

Brigadier d'acier {2}



Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}



Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}



Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier {2}



Créature-artefact : construction R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}



Créature-artefact : bête R  
Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.  
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}



Créature-artefact : bête R  
Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.  
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}



Créature-artefact : bête R  
Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.  
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur entravarc {2}



Créature-artefact : bête R  
Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.  
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur entravarc {4}



Créature-artefact : djaggernaut U

Piétinement

À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur entravarc.

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur entravarc {4}



Créature-artefact : djaggernaut U

Piétinement

À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur entravarc.

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur entravarc {4}



Créature-artefact : djaggernaut U

Piétinement

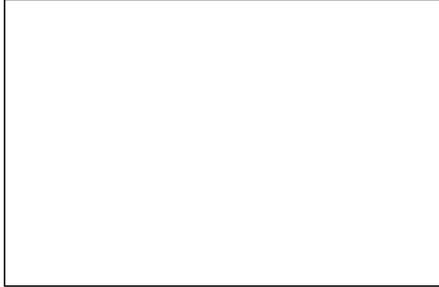
À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur entravarc.

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur entravarc {4}



Créature-artefact : djaggernaut U

Piétinement

À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur entravarc.

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur entravarc {2}

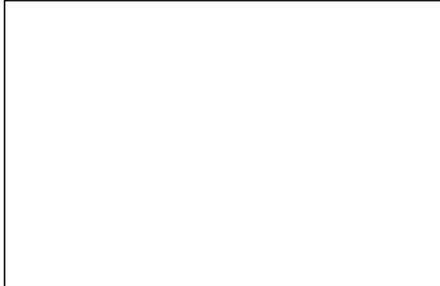


Créature-artefact : insecte **C**  
Vol  
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur entravarc {2}



Créature-artefact : insecte **C**  
Vol  
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur entravarc {2}

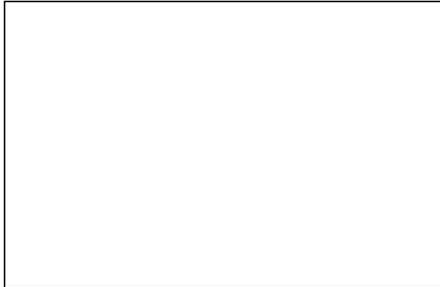


Créature-artefact : insecte **C**  
Vol  
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur entravarc {2}



Créature-artefact : insecte **C**  
Vol  
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Mycoloth** {3}{G}{G}



Créature : fungus **R**

Dévoirement 2

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque marqueur +1/+1 sur le Mycoloth.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Mycoloth** {3}{G}{G}



Créature : fungus **R**

Dévoirement 2

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque marqueur +1/+1 sur le Mycoloth.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Mycoloth** {3}{G}{G}



Créature : fungus **R**

Dévoirement 2

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque marqueur +1/+1 sur le Mycoloth.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Mycoloth** {3}{G}{G}



Créature : fungus **R**

Dévoirement 2

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque marqueur +1/+1 sur le Mycoloth.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance de l'âme

{4}{G}



Rituel

**C**

Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée, X étant la force de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance de l'âme

{4}{G}



Rituel

**C**

Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée, X étant la force de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance de l'âme

{4}{G}



Rituel

**C**

Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée, X étant la force de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance de l'âme

{4}{G}



Rituel

**C**

Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée, X étant la force de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée irrésistible

{3}{G}{G}



Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée irrésistible

{3}{G}{G}



Rituel

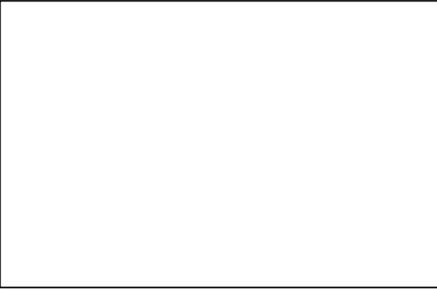
R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée irrésistible

{3}{G}{G}



Rituel

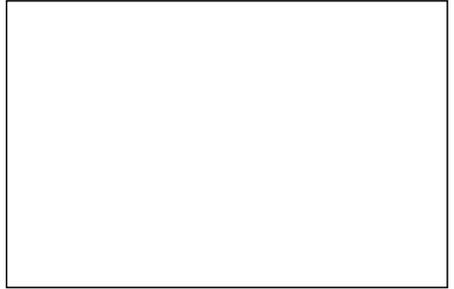
R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée irrésistible

{3}{G}{G}



Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

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

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



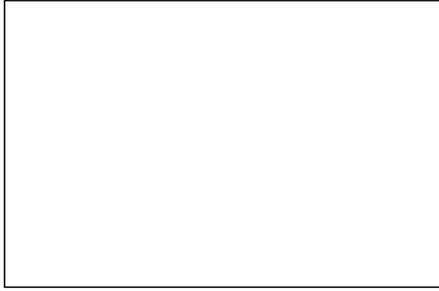
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

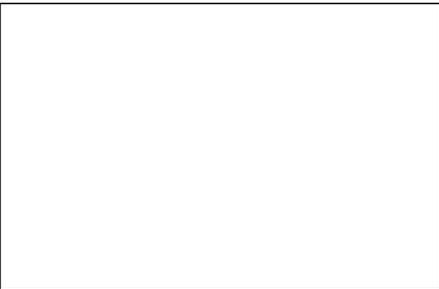
Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

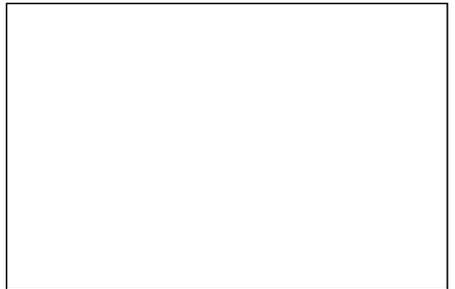
Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure de peaudargent

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+1 et elle est un artefact en plus de ses autres types.  
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure de peaudargent

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+1 et elle est un artefact en plus de ses autres types.  
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure de peaudargent

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+1 et elle est un artefact en plus de ses autres types.  
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure de peaudargent

{2}

Artefact : équipement

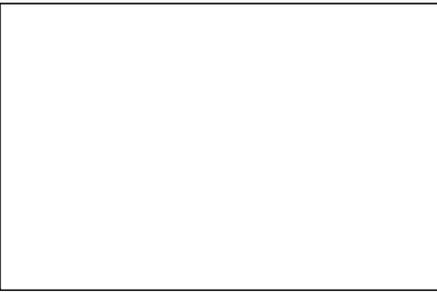
U

La créature équipée gagne +1/+1 et elle est un artefact en plus de ses autres types.  
Équipement {2}

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-arteffect ciblée.  
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclume d'apparence

{3}



Artefact

R

Empreinte ? Quand l'Enclume d'apparence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-terrain de votre main.  
Les sorts que vous lancez qui partagent un type de carte avec la carte exilée coûtent (2) de moins à lancer.

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-arteffect ciblée.  
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclume d'apparence

{3}



Artefact

R

Empreinte ? Quand l'Enclume d'apparence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-terrain de votre main.  
Les sorts que vous lancez qui partagent un type de carte avec la carte exilée coûtent (2) de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de dédoublement

{4}{G}



Enchantement

M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.  
Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de dédoublement

{4}{G}



Enchantement

M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.  
Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de dédoublement

{4}{G}



Enchantement

M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.  
Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de dédoublement

{4}{G}



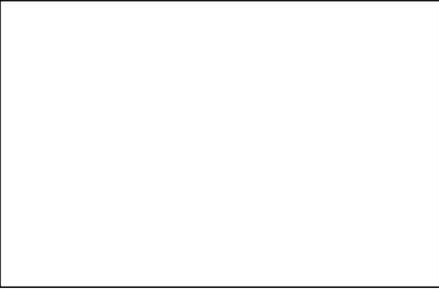
Enchantement

M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.  
Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}



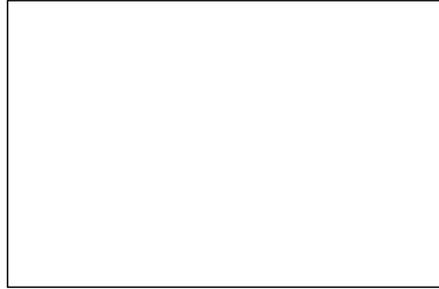
Créature-artefact : construction **C**

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}



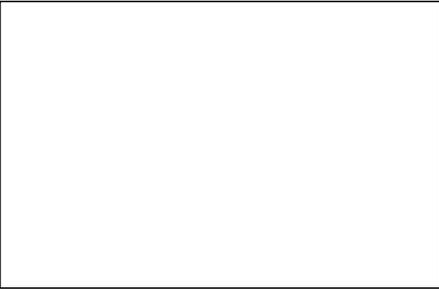
Créature-artefact : construction **C**

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}



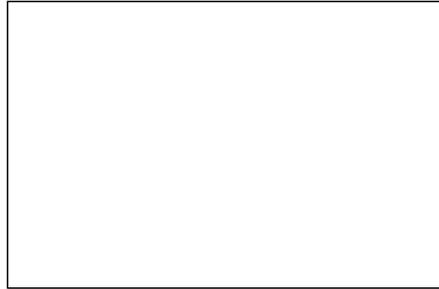
Créature-artefact : construction **C**

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

Fertiliseur de crânes {4}{G}



Créature : élémental **R**

Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)  
Quand le Fertiliseur de crânes arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature qu'il a dévorée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertiliseur de crânes

{4}{G}



Créature : élémental

R

Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)  
Quand le Fertiliseur de crânes arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature qu'il a dévorée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertiliseur de crânes

{4}{G}



Créature : élémental

R

Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)  
Quand le Fertiliseur de crânes arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature qu'il a dévorée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertiliseur de crânes

{4}{G}



Créature : élémental

R

Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)  
Quand le Fertiliseur de crânes arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature qu'il a dévorée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance progressive

{3}{G}{G}



Rituel

U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, deux marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée, et trois marqueurs +1/+1 sur une troisième créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance progressive

{3}{G}{G}

Rituel

U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, deux marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée, et trois marqueurs +1/+1 sur une troisième créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de sauvagerie

{7}{G}{G}

Éphémère

R

Mettez quatre marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Recyclage {4}{G}{G}

Quand vous recyclez le Décret de sauvagerie, vous pouvez mettre quatre marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de sauvagerie

{7}{G}{G}

Éphémère

R

Mettez quatre marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Recyclage {4}{G}{G}

Quand vous recyclez le Décret de sauvagerie, vous pouvez mettre quatre marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance des masses

{G}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance des masses

{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance des masses

{G}



Éphémère

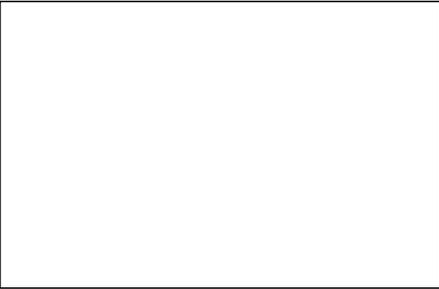
U

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance des masses

{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast