

Phénix de Kuldotha

{2}{R}{R}{R}

Créature : phénix

R

Vol, célérité

Art des métaux ? {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

Art des métaux ? {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

Art des métaux ? {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

Art des métaux ? {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

Pari de Tezzeret

{3}{UP}

Rituel

U

{{PU} peut être payé au choix avec {U} ou avec 2 points de vie.)

Piochez deux cartes, puis proliférez.

Pari de Tezzeret

Rituel

U

((PU) peut être payé au choix avec {U} ou avec 2 points de vie.)

Piochez deux cartes, puis proliférez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret	{3}{UP}
<div data-bbox="255 1113 625 1361"></div> <p data-bbox="255 1361 625 1375">Rituel U</p> <p data-bbox="255 1375 625 1402">({PU} peut être payé au choix avec {U} ou avec 2 points de vie.)</p> <p data-bbox="255 1402 625 1422">Piochez deux cartes, puis proliférez.</p>	

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

```
&amp;amp;<center&amp;amp;>&amp;amp;&amp;amp;&quot;65&amp;amp;&quot;
<img width=&amp;amp;&quot;65&amp;amp;&quot;
align=&amp;amp;&quot;center&amp;amp;&quot;
src=&amp;amp;&quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;amp;
&amp;&quot;&amp;amp;&gt;&amp;amp;&lt;/center&amp;
&amp;&gt;
```

Figure 1. The first step in creating a diagram is to choose a background terrain. In this case, the chosen terrain is a mountain. The terrain is represented by a large rectangle with a black border. The terrain is labeled "Terrain de base : montagne" (Basic terrain: mountain) and "C".

The next step is to create the diagram itself. This is done by using the following code:

```
&amp;amp;<center&amp;amp;>&amp;amp;&amp;amp;&quot;65&amp;amp;&quot;
<img width=&amp;amp;&quot;65&amp;amp;&quot;
align=&amp;amp;&quot;center&amp;amp;&quot;
src=&amp;amp;&quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;amp;
&amp;&quot;&amp;amp;&gt;&amp;amp;&lt;/center&amp;
&amp;&gt;
```

This code creates a diagram with a width of 65 units. The diagram is centered horizontally. The source file for the diagram is "graph/manas/bigR.jpg".

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

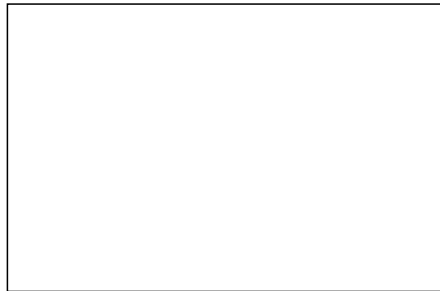
C

<div style="text-align: center;">

<div style="text-align: center;">Terrain de base : montagne

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;">

<div style="text-align: center;">Terrain de base : montagne

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;">

<div style="text-align: center;">Terrain de base : montagne

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;">

<div style="text-align: center;">Terrain de base : montagne

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br&amp;lt;img width=&amp;quot;65&amp;quot;&amp;lt;br&amp;lt;align=&amp;quot;center&amp;quot;&amp;lt;br&amp;lt;src=&amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;lt;br&amp;lt;quot;&amp;gt;&amp;lt;center&amp;gt;&amp;gt;

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}

Cet artefact arrive avec, sur lui, un marqueur "charge" pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur "charge" sur cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant {0}

Artefact U

Multikick {2}

Cet artefact arrive avec, sur lui, un marqueur "charge" pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur "charge" sur cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant {0}

Artefact U

Multikick {2}

Cet artefact arrive avec, sur lui, un marqueur "charge" pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur "charge" sur cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant {0}

Artefact U

Multikick {2}

Cet artefact arrive avec, sur lui, un marqueur "charge" pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur "charge" sur cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canon-lux {4}

Artefact R

{T} : Mettez un marqueur "charge" sur cet artefact.

{T}, retirez trois marqueurs "charge" de cet artefact : Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canon-lux

{4}



Artefact

R

{T} : Mettez un marqueur "charge" sur cet artefact.

{T}, retirez trois marqueurs "charge" de cet artefact : Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge à titans

{3}



Artefact

R

{3}, {T} : Mettez un marqueur "charge" sur cet artefact.

{T}, retirez trois marqueurs "charge" de cet artefact : Créez un jeton de créature-artefact 9/9 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canon-lux

{4}



Artefact

R

{T} : Mettez un marqueur "charge" sur cet artefact.

{T}, retirez trois marqueurs "charge" de cet artefact : Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge à titans

{3}



Artefact

R

{3}, {T} : Mettez un marqueur "charge" sur cet artefact.

{T}, retirez trois marqueurs "charge" de cet artefact : Créez un jeton de créature-artefact 9/9 incolore Golem.

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

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

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

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

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.
Art des métaux ? 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.
Art des métaux ? 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.
Art des métaux ? 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.

Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast