Colipervier {1}{U}

Créature : phyrexian et oiseau et horreur U

Vol
À chaque fois que le Colipervier inflige des blessures de combat à un joueur, 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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colipervier {1}{U}

Créature : phyrexian et oiseau et horreur U

Vol
À chaque fois que le Colipervier inflige des blessures de combat à un joueur, 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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colipervier {1}{U}

Créature : phyrexian et oiseau et horreur U

Vol
À chaque fois que le Colipervier inflige des blessures de combat à un joueur, 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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colipervier {1}{U}

Créature : phyrexian et oiseau et horreur U

Vol
À chaque fois que le Colipervier inflige des blessures de combat à un joueur, 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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuseur vedalken {3}{U}

Créature : vedalken et sorcier U

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuseur vedalken {3}{U}

Créature : vedalken et sorcier U

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuseur vedalken {3}{U}

Créature : vedalken et sorcier U

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuseur vedalken {3}{U}

Créature : vedalken et sorcier U

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{U}

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 **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{U}

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 **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{U}

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 **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

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

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

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

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

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

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

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

Fonderie de golems {3}

Artefact **C**

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez mettre un marqueurs « charge » sur la Fonderie de golems.
Retirez trois marqueurs « charge » de la Fonderie de golems : Créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie de golems {3}

Artefact **C**

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez mettre un marqueurs « charge » sur la Fonderie de golems.
Retirez trois marqueurs « charge » de la Fonderie de golems : Créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie de golems {3}

Artefact **C**

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez mettre un marqueurs « charge » sur la Fonderie de golems.
Retirez trois marqueurs « charge » de la Fonderie de golems : Créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie de golems {3}

Artefact **C**

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez mettre un marqueurs « charge » sur la Fonderie de golems.
Retirez trois marqueurs « charge » de la Fonderie de golems : Créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

Trône de Geth {2}

Artefact U

{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez 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

Trône de Geth {2}

Artefact U

{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez 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

Trône de Geth {2}

Artefact U

{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez 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

Trône de Geth {2}

Artefact U

{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez 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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast