

Adepte de Simic {G}

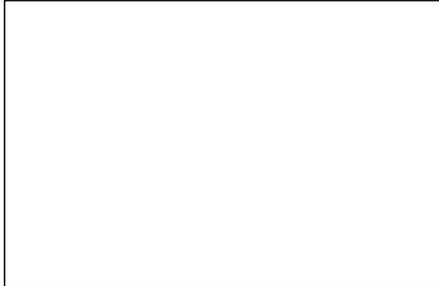


Créature : humain et mutant C
Greffe 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte de Simic {G}



Créature : humain et mutant C
Greffe 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte de Simic {G}

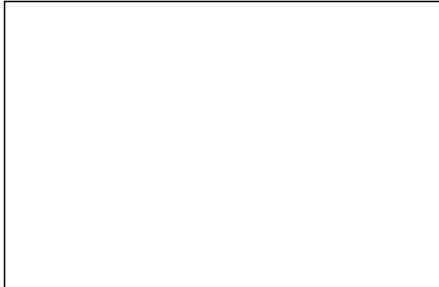


Créature : humain et mutant C
Greffe 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte de Simic {G}



Créature : humain et mutant C
Greffe 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée aiguafille {1}{G}



Créature : araignée et mutant **C**
Greffe 2
{G} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert la portée jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée aiguafille {1}{G}



Créature : araignée et mutant **C**
Greffe 2
{G} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert la portée jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée aiguafille {1}{G}



Créature : araignée et mutant **C**
Greffe 2
{G} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert la portée jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée aiguafille {1}{G}



Créature : araignée et mutant **C**
Greffe 2
{G} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert la portée jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilic Simic {4}{G}{G}



Créature : basilic et mutant U

Grefte 3

{1}{G} : Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature à la fin du combat. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilic Simic {4}{G}{G}



Créature : basilic et mutant U

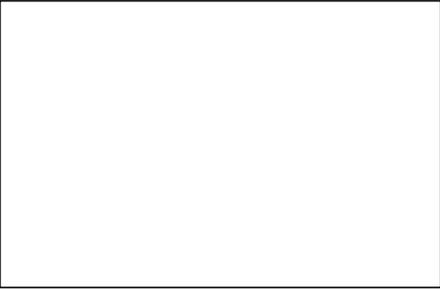
Grefte 3

{1}{G} : Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature à la fin du combat. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilic Simic {4}{G}{G}



Créature : basilic et mutant U

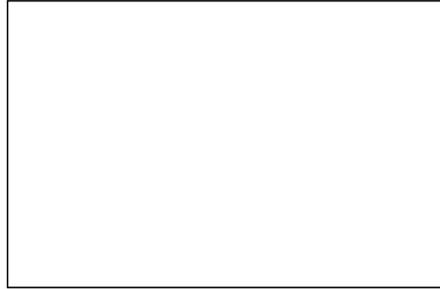
Grefte 3

{1}{G} : Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature à la fin du combat. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilic Simic {4}{G}{G}



Créature : basilic et mutant U

Grefte 3

{1}{G} : Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature à la fin du combat. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cytoplaste sangracine

{2}{G}{G}



Créature : élémental et mutant

U

Grefte 4 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)

Quand le Cytoplaste sangracine arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

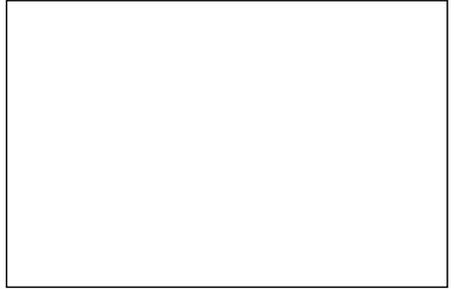
{2} : Déplacez un marqueur +1/+1 de la créature ciblée que vous contrôlez sur le Cytoplaste sangracine.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cytoplaste sangracine

{2}{G}{G}



Créature : élémental et mutant

U

Grefte 4 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)

Quand le Cytoplaste sangracine arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

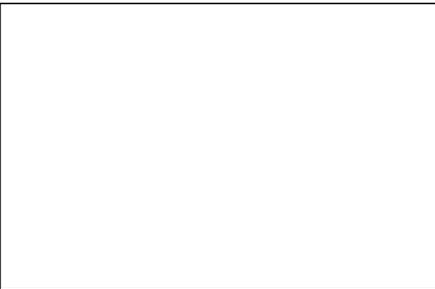
{2} : Déplacez un marqueur +1/+1 de la créature ciblée que vous contrôlez sur le Cytoplaste sangracine.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cytoplaste sangracine

{2}{G}{G}



Créature : élémental et mutant

U

Grefte 4 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)

Quand le Cytoplaste sangracine arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

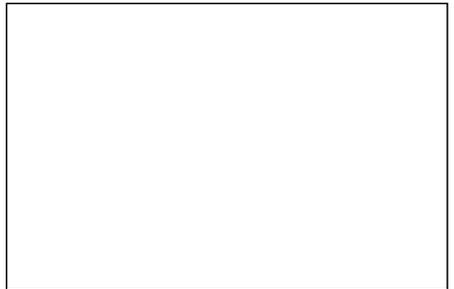
{2} : Déplacez un marqueur +1/+1 de la créature ciblée que vous contrôlez sur le Cytoplaste sangracine.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cytoplaste sangracine

{2}{G}{G}



Créature : élémental et mutant

U

Grefte 4 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)

Quand le Cytoplaste sangracine arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

{2} : Déplacez un marqueur +1/+1 de la créature ciblée que vous contrôlez sur le Cytoplaste sangracine.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe cytoïde {6}{G} C



Créature : élémental et mutant C
Grefe 6
{G} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe cytoïde {6}{G} C



Créature : élémental et mutant C
Grefe 6
{G} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe cytoïde {6}{G} C



Créature : élémental et mutant C
Grefe 6
{G} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe cytoïde {6}{G} C



Créature : élémental et mutant C
Grefe 6
{G} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll sporéchine {3}{G}



Créature : troll et mutant **C**
Grefe 2
{1}{G} : Régénérez une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll sporéchine {3}{G}



Créature : troll et mutant **C**
Grefe 2
{1}{G} : Régénérez une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll sporéchine {3}{G}



Créature : troll et mutant **C**
Grefe 2
{1}{G} : Régénérez une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll sporéchine {3}{G}

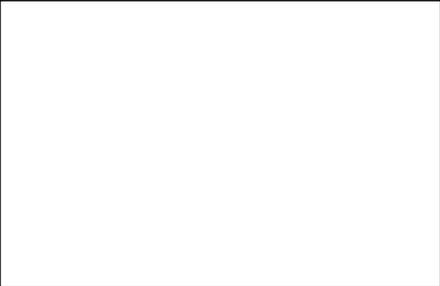


Créature : troll et mutant **C**
Grefe 2
{1}{G} : Régénérez une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gicleur d'hélium {4}{U}

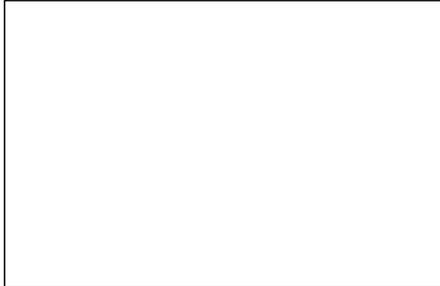


Créature : bête et mutant **C**
Grefe 3
{1} : La créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gicleur d'hélium {4}{U}

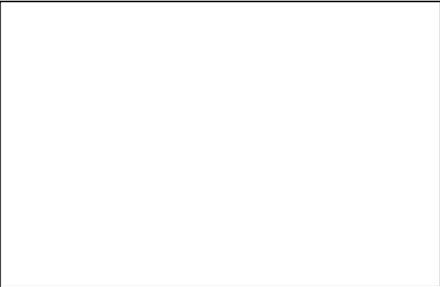


Créature : bête et mutant **C**
Grefe 3
{1} : La créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gicleur d'hélium {4}{U}

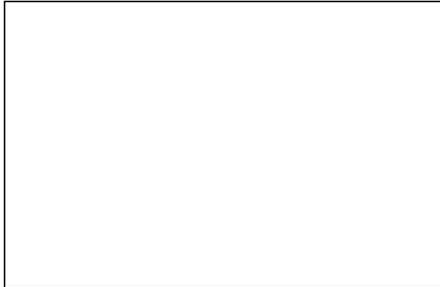


Créature : bête et mutant **C**
Grefe 3
{1} : La créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gicleur d'hélium {4}{U}



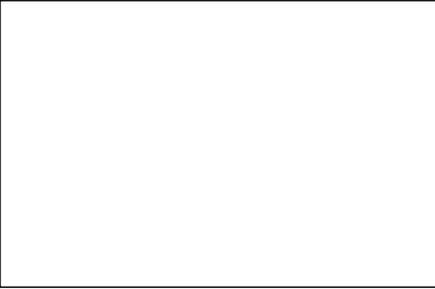
Créature : bête et mutant **C**
Grefe 3
{1} : La créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Greffemage vigéen

{2}{U}



Créature : vedalken et sorcier et mutant

C

Grefe 2 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)

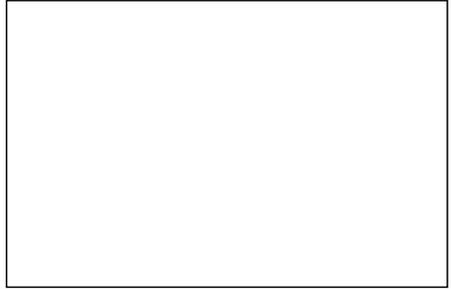
{1}{U} : Dégagez une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Greffemage vigéen

{2}{U}



Créature : vedalken et sorcier et mutant

C

Grefe 2 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)

{1}{U} : Dégagez une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Greffemage vigéen

{2}{U}



Créature : vedalken et sorcier et mutant

C

Grefe 2 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)

{1}{U} : Dégagez une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Greffemage vigéen

{2}{U}



Créature : vedalken et sorcier et mutant

C

Grefe 2 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)

{1}{U} : Dégagez une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulatrice de cytoplaste {2}{U}{U}



Créature : humain et sorcier et mutant **R**

Grefte 2

{U}, {T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle tant que la Manipulatrice de cytoplaste reste sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulatrice de cytoplaste {2}{U}{U}



Créature : humain et sorcier et mutant **R**

Grefte 2

{U}, {T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle tant que la Manipulatrice de cytoplaste reste sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulatrice de cytoplaste {2}{U}{U}



Créature : humain et sorcier et mutant **R**

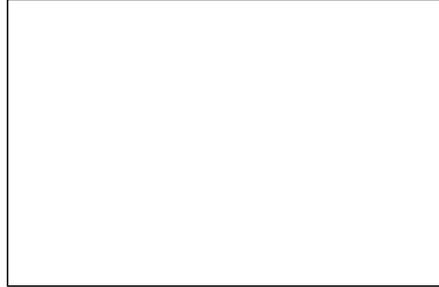
Grefte 2

{U}, {T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle tant que la Manipulatrice de cytoplaste reste sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulatrice de cytoplaste {2}{U}{U}



Créature : humain et sorcier et mutant **R**

Grefte 2

{U}, {T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle tant que la Manipulatrice de cytoplaste reste sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sages de Novijen {4}{U}{U}

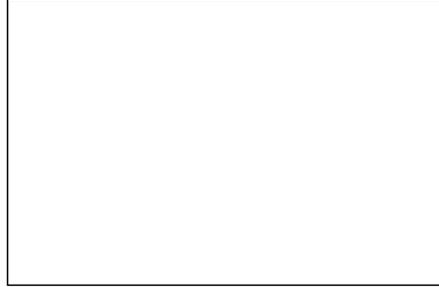


Créature : humain et conseiller et mutant U
Grefe 4
{1}, retirez deux marqueurs +1/+1 sur des créatures que vous contrôlez : Piochez une carte.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sages de Novijen {4}{U}{U}

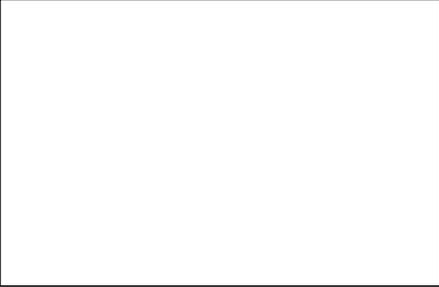


Créature : humain et conseiller et mutant U
Grefe 4
{1}, retirez deux marqueurs +1/+1 sur des créatures que vous contrôlez : Piochez une carte.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sages de Novijen {4}{U}{U}

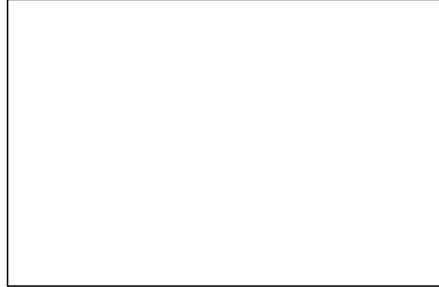


Créature : humain et conseiller et mutant U
Grefe 4
{1}, retirez deux marqueurs +1/+1 sur des créatures que vous contrôlez : Piochez une carte.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sages de Novijen {4}{U}{U}



Créature : humain et conseiller et mutant U
Grefe 4
{1}, retirez deux marqueurs +1/+1 sur des créatures que vous contrôlez : Piochez une carte.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenouilleau lanceplax

{1}{G}{U}



Créature : grenouille et mutant

U

Grefe 3 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)

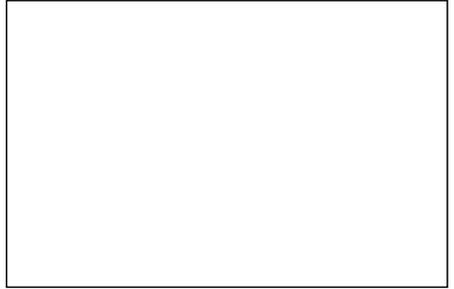
{2} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenouilleau lanceplax

{1}{G}{U}



Créature : grenouille et mutant

U

Grefe 3 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)

{2} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenouilleau lanceplax

{1}{G}{U}



Créature : grenouille et mutant

U

Grefe 3 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)

{2} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenouilleau lanceplax

{1}{G}{U}



Créature : grenouille et mutant

U

Grefe 3 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)

{2} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydroponée vigéenne

{1}{G}{U}



Créature : plante et mutant

C

Grefe 5 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)
L'Hydroponée vigéenne ne peut ni attaquer ni bloquer.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydroponée vigéenne

{1}{G}{U}



Créature : plante et mutant

C

Grefe 5 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)
L'Hydroponée vigéenne ne peut ni attaquer ni bloquer.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydroponée vigéenne

{1}{G}{U}



Créature : plante et mutant

C

Grefe 5 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)
L'Hydroponée vigéenne ne peut ni attaquer ni bloquer.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydroponée vigéenne

{1}{G}{U}



Créature : plante et mutant

C

Grefe 5 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)
L'Hydroponée vigéenne ne peut ni attaquer ni bloquer.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



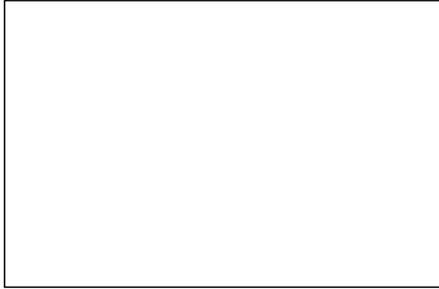
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



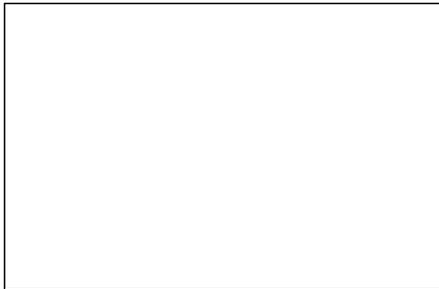
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

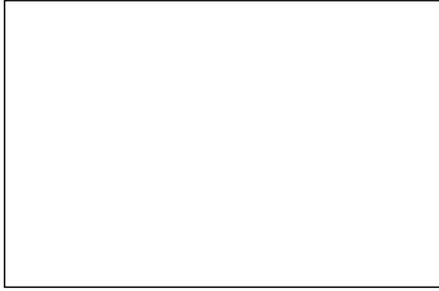


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

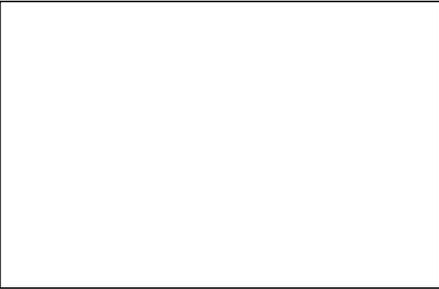


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

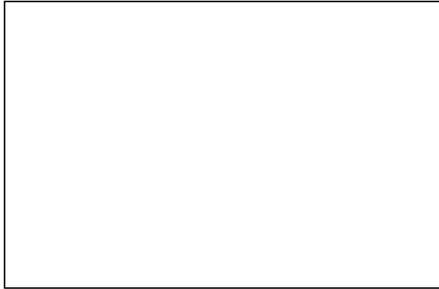


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

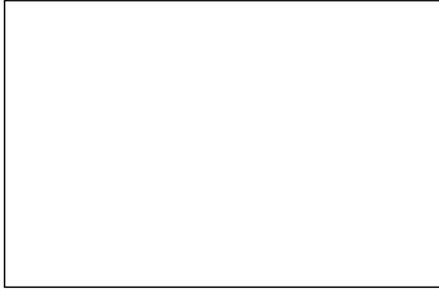


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

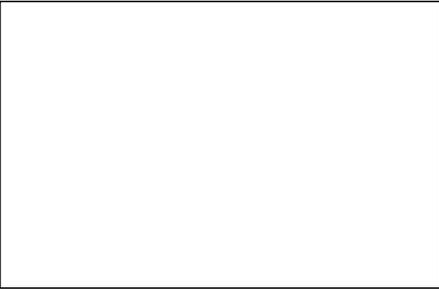


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

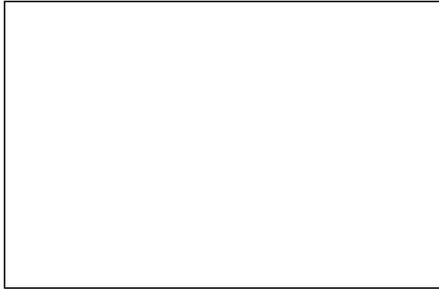


Terrain de base : île
{U}

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
{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

Llanowar revenue à la vie



Terrain

U

Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G}.
Grefte 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llanowar revenue à la vie



Terrain

U

Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

Grefte 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llanowar revenue à la vie



Terrain

U

Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

Grefte 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llanowar revenue à la vie



Terrain

U

Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

Grefte 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

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

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

Machine à contagion

{6}



Artefact

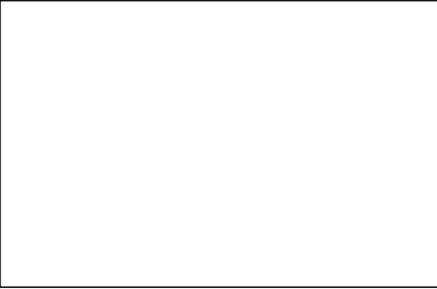
R

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

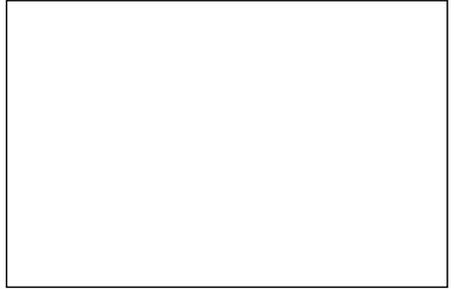
Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

{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

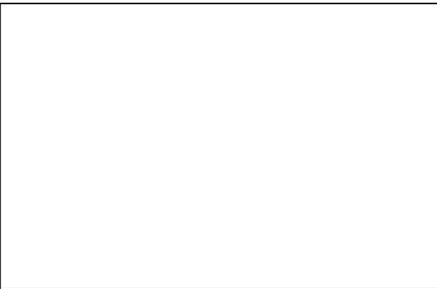
Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

{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

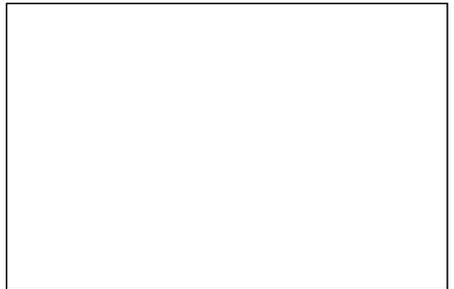
Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

{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

Hersage

{2}{G}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}



Éphémère

C

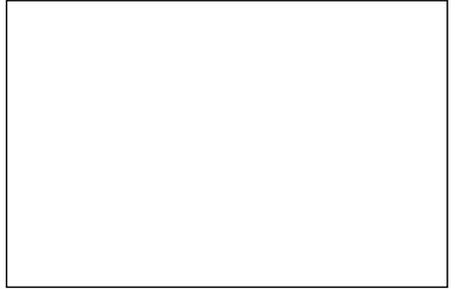
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}



Éphémère

C

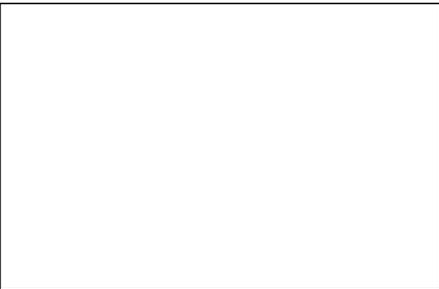
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast