Phénix de Kuldotha {2}{R}{R}{R}

Créature : phénix R

Vol, célérité
<i>Art des métaux</i> ? {4} : Renvoyez le Phénix de Kuldotha depuis votre cimetière sur le champ de bataille. N'activez que pendant votre entretien et uniquement si vous contrôlez au moins trois artefacts.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix de Kuldotha {2}{R}{R}{R}

Créature : phénix R

Vol, célérité
<i>Art des métaux</i> ? {4} : Renvoyez le Phénix de Kuldotha depuis votre cimetière sur le champ de bataille. N'activez que pendant votre entretien et uniquement si vous contrôlez au moins trois artefacts.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix de Kuldotha {2}{R}{R}{R}

Créature : phénix R

Vol, célérité
<i>Art des métaux</i> ? {4} : Renvoyez le Phénix de Kuldotha depuis votre cimetière sur le champ de bataille. N'activez que pendant votre entretien et uniquement si vous contrôlez au moins trois artefacts.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix de Kuldotha {2}{R}{R}{R}

Créature : phénix R

Vol, célérité
<i>Art des métaux</i> ? {4} : Renvoyez le Phénix de Kuldotha depuis votre cimetière sur le champ de bataille. N'activez que pendant votre entretien et uniquement si vous contrôlez au moins trois artefacts.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aimant de culbute {3}

Artefact U

L'Aimant de culbute arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « charge ».
{T}, retirez un marqueur « charge » de l'Aimant de culbute : Engagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aimant de culbute {3}

Artefact U

L'Aimant de culbute arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « charge ».
{T}, retirez un marqueur « charge » de l'Aimant de culbute : Engagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aimant de culbute {3}

Artefact U

L'Aimant de culbute arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « charge ».
{T}, retirez un marqueur « charge » de l'Aimant de culbute : Engagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle de contagion {2}

Artefact U

Quand la Boucle de contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.
{4}, {T} : 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

Boucle de contagion {2}

Artefact U

Quand la Boucle de contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.
{4}, {T} : 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

Boucle de contagion {2}

Artefact U

Quand la Boucle de contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.
{4}, {T} : 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

Calice toujours ruisselant {0}

Artefact U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant {0}

Artefact U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant {0}

Artefact U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant {0}

Artefact U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canon-lux {4}

Artefact M

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Canon-lux.
{T}, retirez trois marqueurs « charge » du Canon-lux : Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canon-lux {4}

Artefact M

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Canon-lux.
{T}, retirez trois marqueurs « charge » du Canon-lux : Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge à titans {3}

Artefact R

{3}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Forge à titans.
{T}, retirez trois marqueurs « charge » de la Forge à titans : Créez un jeton de créature-artefact 9/9 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canon-lux {4}

Artefact M

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Canon-lux.
{T}, retirez trois marqueurs « charge » du Canon-lux : Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge à titans {3}

Artefact R

{3}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Forge à titans.
{T}, retirez trois marqueurs « charge » de la Forge à titans : Créez un jeton de créature-artefact 9/9 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Masse chimérique {X}

Artefact R

La Masse chimérique arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur elle.
{1} : Jusqu'à la fin du tour, la Masse chimérique devient une créature-artefact Construction avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « charge » sur elle. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masse chimérique {X}

Artefact R

La Masse chimérique arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur elle.
{1} : Jusqu'à la fin du tour, la Masse chimérique devient une créature-artefact Construction avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « charge » sur elle. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masse chimérique {X}

Artefact R

La Masse chimérique arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur elle.
{1} : Jusqu'à la fin du tour, la Masse chimérique devient une créature-artefact Construction avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « charge » sur elle. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masse chimérique {X}

Artefact R

La Masse chimérique arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur elle.
{1} : Jusqu'à la fin du tour, la Masse chimérique devient une créature-artefact Construction avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « charge » sur elle. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la Rage brûlante {2}

Artefact U

Au début de votre entretien ou à chaque fois que vous lancez un sort rouge, mettez un marqueur « charge » sur le Reliquaire de la Rage brûlante.
{3}, {T}, sacrifiez le Reliquaire de la Rage brûlante : Il inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « charge » à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la Rage brûlante {2}

Artefact U

Au début de votre entretien ou à chaque fois que vous lancez un sort rouge, mettez un marqueur « charge » sur le Reliquaire de la Rage brûlante.
{3}, {T}, sacrifiez le Reliquaire de la Rage brûlante : Il inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « charge » à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Koth du Marteau {2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Koth M

{+1} : Dégagez une montagne ciblée. Elle devient une créature 4/4 rouge Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{-2} : Ajoutez {R} pour chaque montagne que vous contrôlez.

{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Les montagnes que vous contrôlez ont '{T} : Ce terrain inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.' »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la Rage brûlante {2}

Artefact U

Au début de votre entretien ou à chaque fois que vous lancez un sort rouge, mettez un marqueur « charge » sur le Reliquaire de la Rage brûlante.
{3}, {T}, sacrifiez le Reliquaire de la Rage brûlante : Il inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « charge » à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Koth du Marteau {2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Koth M

{+1} : Dégagez une montagne ciblée. Elle devient une créature 4/4 rouge Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{-2} : Ajoutez {R} pour chaque montagne que vous contrôlez.

{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Les montagnes que vous contrôlez ont '{T} : Ce terrain inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.' »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Koth du Marteau {2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Koth **M**

{+1} : Dégagez une montagne ciblée. Elle devient une créature 4/4 rouge Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{-2} : Ajoutez {R} pour chaque montagne que vous contrôlez.

{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Les montagnes que vous contrôlez ont '{T} : Ce terrain inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.' »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge à voltage {2}{R}

Éphémère **C**

La Charge à voltage inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. 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

Charge à voltage {2}{R}

Éphémère **C**

La Charge à voltage inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. 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

Charge à voltage {2}{R}

Éphémère **C**

La Charge à voltage inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge à voltage {2}{R}

Éphémère **C**

La Charge à voltage inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. 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

Salve zingante {R}

Éphémère **C**

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
<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.
<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.
<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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante {R}

Éphémère **C**

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
<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