

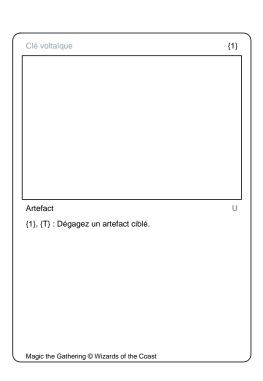
Carte d'expédition	{1}
Artefact	C
{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Cherchez of	dans votre
bibliothèque une carte de terrain, révélez votre main, puis mélangez.	-la, mettez-la dans

Clé variable	{1}
Artefact	U
(1), {T}: Dégagez un autre artefact ciblé. (3), {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquour-ci.	ıée ce

Clé variable	{1}
Artefact	U
{1}, {T}: Dégagez un autre artefact ciblé.	
{3}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloqué	е се
tour-ci.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Cornucopée astrale	{X}{X}{X}		Cornucopée astrale {X}{X	.}{X}
Artefact	R		Artefact	R
Cet artefact arrive avec X marqueurs & marqueurs & marqueurs amp;quot;charge & marqueur arrive zu ne couleur. Ajoutez un mana de couleur pour chaque marqueur & marqueur arrive zu ne couleur. Ajoutez un mana de couleur pour chaque marqueur arrive zu ne cet artefact.	cette		Cet artefact arrive avec X marqueurs & Amp; quot; charge & Amp; quot; sur lui.  {T}: Choisissez une couleur. Ajoutez un mana de cette couleur pour chaque marqueur & Amp; quot; charge & Amp; quot; sur cet artefact.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cornucopée astrale {	X}{X}{X
Artefact	F
Cet artefact arrive avec X marqueurs	
"charge" sur lui.	
{T}: Choisissez une couleur. Ajoutez un mana de co	ette
couleur pour chaque marqueur & cet artefact.	
admp,quot,onargoadmp,quot, our oot attoract.	

Cornucopée astrale	{X}{X}{X}
Artefact	R
Cet artefact arrive avec X marqueurs	
"charge" sur lui. {T}: Choisissez une couleur. Ajoutez ur	n mana de cette
couleur pour chaque marqueur	Tillana de oette
"charge" sur cet a	rtefact.

Forge mystique	{4}		Forge mystique {4	4}
Artefact	R		Artefact	R
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.  Vous pouvez lancer les sorts d'artefact et les sort incolores depuis le dessus de votre bibliothèque.  {T}, payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.	s		Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.  Vous pouvez lancer les sorts d'artefact et les sorts incolores depuis le dessus de votre bibliothèque.  {T}, payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forge mystique	{4}
Artefact	R
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre	
bibliothèque à tout moment.	
Vous pouvez lancer les sorts d' artefact et les sort incolores depuis le dessus de votre bibliothèque.	S
{T}, payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de	
votre bibliothèque.	
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

Monolithe sinistre	{2}
Artefact	R
Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.  {T}: Ajoutez {C}{C}{C}.  {4}: Dégagez le Monolithe sinistre.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Monolithe sinistre	{2}		Monolithe sinistre	{2}
Artefact	R		Artefact	R
Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.  {T}: Ajoutez {C}{C}{C}.  {4}: Dégagez le Monolithe sinistre.			Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.  {T}: Ajoutez {C}{C}{C}.  {4}: Dégagez le Monolithe sinistre.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Monolithe sinistre	{2}
Artefact	R
Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre	
étape de dégagement.	
<ul><li>{T}: Ajoutez {C}{C}.</li><li>{4}: Dégagez le Monolithe sinistre.</li></ul>	
(4): Degagez le Monolitrie sinistre.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mox d'opale	{0}
Artefact légendaire	M
Art des métaux ? {T} : Ajoutez un votre choix. N'activez moins trois artefacts.	

Mox d'opale	[0]	Mox d'opale	{0}
Artefact légendaire	M	Artefact légendaire	M
Art des métaux ? {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.	1	Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mvotre choix. N'activez qu moins trois artefacts.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	st

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

Nodule de surcharge	{1}
Artefact	U
Le Nodule de surcharge arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, six marqueurs « charge ». {1}, {T}, retirez un marqueur « charge » du Nodule de surcharge : Mettez un marqueur « charge » sur un artef ciblé.	act
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nodule de surcharge	{1}		Nodule de surcharge {*	1}
Artefact	U		Artefact	U
Le Nodule de surcharge arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, six marqueurs « charge ». {1}, {T}, retirez un marqueur « charge » du Nodule de surcharge : Mettez un marqueur « charge » sur un artef ciblé.	act		Le Nodule de surcharge arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, six marqueurs « charge ».  {1}, {T}, retirez un marqueur « charge » du Nodule de surcharge : Mettez un marqueur « charge » sur un artefac ciblé.	t
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Nodule de surcharge	{1}
Artefact	U
Le Nodule de surcharge arrive sur le champ de bataille	
avec, sur lui, six marqueurs « charge ».	
{1}, {T}, retirez un marqueur « charge » du Nodule de surcharge : Mettez un marqueur « charge » sur un artef ciblé.	act
obio.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Karn, le grand créateur	{4}
Planeswalker légendaire : Karn	M
Les capacités activées des artefacts que vos adversaires	s
contrôlent ne peuvent pas être activées.	
(+1): Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à u	ın
artefact non-créature ciblé devient une créature-artefact	411
dont la force et l'endurance chacune égales à sa	
valeur de mana.	
{-2} : Vous pouvez révéler une carte d'artefact que	Э
vous possédez en dehors de la partie ou choisir une car	te
d'artefact face visible que vous possédez en exig	/
Mettez cette carte dans votre main.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Karn, le grand créateur	{4}
Planeswalker légendaire : Karn	M
Les capacités activées des artefacts que vos adversai contrôlent ne peuvent pas être activées.	res
{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à artefact non-créature ciblé devient une créature-artefa	
dont la force et l'endurance chacune égales à savaleur de mana.	а
{-2}: Vous pouvez révéler une carte d'artefact q	lue
vous possédez en dehors de la partie ou choisir une c	
d'artefact face visible que vous possédez en ex Mettez cette carte dans votre main.	5/

Planeswalker légendaire : Karn	M
Les capacités activées des artefacts que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.	
{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à un artefact non-créature ciblé devient une créature-artefact dont la force et l'endurance chacune égales à sa valeur de mana.	
{-2}: Vous pouvez révéler une carte d'artefact que vous possédez en dehors de la partie ou choisir une carte d'artefact face visible que vous possédez en exi5/Mettez cette carte dans votre main.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Karn, le grand créateur

Karn, le grand créateur	{4}
Planeswalker légendaire : Karn	M
Les capacités activées des artefacts que vos adversaires	s
contrôlent ne peuvent pas être activées.	
(+1): Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à u	ın
artefact non-créature ciblé devient une créature-artefact	
dont la force et l'endurance chacune égales à sa	
valeur de mana.	
{-2} : Vous pouvez révéler une carte d'artefact que	е
vous possédez en dehors de la partie ou choisir une car	te
d'artefact face visible que vous possédez en exis	/
Mettez cette carte dans votre main.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Baliste ambulante	{X}{X}
Créature-artefact : construction	R
L'Envahisseur assaultron arrive s	•
bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle {4}: Mettez un marqueur +1/+1 sur l&#(</td><td></td></tr><tr><td>assaultron.</td><td></td></tr><tr><td>Retirez un marqueur +1/+1 de I'E assaultron : Elle inflige 1 blessure à n&#</td><td></td></tr><tr><td>cible.</td><td>porto quono</td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>0/0</td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td></tr></tbody></table>	

Arbre des Récits	Aiguille à sectionner	{1}
Terrain-artefact C	Artefact	R
{T} : Ajoutez {G}.	Au moment où l'Aiguille à sectio champ de bataille, nommez une carte. Les capacités activées des sources du peuvent pas être activées à moins qu& des capacités de mana.	nom choisi ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Anneaux des Clairâtres	{3}
Artefact	М
À chaque fois que vous activez une capacité, si ce	•••
n'est pas une capacité de mana, vous pouvez	
	pouvez
(2). Si vous faites ainsi, copiez cette capacité. Vous photosir de nouvelles cibles pour cette copie.	
{2}. Si vous faites ainsi, copiez cette capacité. Vous	
{2}. Si vous faites ainsi, copiez cette capacité. Vous	
{2}. Si vous faites ainsi, copiez cette capacité. Vous	
{2}. Si vous faites ainsi, copiez cette capacité. Vous	
{2}. Si vous faites ainsi, copiez cette capacité. Vous	

Crypte de Tormod	{0}	Monolithe de basalte {3}
Artefact {T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	U	Artefact  Le Monolithe de basalte ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.  {T} : Ajoutez {C}{C}{C}.  {3} : Dégagez le Monolithe de basalte.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Longue-vue ensorceleuse	{2}	Orbe de I'hiver {2}

Longue-vue ensorceleuse	{2}
Artefact	U
Au moment où cet artefact arrive sur le champ de bata regardez la main d'un adversaire, puis choisisse	
n'importe quel nom de carte. Les capacités activées des sources du nom choisi ne	
peuvent pas être activées à moins qu'elles ne so	oient
des capacités de mana.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Orbe de I'hiver	{2}
Artefact	R
Tant que I'Orbe de I'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	

Piègepont	{3}		Revêtement de métal liquide {	2}
				$\neg$
Artefact	M		Artefact	U
Les créatures avec une force supérieure au nombre de			{T}: Un permanent ciblé devient un artefact en plus de se	s
cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.			autres types jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

M
ait du
i les

Treille de mycosynthèse	{6}
Artefact	R
Tous les permanents sont des artefacts en plus de leurs autres types.  Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille tous les sorts et tous les permanents sont incolores.  Les joueurs peuvent dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

