Baliste ambulante {X}{X}

Créature-artefact : construction R

L'Envahisseur assaultron arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
{4} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Envahisseur assaultron.
Retirez un marqueur +1/+1 de l'Envahisseur assaultron : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baliste ambulante {X}{X}

Créature-artefact : construction R

L'Envahisseur assaultron arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
{4} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Envahisseur assaultron.
Retirez un marqueur +1/+1 de l'Envahisseur assaultron : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baliste ambulante {X}{X}

Créature-artefact : construction R

L'Envahisseur assaultron arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
{4} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Envahisseur assaultron.
Retirez un marqueur +1/+1 de l'Envahisseur assaultron : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baliste ambulante {X}{X}

Créature-artefact : construction R

L'Envahisseur assaultron arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
{4} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Envahisseur assaultron.
Retirez un marqueur +1/+1 de l'Envahisseur assaultron : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction d'entraînement {1}

Créature-artefact : construction **C**

Quand la Construction d'entraînement meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction d'entraînement {1}

Créature-artefact : construction **C**

Quand la Construction d'entraînement meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction d'entraînement {1}

Créature-artefact : construction **C**

Quand la Construction d'entraînement meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction d'entraînement {1}

Créature-artefact : construction **C**

Quand la Construction d'entraînement meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction impatiente {2}

Créature-artefact : construction **C**

Quand la Construction impatiente arrive sur le champ de bataille, chaque joueur peut appliquer regard 1. (Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction impatiente {2}

Créature-artefact : construction **C**

Quand la Construction impatiente arrive sur le champ de bataille, chaque joueur peut appliquer regard 1. (Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction impatiente {2}

Créature-artefact : construction **C**

Quand la Construction impatiente arrive sur le champ de bataille, chaque joueur peut appliquer regard 1. (Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction impatiente {2}

Créature-artefact : construction **C**

Quand la Construction impatiente arrive sur le champ de bataille, chaque joueur peut appliquer regard 1. (Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espoir de Ghirapur {1}

Créature-artefact légendaire : mécanoptère R

Vol
Sacrifiez l'Espoir de Ghirapur : Jusqu'à votre prochain tour, un joueur ciblé qui a subi des blessures de combat de l'Espoir de Ghirapur ce tour-ci ne peut pas lancer de sorts non-créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspecteur de la fonderie {3}

Créature-artefact : construction C

Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espoir de Ghirapur {1}

Créature-artefact légendaire : mécanoptère R

Vol
Sacrifiez l'Espoir de Ghirapur : Jusqu'à votre prochain tour, un joueur ciblé qui a subi des blessures de combat de l'Espoir de Ghirapur ce tour-ci ne peut pas lancer de sorts non-créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspecteur de la fonderie {3}

Créature-artefact : construction C

Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspecteur de la fonderie {3}

Créature-artefact : construction **C**

Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique {2}

Créature-artefact : changeforme **R**

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.
Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspecteur de la fonderie {3}

Créature-artefact : construction **C**

Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique {2}

Créature-artefact : changeforme **R**

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.
Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique {2}

Créature-artefact : changeforme R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.
Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique {2}

Créature-artefact : changeforme R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.
Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde de Garruk {5}{G}{G}

Créature : bête R

Piétinement
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez lancer des sorts de créature depuis le dessus de votre bibliothèque.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

Créature-artefact : mécanoptère U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde de Garruk {5}{G}{G}

Créature : bête R

Piétinement
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez lancer des sorts de créature depuis le dessus de votre bibliothèque.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde de Garruk {5}{G}{G}

Créature : bête R

Piétinement
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez lancer des sorts de créature depuis le dessus de votre bibliothèque.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde de Garruk {5}{G}{G}

Créature : bête R

Piétinement
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez lancer des sorts de créature depuis le dessus de votre bibliothèque.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir de flux éthérique {4}

Artefact R

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci. Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir de flux éthérique {4}

Artefact R

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci. Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir de flux éthérique {4}

Artefact R

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci. Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir de flux éthérique {4}

Artefact R

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci. Payez 50 points de vie : Le Réservoir de flux éthérique inflige 50 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast