

Marcheur porte-hangars

{X}{X}

Créature-artefact : construction

R

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur porte-hangars

{X}{X}

Créature-artefact : construction

R

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur porte-hangars

{X}{X}

Créature-artefact : construction

R

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar des déterminés

{G}{G}

Créature : avatar

R

Portée, piétinement

L'Avatar des déterminés arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar des déterminés

{G}{G}



Créature : avatar

R

Portée, piétinement

L'Avatar des déterminés arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre avaleuse de mana

{2}{G}



Créature : hydre

R

Piétinement

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre avaleuse de mana

{2}{G}



Créature : hydre

R

Piétinement

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre avaleuse de mana

{2}{G}



Créature : hydre

R

Piétinement

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant de l'Écaille {G}



Créature : humain et soldat C

Le Servant de l'Écaille arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.
Quand le Servant de l'Écaille meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur le Servant de l'Écaille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant de l'Écaille {G}



Créature : humain et soldat C

Le Servant de l'Écaille arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.
Quand le Servant de l'Écaille meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur le Servant de l'Écaille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant de l'Écaille {G}



Créature : humain et soldat C

Le Servant de l'Écaille arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.
Quand le Servant de l'Écaille meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur le Servant de l'Écaille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant de l'Écaille {G}



Créature : humain et soldat C

Le Servant de l'Écaille arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.
Quand le Servant de l'Écaille meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur le Servant de l'Écaille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon endormi {R}



Créature : dragon R

Vol

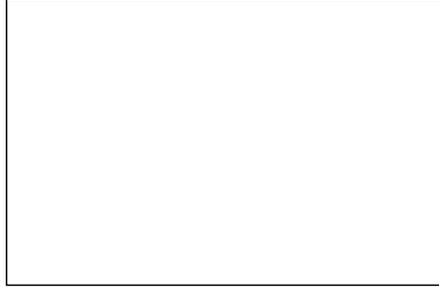
Le Dragon endormi ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'il n'ait au moins cinq marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dragon endormi.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon endormi {R}



Créature : dragon R

Vol

Le Dragon endormi ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'il n'ait au moins cinq marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dragon endormi.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon endormi {R}



Créature : dragon R

Vol

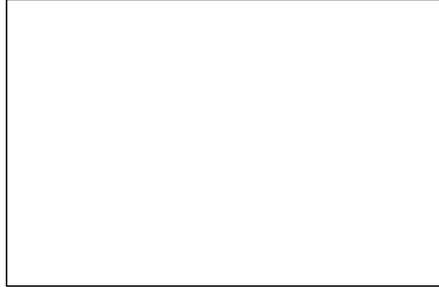
Le Dragon endormi ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'il n'ait au moins cinq marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dragon endormi.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la Grande chasse {3}{R}



Créature : orque et shamane M

Célérité

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

<i>Férocité</i> ? {2}{GU}{GU} : Piochez une carte pour chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la Grande chasse

{3}{R}



Créature : orque et shaman

M

Célérité

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

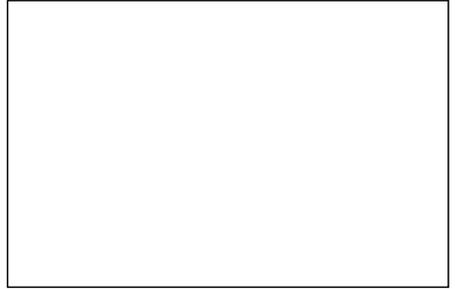
<i>Férocité</i> ? {2}{GU}{GU} : Piochez une carte pour chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colipervier

{1}{U}



Créature : phyrexian et oiseau et horreur

U

Vol

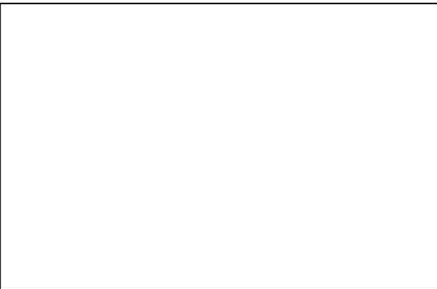
À chaque fois que le Colipervier inflige des blessures de combat à un joueur, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colipervier

{1}{U}



Créature : phyrexian et oiseau et horreur

U

Vol

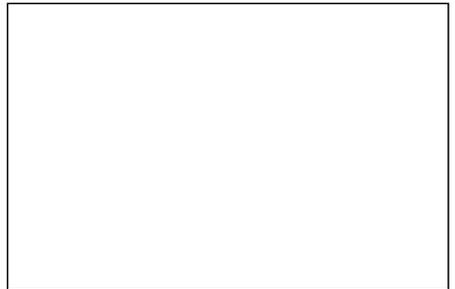
À chaque fois que le Colipervier inflige des blessures de combat à un joueur, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

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

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

Indolent des gouffres {2}{U}



Créature : calamar et horreur R

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Indolent des gouffres. Quand l'Indolent des gouffres meurt, créez X jetons de créature 1/1 bleue Calamar avec la traversée des îles, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Indolent des gouffres. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des gouffres {2}{U}



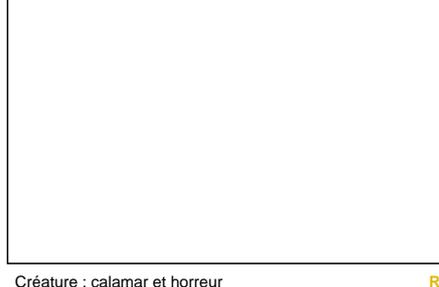
Créature : calamar et horreur R

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Indolent des gouffres. Quand l'Indolent des gouffres meurt, créez X jetons de créature 1/1 bleue Calamar avec la traversée des îles, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Indolent des gouffres. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des gouffres {2}{U}



Créature : calamar et horreur R

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Indolent des gouffres. Quand l'Indolent des gouffres meurt, créez X jetons de créature 1/1 bleue Calamar avec la traversée des îles, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Indolent des gouffres. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sâpience {1}{G}{U}



Créature : serpent U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de sâpience.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sâpience {1}{G}{U}



Créature : serpent U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de sâpience.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sâpience {1}{G}{U}



Créature : serpent U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de sâpience.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

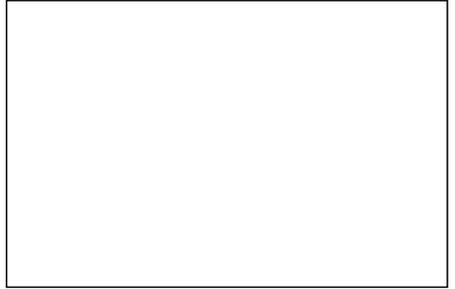
R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



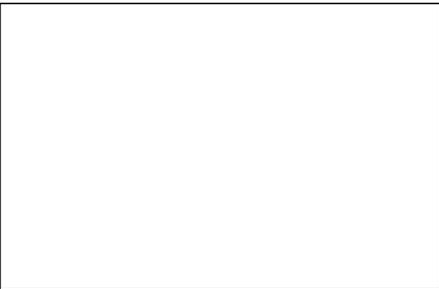
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



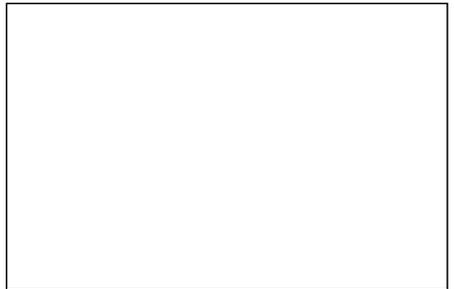
Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

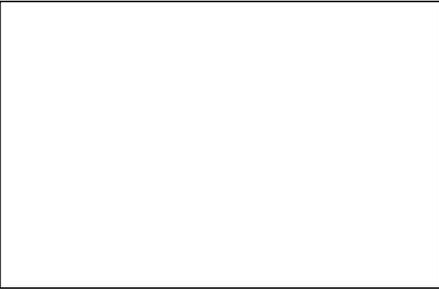
R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



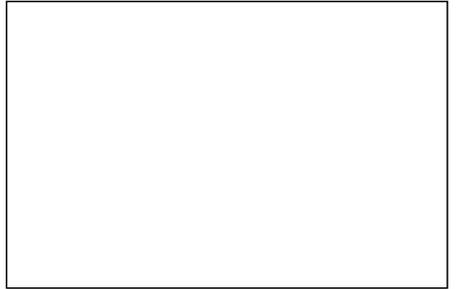
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

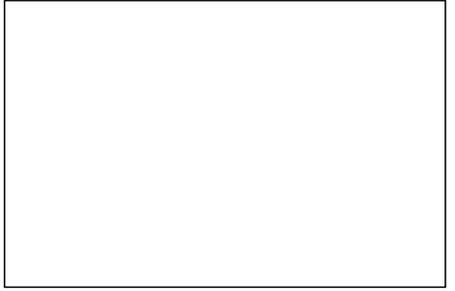
R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

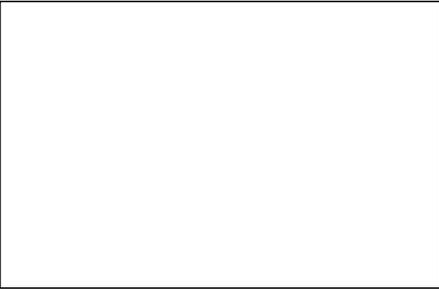
R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



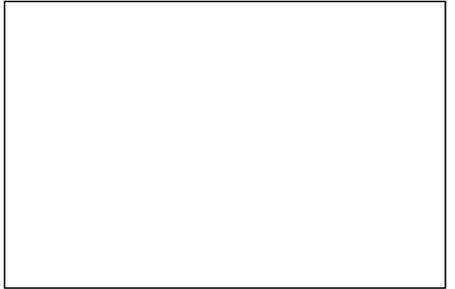
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel inspirateur

{2}{G}



Éphémère

U

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. Ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel inspirateur

{2}{G}

Éphémère

U

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. Ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet

{1}{R}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel inspirateur

{2}{G}

Éphémère

U

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. Ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet

{1}{R}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet

{1}{R}



Éphémère

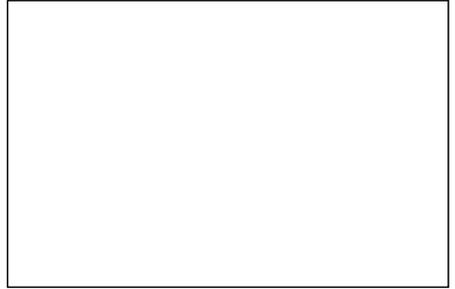
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biochangement

{GU}



Éphémère

C

Déplacez n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 d'une créature ciblée à une autre créature ciblée ayant le même contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biochangement

{GU}



Éphémère

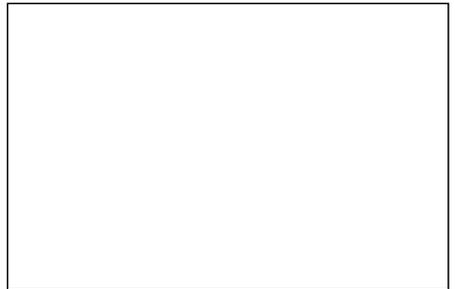
C

Déplacez n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 d'une créature ciblée à une autre créature ciblée ayant le même contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biochangement

{GU}



Éphémère

C

Déplacez n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 d'une créature ciblée à une autre créature ciblée ayant le même contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biochangement

{GU}

Éphémère

C

Déplacez n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 d'une créature ciblée à une autre créature ciblée ayant le même contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées

{G}

Enchantement

R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées

{G}

Enchantement

R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées

{G}

Enchantement

R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de Thassa

{1}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve de Thassa. Quand vous sacrifiez l'Épreuve de Thassa, piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de Thassa

{1}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve de Thassa. Quand vous sacrifiez l'Épreuve de Thassa, piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de Thassa

{1}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve de Thassa. Quand vous sacrifiez l'Épreuve de Thassa, piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast