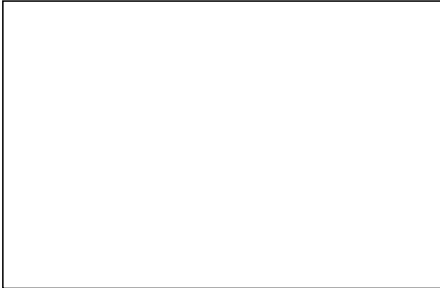


Brigadier d'acier {2}



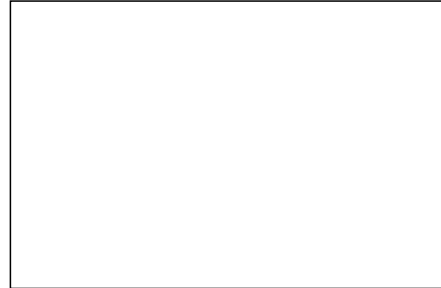
Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}




Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}




Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}




Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cogneur entravarc {5}




Créature-artefact : golem **C**  
Modularité 3

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur entravarc {4}

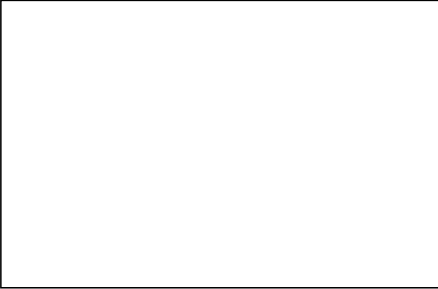


Créature-artefact : djaggernaut **U**  
Piétinement  
À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur entravarc.  
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cogneur entravarc {5}

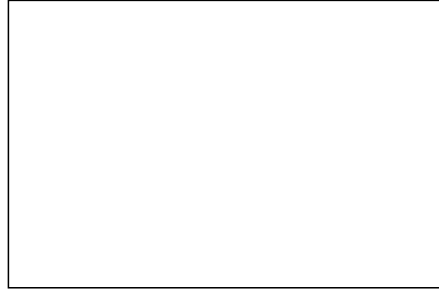


Créature-artefact : golem **C**  
Modularité 3

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur entravarc {4}




Créature-artefact : djaggernaut **U**  
Piétinement  
À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur entravarc.  
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur entravarc {4}




Créature-artefact : djaggernaut U

Piétinement  
 À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur entravarc.  
 Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybride entravarc {4}



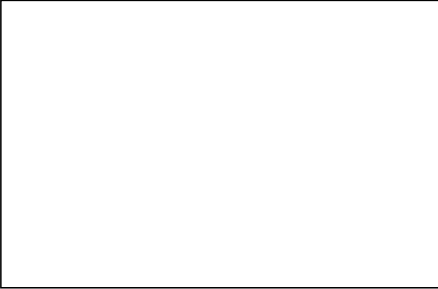
Créature-artefact : bête C

Célérité  
 Modularité 2

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur entravarc {4}



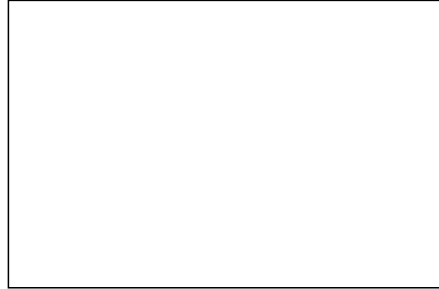
Créature-artefact : djaggernaut U

Piétinement  
 À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur entravarc.  
 Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybride entravarc {4}



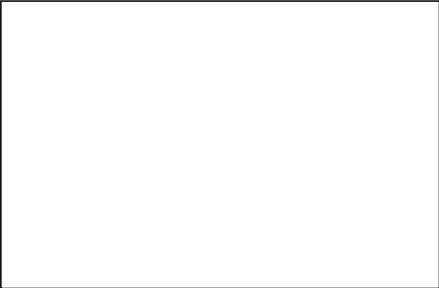
Créature-artefact : bête C

Célérité  
 Modularité 2

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lancier entravarc {7}

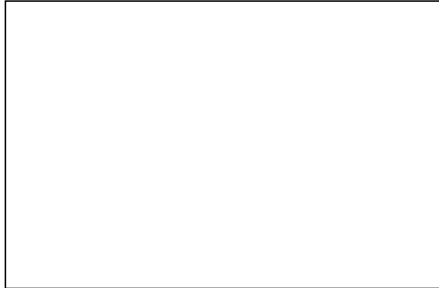


Créature-artefact : bête **U**  
Initiative  
Modularité 4

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur entravarc {2}




Créature-artefact : insecte **C**  
Vol  
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur entravarc {2}




Créature-artefact : insecte **C**  
Vol  
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur entravarc {2}

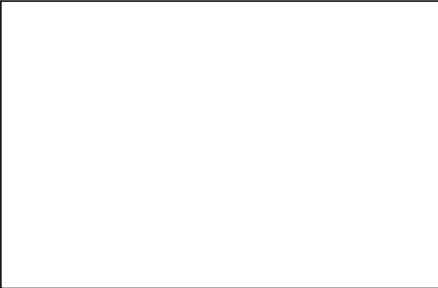


Créature-artefact : insecte **C**  
Vol  
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur entravarc {2}

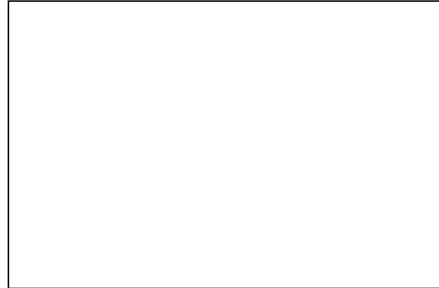


Créature-artefact : insecte **C**  
 Vol  
 Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}




Créature-artefact : construction **C**  
 Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}




Créature-artefact : construction **C**  
 Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}




Créature-artefact : construction **C**  
 Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}




Créature-artefact : construction **C**

Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triskèle {6}



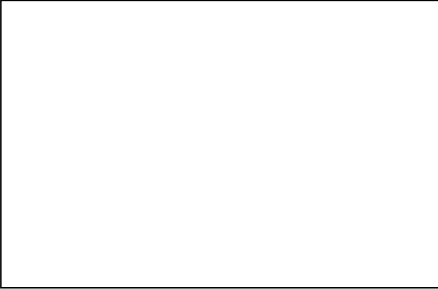
Créature-artefact : construction **R**

Le Triskèle arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.  
Retirez un marqueur +1/+1 du Triskèle: Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triskèle {6}



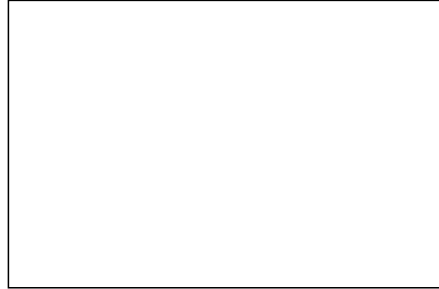
Créature-artefact : construction **R**

Le Triskèle arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.  
Retirez un marqueur +1/+1 du Triskèle: Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret {3}{UP}



Rituel **R**

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)  
Piochez deux cartes, 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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret

{3}{UP}



Rituel

R

{{UP}} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Piochez deux cartes, 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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret

{3}{UP}



Rituel

R

{{UP}} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Piochez deux cartes, 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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact U  
Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île C  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact U  
Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île C  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais envahi par les sangsues



Terrain : marais

U

{(T) : Ajoutez {B}.}

Le Marais envahi par les sangsues arrive sur le champ de bataille engagé.

{B}, {(T) : Chaque adversaire perd 1 point de vie. N'activez que si vous contrôlez au moins deux permanents noirs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais envahi par les sangsues



Terrain : marais

U

{(T) : Ajoutez {B}.}

Le Marais envahi par les sangsues arrive sur le champ de bataille engagé.

{B}, {(T) : Chaque adversaire perd 1 point de vie. N'activez que si vous contrôlez au moins deux permanents noirs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre d'énergie

{2}

Artefact

U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?  
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-arte-  
fact ciblée.  
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact  
non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards 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. (Choisissez  
n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs,  
puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque  
sorte déjà présente. Puis recommencez.)

Magic the Gathering © Wizards 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. (Choisissez  
n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs,  
puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque  
sorte déjà présente. Puis recommencez.)

Magic the Gathering © Wizards 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. (Choisissez  
n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs,  
puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque  
sorte déjà présente. Puis recommencez.)

Magic the Gathering © Wizards 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. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de 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 deux cartes.

Équipement {1}

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 deux cartes.

Équipement {1}

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 deux cartes.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret le Chercheur

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Dégagez jusqu'à deux artefacts ciblés.

{-X} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

{-5} : Les artefacts que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts avec une force et endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progression régulière

{2}{U}

Éphémère

C

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.) Piochez une carte.

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 main. 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 gagnez X points de vie, X étant le double du nombre d'artefacts que vous contrôlez.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progression régulière

{2}{U}

Éphémère

C

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.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Progression régulière

{2}{U}



Éphémère

C

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.)  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast