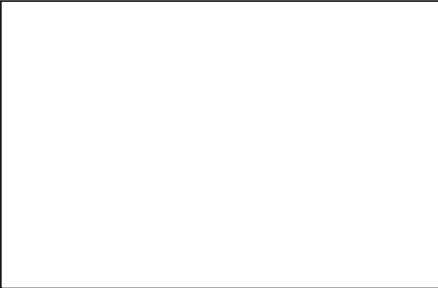


Champion gravé {3}



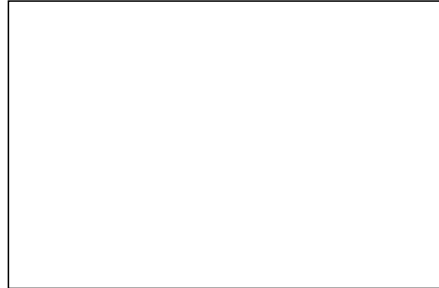
Créature-artefact : soldat R

&lt;i>&gt;Arts des métaux&lt;/i>&gt; ? Le Champion gravé a la protection contre toutes les couleurs tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion gravé {3}




Créature-artefact : soldat R

&lt;i>&gt;Arts des métaux&lt;/i>&gt; ? Le Champion gravé a la protection contre toutes les couleurs tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion gravé {3}




Créature-artefact : soldat R

&lt;i>&gt;Arts des métaux&lt;/i>&gt; ? Le Champion gravé a la protection contre toutes les couleurs tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion gravé {3}




Créature-artefact : soldat R

&lt;i>&gt;Arts des métaux&lt;/i>&gt; ? Le Champion gravé a la protection contre toutes les couleurs tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}




Créature-artefact : bête **M**  
Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.  
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}

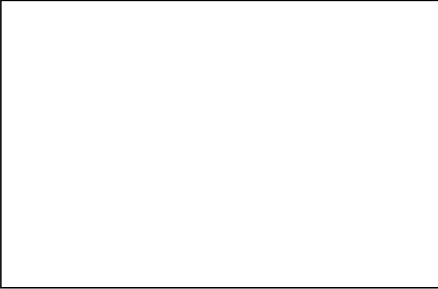


Créature-artefact : bête **M**  
Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.  
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}

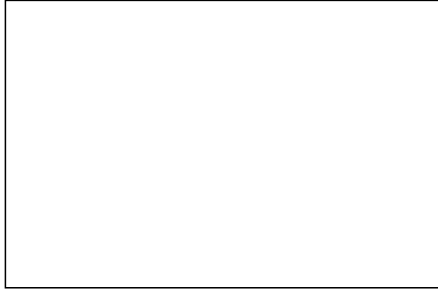


Créature-artefact : bête **M**  
Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.  
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}




Créature-artefact : bête **M**  
Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.  
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}




Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}




Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}




Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}




Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite signaleur {1}




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.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}



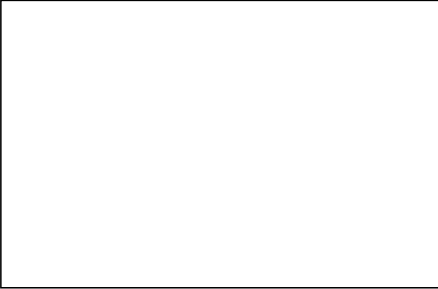
Créature : humain et clerc C

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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite signaleur {1}



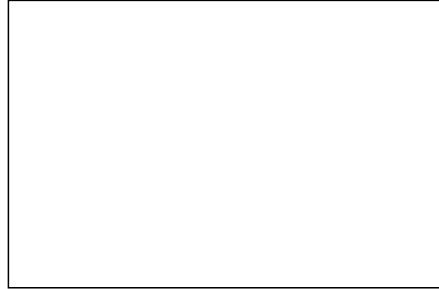
Créature-artefact : parasite U

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.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}




Créature : humain et clerc C

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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}




Créature : humain et clerc **C**

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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}



Créature-artefact : phyrexian et diabolin **C**

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

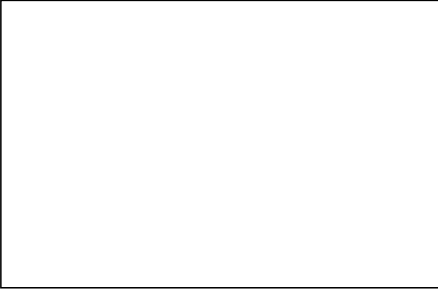
Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}



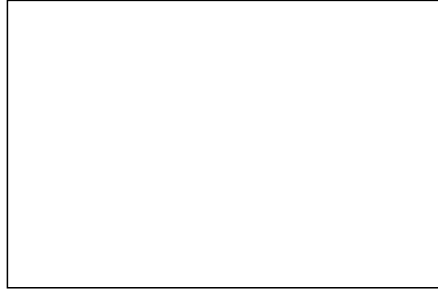
Créature : humain et clerc **C**

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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}



Créature-artefact : phyrexian et diabolin **C**

{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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}




Créature-artefact : phyrexian et diablotin **C**  
 ({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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de l'étherium {2}{U}




Créature-artefact : vedalken et sorcier **R**  
 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 gagnent +1/+1.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrige du caveau {1}{BP}




Créature-artefact : phyrexian et diablotin **C**  
 ({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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de l'étherium {2}{U}




Créature-artefact : vedalken et sorcier **R**  
 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 gagnent +1/+1.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Maître de l'étherium** {2}{U}



Créature-artefact : vedalken et sorcier **R**


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 gagnent +1/+1.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Adjuration des pensées** {4}{U}

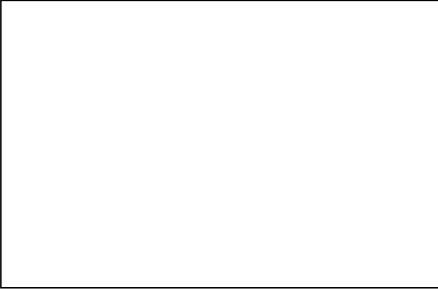


Rituel **C**

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

**Maître de l'étherium** {2}{U}



Créature-artefact : vedalken et sorcier **R**

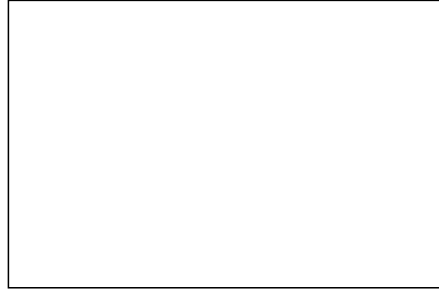
La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +1/+1.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Adjuration des pensées** {4}{U}



Rituel **C**

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

Adjuration des pensées

{4}{U}



Rituel

C

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

Ancienne tombe



Terrain

M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjuration des pensées

{4}{U}



Rituel

C

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

Ancienne tombe



Terrain

M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Ancienne tombe



Terrain

**M**

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

**C**

{T}: Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

**C**

{T}: Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

**C**

{T}: Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {B}.

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {R}.

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {R}.

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



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

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blindage crânien

{2}



Artefact : équipement

U

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

Blindage crânien

{2}



Artefact : équipement

U

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

Blindage crânien

{2}



Artefact : équipement

U

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

Blindage crânien

{2}



Artefact : équipement

U

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

Mox d'opale

{0}



Artefact légendaire

M

&lt;i>Art des métaux</i> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale

{0}



Artefact légendaire

M

&lt;i>Art des métaux</i> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale

{0}




Artefact légendaire

M

&lt;i>Art des métaux</i> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale {0}




Artefact légendaire **M**

&lt;i>Art des métaux&lt;/i> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille {1}

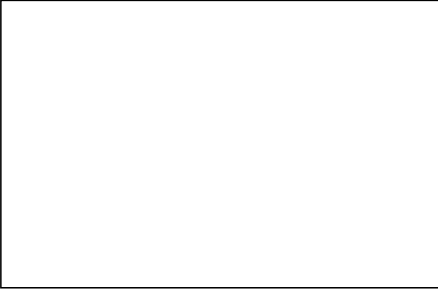


Artefact **U**

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille {1}

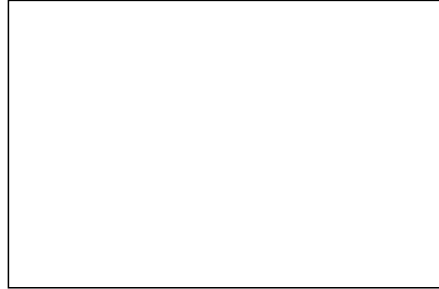


Artefact **U**

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille {1}



Artefact **U**

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}



Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
&lt;i>Art des métaux</i> ? 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

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
&lt;i>Art des métaux</i> ? 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

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
&lt;i>Art des métaux</i> ? 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

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
&lt;i>Art des métaux</i> ? 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}



Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

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.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocateur phyrexian

{2}



Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

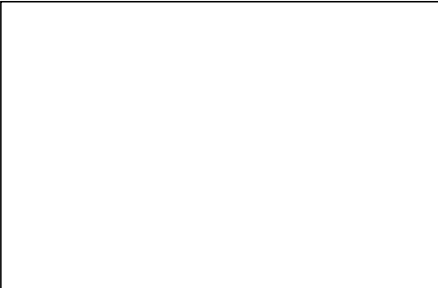
Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocateur phyrexian

{2}



Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

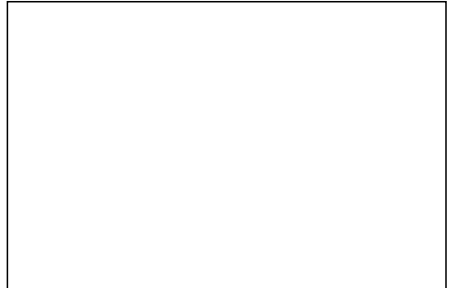
Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

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 non-artefact ne peut pas lancer de sort non-artefact supplémentaire.

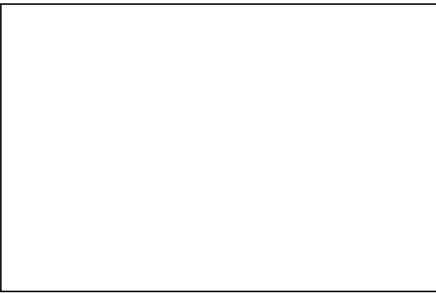
2/2

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 non-artefact ne peut pas lancer de sort non-artefact supplémentaire.

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 ciblé révèle sa main et se défait de toutes les cartes avec ce nom.

Flashback ? Sacrifiez une créature.

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 non-artefact ne peut pas lancer de sort non-artefact supplémentaire.

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 ciblé révèle sa main et se défait de toutes les cartes avec ce nom.

Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}



Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.  
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

Thérapie de la Coterie

{B}



Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.  
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

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.

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast