

Noyaupompe {2}



Créature-artefact : myr U

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.
Sacrifiez le Noyaupompe : Mettez deux marqueurs « charge » sur un artefact ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyaupompe {2}



Créature-artefact : myr U

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.
Sacrifiez le Noyaupompe : Mettez deux marqueurs « charge » sur un artefact ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyaupompe {2}



Créature-artefact : myr U

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.
Sacrifiez le Noyaupompe : Mettez deux marqueurs « charge » sur un artefact ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyaupompe {2}



Créature-artefact : myr U

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.
Sacrifiez le Noyaupompe : Mettez deux marqueurs « charge » sur un artefact ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}



Créature-artefact : construction **C**

Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}



Créature-artefact : construction **C**

Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}



Créature-artefact : construction **C**

Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

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

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

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

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

Ancienne tanière



Terrain-artefact

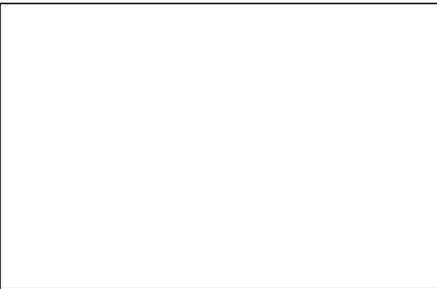
C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret

{3}{UP}



Rituel

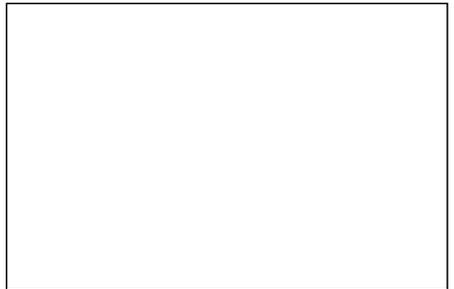
R

{{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

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colisée céphalide



Terrain

U

{T} : Ajoutez {U}. Le Colisée céphalide vous inflige 1 blessure.

Seuil ? {U}, {T}, sacrifiez le Colisée céphalide : Le joueur ciblé pioche trois cartes, puis se défausse de trois cartes de sa main. N'activez cette capacité que s'il y a sept cartes ou plus dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe d'lth



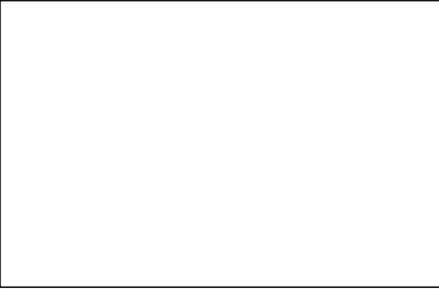
Terrain

U

{T} : Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar



Terrain

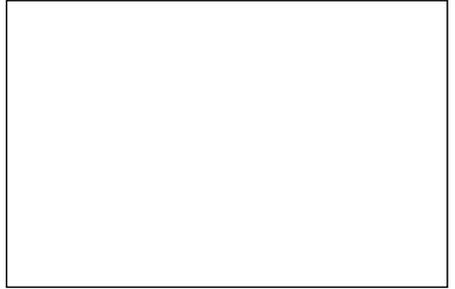
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar



Terrain

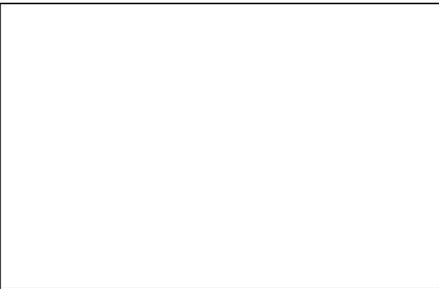
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar



Terrain

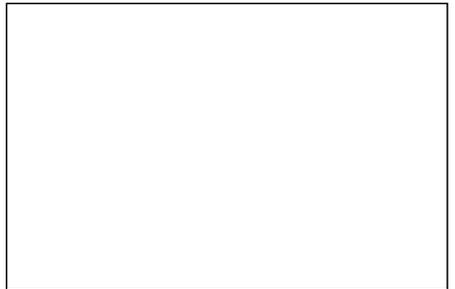
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyau de Mirrodin



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Noyau de Mirrodin.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Noyau de Mirrodin : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyau de Mirrodin



Terrain

U

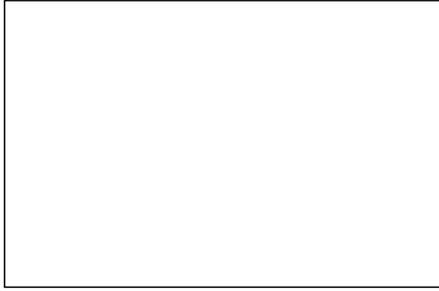
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Noyau de Mirrodin.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Noyau de Mirrodin : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyau de Mirrodin



Terrain

U

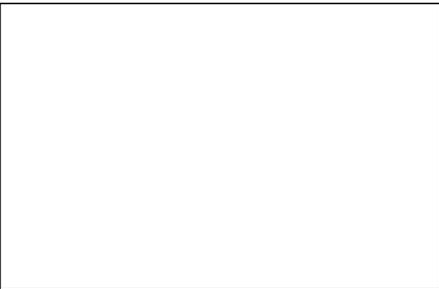
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Noyau de Mirrodin.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Noyau de Mirrodin : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyau de Mirrodin



Terrain

U

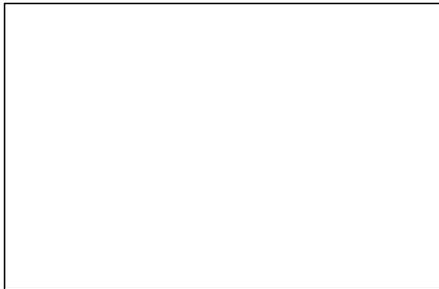
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Noyau de Mirrodin.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Noyau de Mirrodin : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de glace de Tendo



Terrain

R

Le Pont de glace de Tendo arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Pont de glace de Tendo : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de glace de Tendo



Terrain

R

Le Pont de glace de Tendo arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Pont de glace de Tendo : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de glace de Tendo



Terrain

R

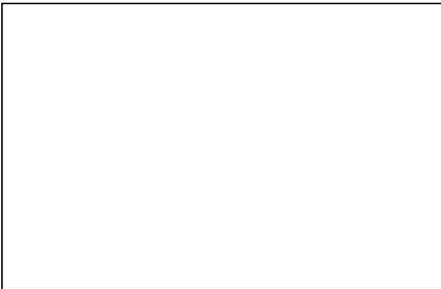
Le Pont de glace de Tendo arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Pont de glace de Tendo : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de glace de Tendo



Terrain

R

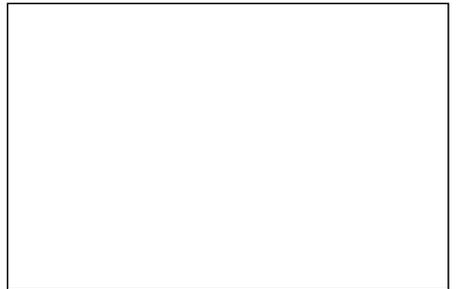
Le Pont de glace de Tendo arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Pont de glace de Tendo : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



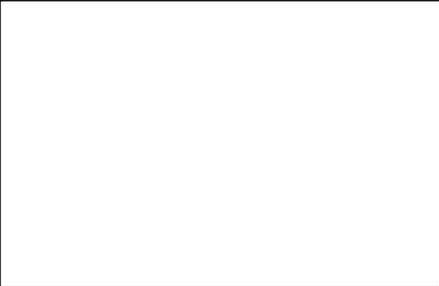
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

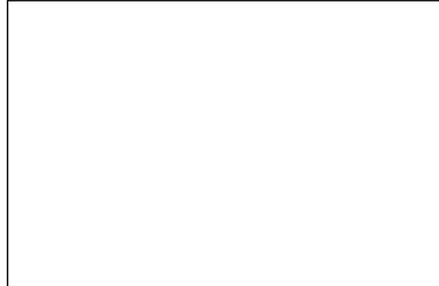


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canon-lux {4}

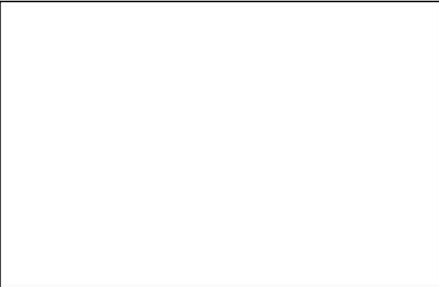


Artefact M

{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}

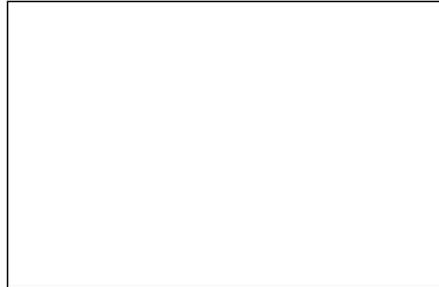


Artefact M

{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

Chambre d'énergie {2}

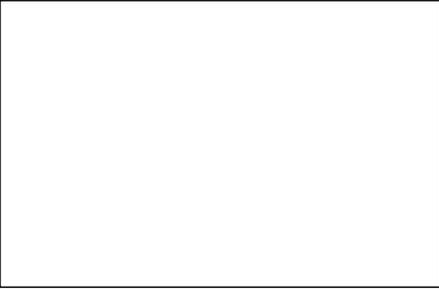


Artefact U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?
 ? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-artefact
 ciblée.
 ? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact
 non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre d'énergie {2}

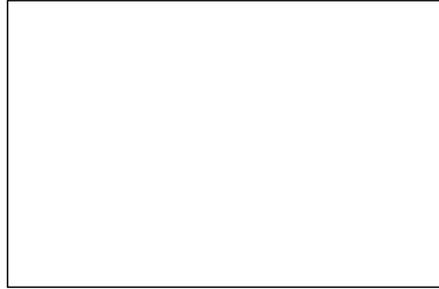


Artefact U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre d'énergie {2}

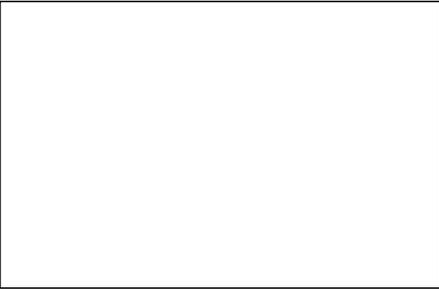


Artefact U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre d'énergie {2}

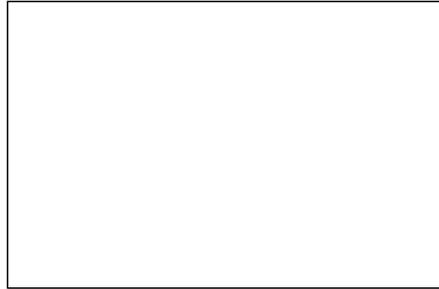


Artefact U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clé voltaïque {1}



Artefact U

{1}, {T} : Dégagez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduit d'alimentation

{2}



Artefact

U

{T}, Retirez un marqueur d'un permanent que vous contrôlez : Choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduit d'alimentation

{2}



Artefact

U

{T}, Retirez un marqueur d'un permanent que vous contrôlez : Choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduit d'alimentation

{2}



Artefact

U

{T}, Retirez un marqueur d'un permanent que vous contrôlez : Choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduit d'alimentation

{2}



Artefact

U

{T}, Retirez un marqueur d'un permanent que vous contrôlez : Choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}



Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}



Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}



Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}



Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

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

Sceptre du Magistrat

{3}

Artefact

R

{4}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Sceptre du magistrat.

{T}, retirez trois marqueurs « charge » du Sceptre du magistrat: Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

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

Sceptre du Magistrat

{3}

Artefact

R

{4}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Sceptre du magistrat.

{T}, retirez trois marqueurs « charge » du Sceptre du magistrat: Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre du Magistrat

{3}



Artefact

R

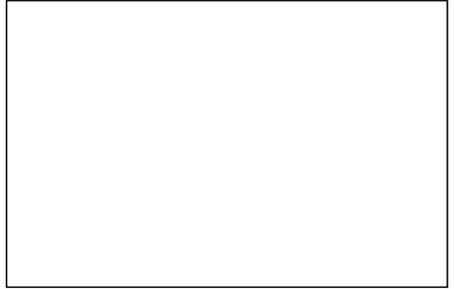
{4}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Sceptre du magistrat.

{T}, retirez trois marqueurs « charge » du Sceptre du magistrat: Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trône de Geth

{2}



Artefact

U

{T}, sacrifiez un artefact : 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

Trône de Geth

{2}



Artefact

U

{T}, sacrifiez un artefact : 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

Préceptrice éclairée

{W}



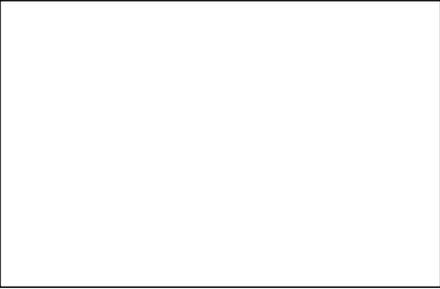
Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère-bouclier {0}

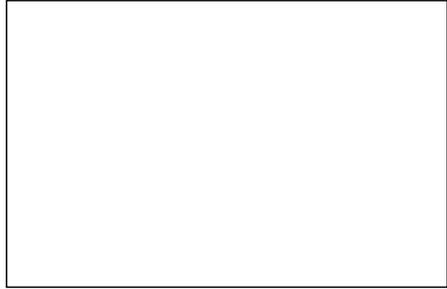


Créature-artefact : mur U
 Défenseur
 À chaque fois que Sphère-bouclier bloque, mettez un marqueur -0/-1 sur elle.

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

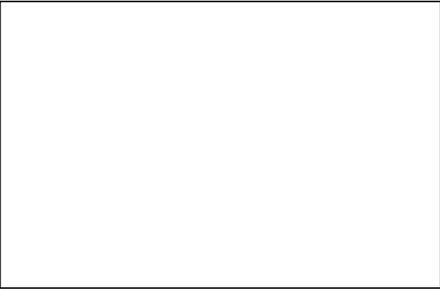
Boucle de contagion {2}



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

Sphère-bouclier {0}



Créature-artefact : mur U
 Défenseur
 À chaque fois que Sphère-bouclier bloque, mettez un marqueur -0/-1 sur elle.

0/6

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

Elixir d'immortalité {1}



Artefact U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre à souder {0}



Artefact C

Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre à souder {0}



Artefact C

Sacrifiez la Jarre à souder : Régénérez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort {U}



Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démystification

{W}



Éphémère

C

Détruisez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démystification

{W}



Éphémère

C

Détruisez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}



Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prononcer la justice

{2}{W}



Éphémère

U

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante.
Art des métaux ? Ce joueur sacrifie deux créatures attaquantes à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prononcer la justice

{2}{W}



Éphémère

U

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante.
Art des métaux ? Ce joueur sacrifie deux créatures attaquantes à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast