

Guide des terrains boisés

{1}{G}

Créature : humain et éclaireur

C

Quand le Guide des terrains boisés arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger des frontières

{2}{G}

Créature : humain et éclaireur et ranger

C

Quand le Ranger des frontières arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger des frontières

{2}{G}

Créature : humain et éclaireur et ranger

C

Quand le Ranger des frontières arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger des frontières

{2}{G}

Créature : humain et éclaireur et ranger

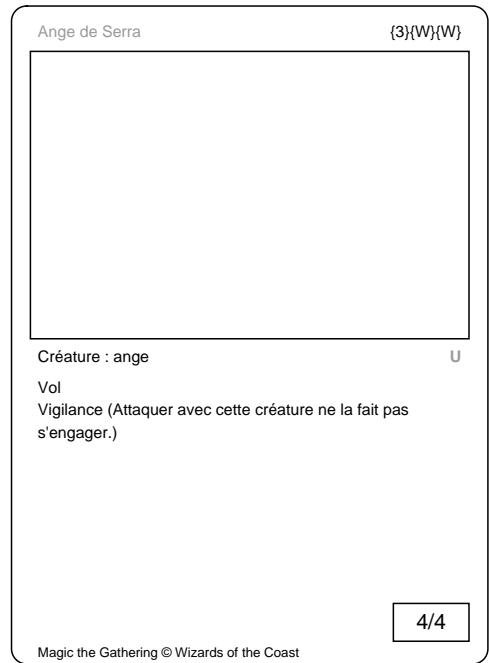
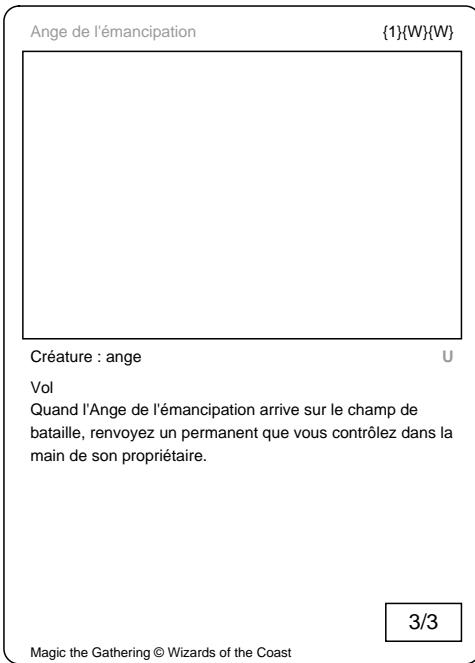
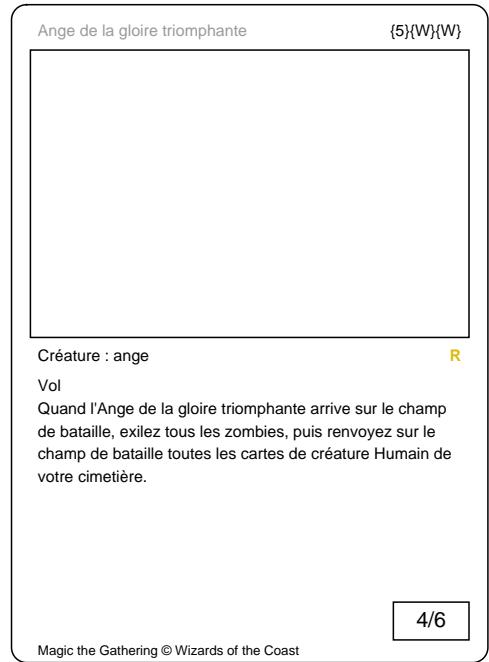
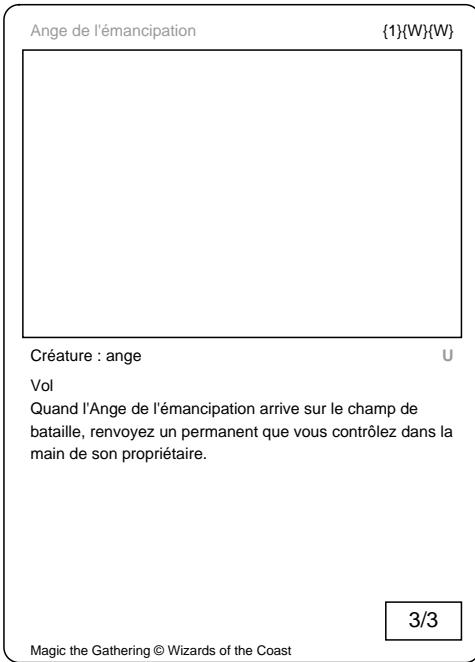
C

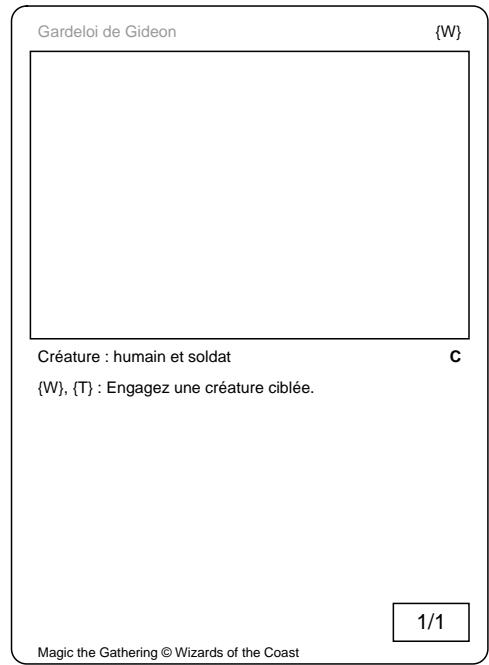
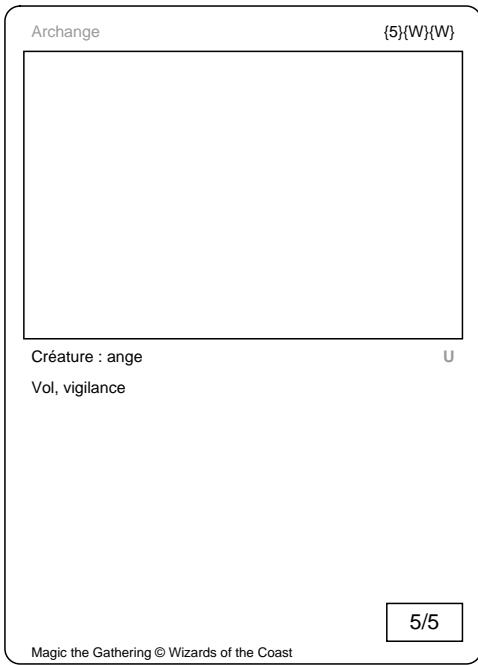
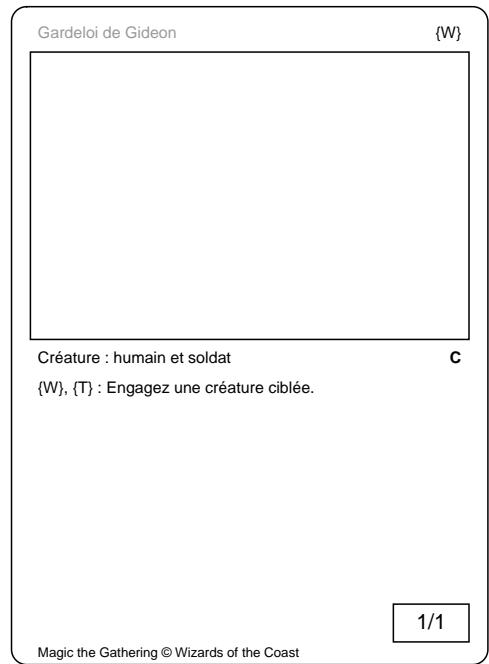
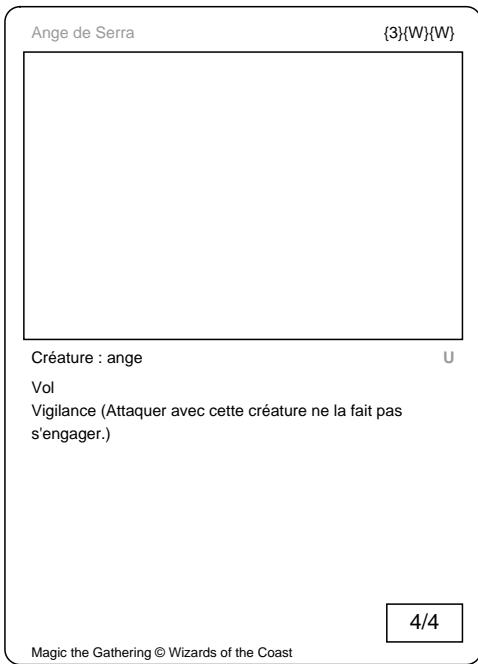
Quand le Ranger des frontières arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

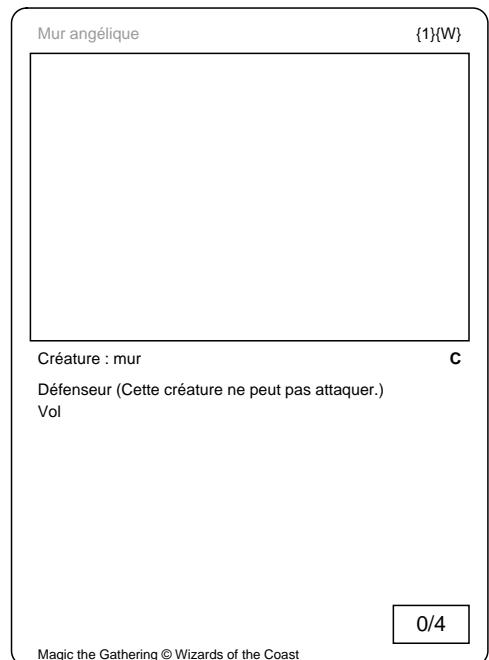
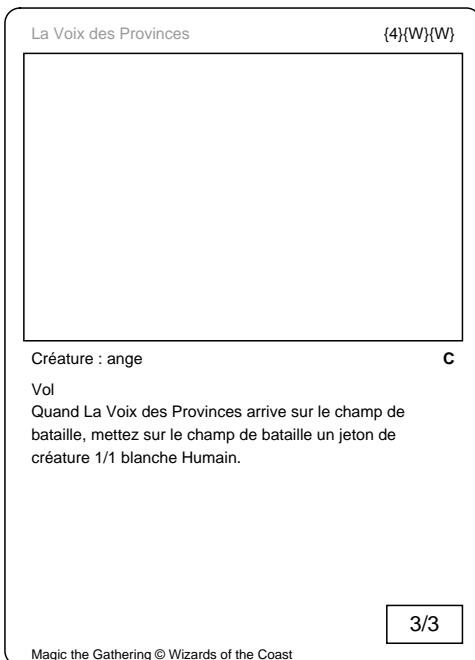
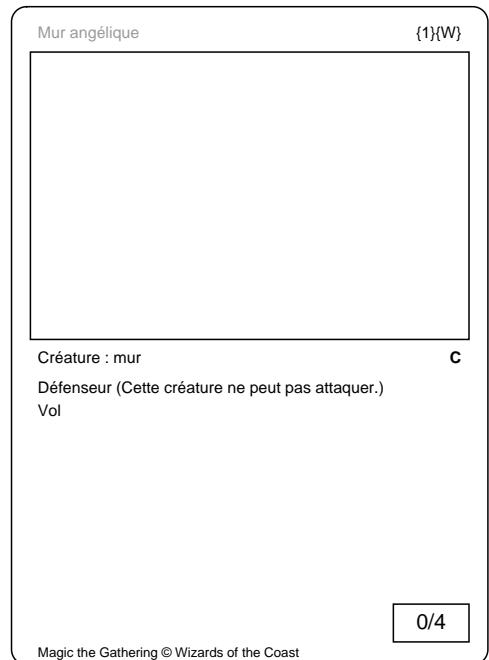
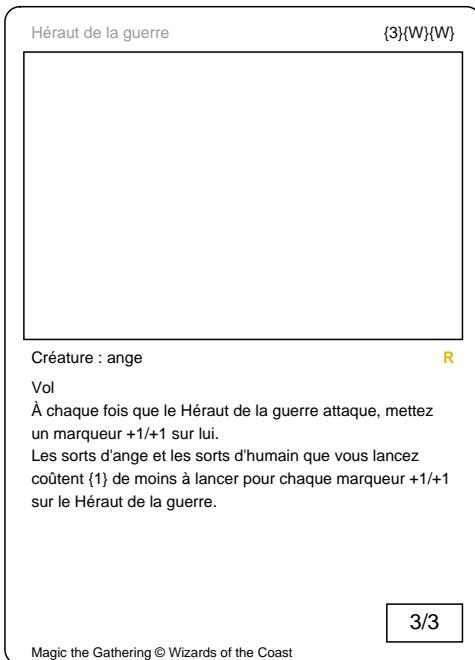
2/2

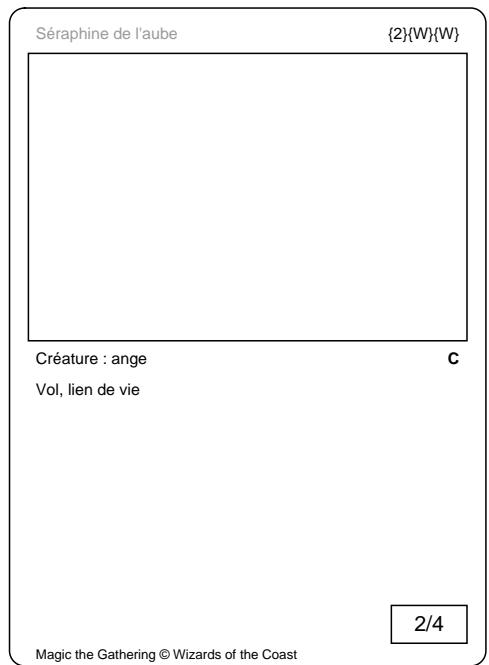
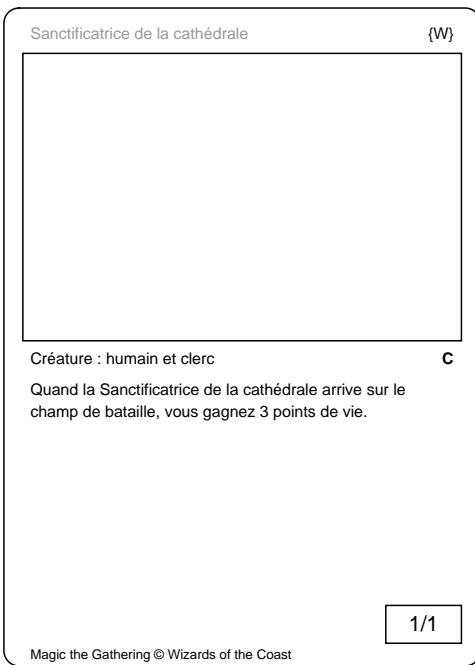
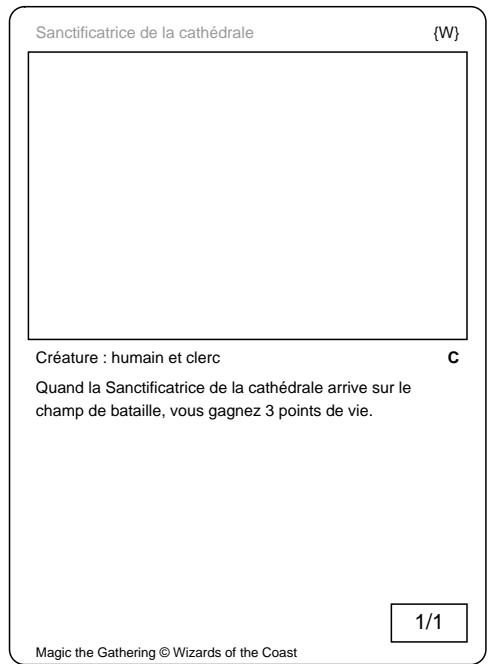
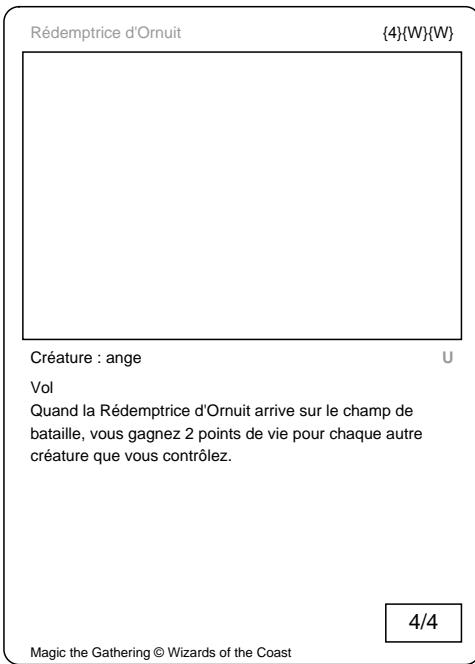
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

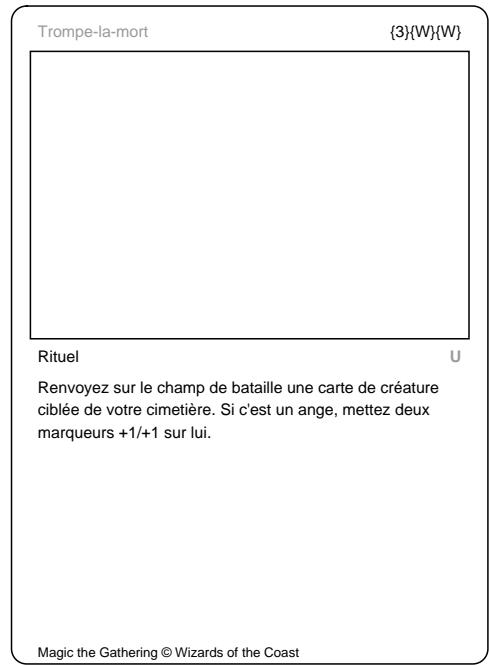
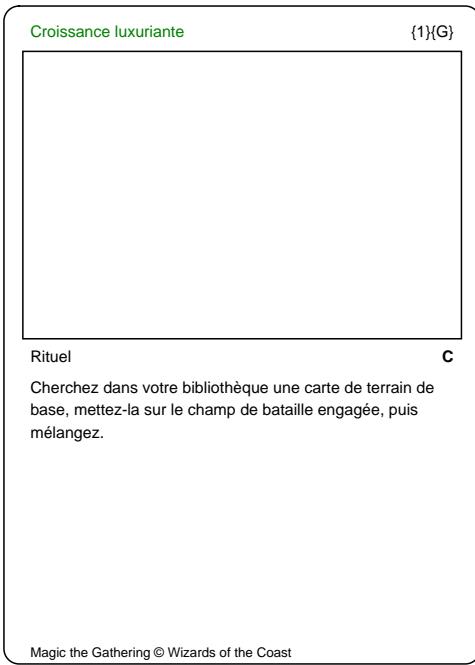
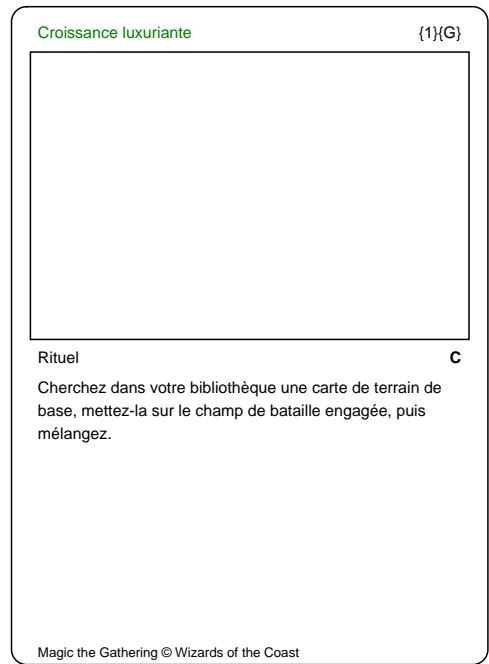
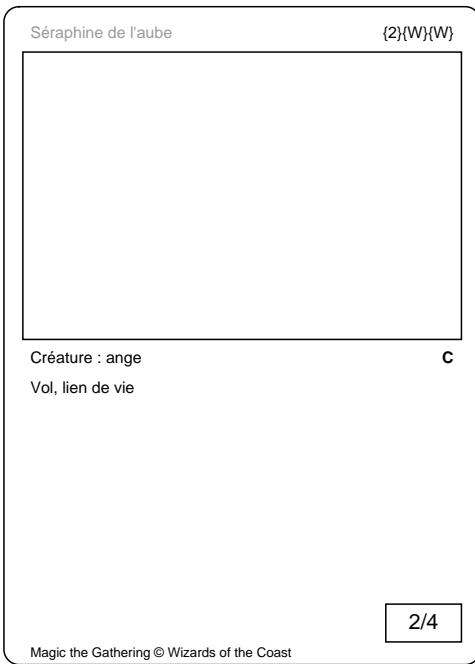
Magic the Gathering © Wizards of the Coast











Forêt



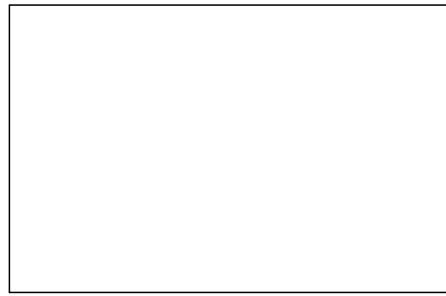
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



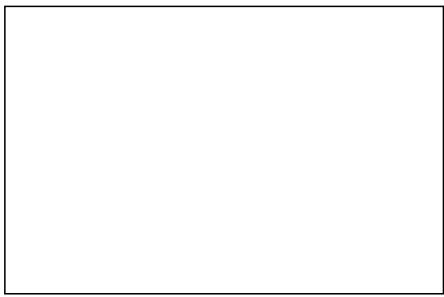
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



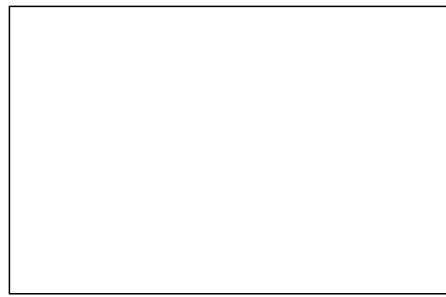
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

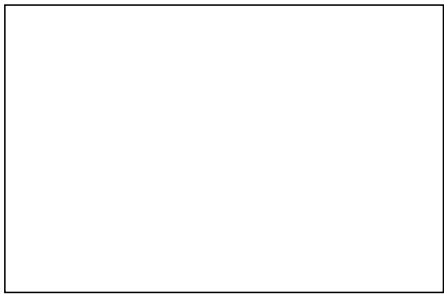
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



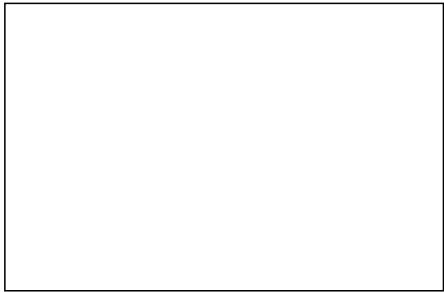
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



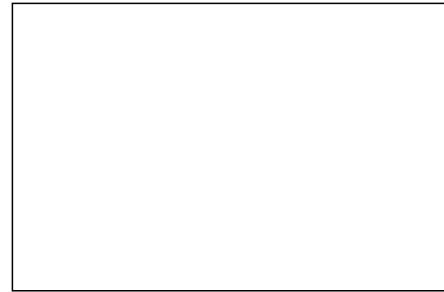
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

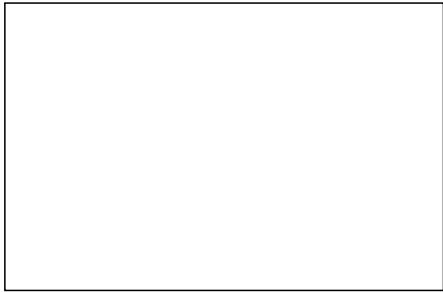
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



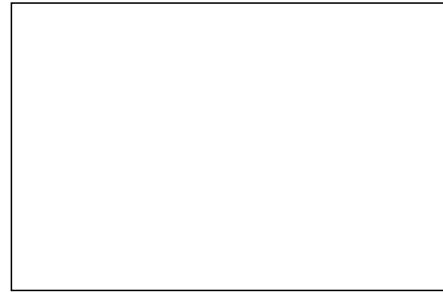
Terrain de base : forêt

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



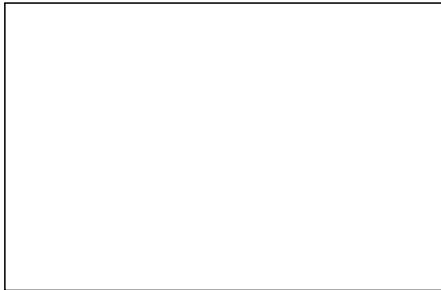
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

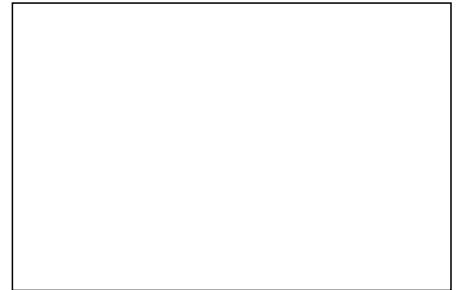


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

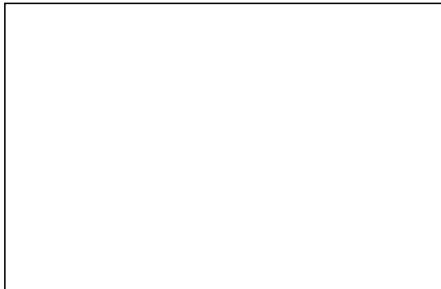


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

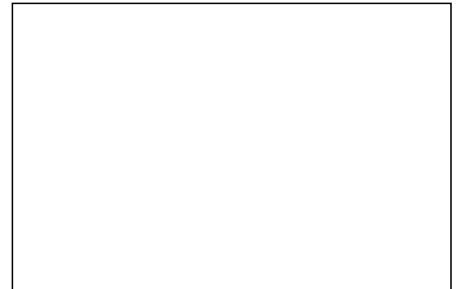


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



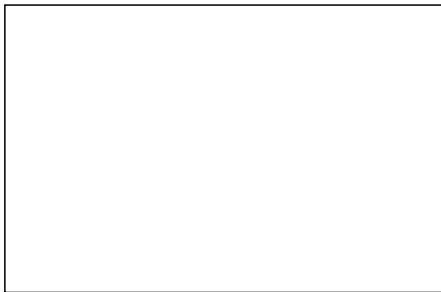
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des séraphins

Terrain

C

Quand le Sanctuaire des séraphins arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parchemin d'Avacyn

{1}

Artifact

C

{1}, sacrifiez le Parchemin d'Avacyn : Piochez une carte. Si vous contrôlez un ange, vous gagnez 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bracelets à lames

{1}

Artifact : équipement

C

La créature équipée gagne +1/+1.
Tant que la créature équipée est un humain ou un ange, elle a la vigilance.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe de l'ange

{3}

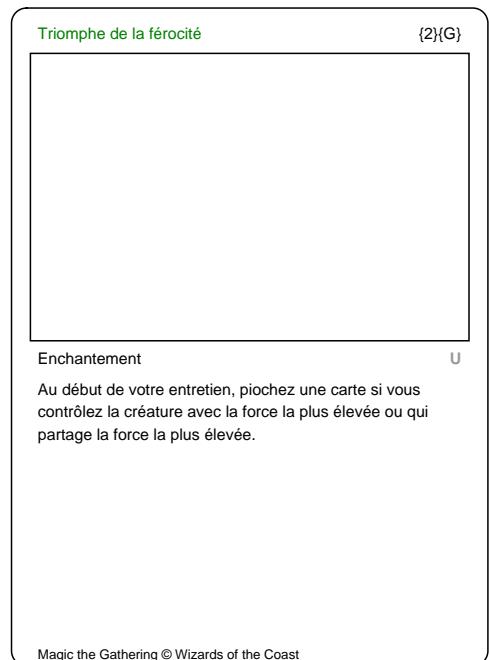
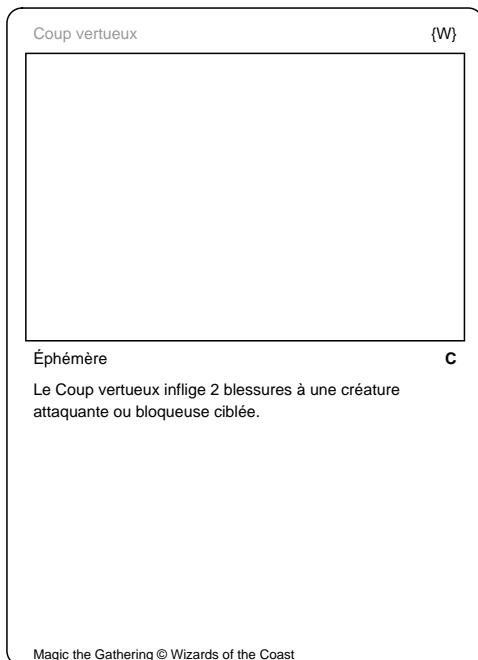
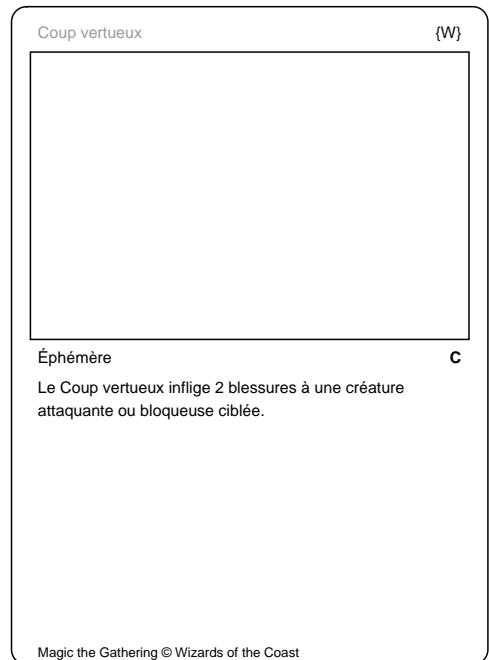
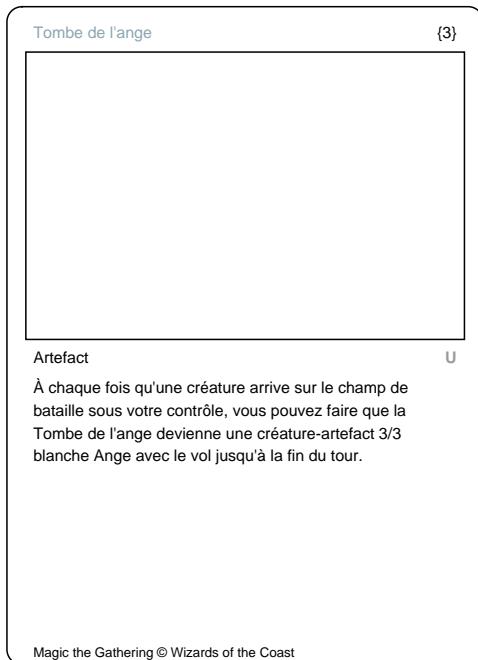
Artifact

U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que la Tombe de l'ange devienne une créature-artefact 3/3 blanche Ange avec le vol jusqu'à la fin du tour.

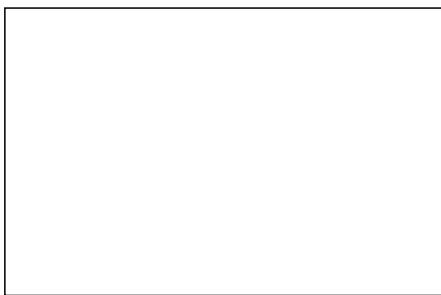
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Bénédiction du bâtisseur

{3}{W}



Enchantement

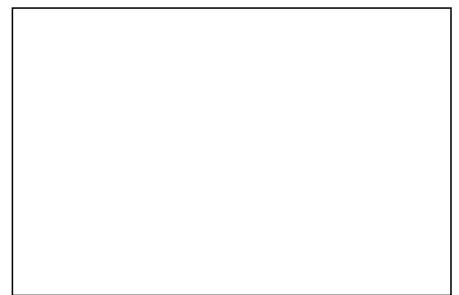
U

Les créatures dégagées que vous contrôlez gagnent +0/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Odontosectomie

{1}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

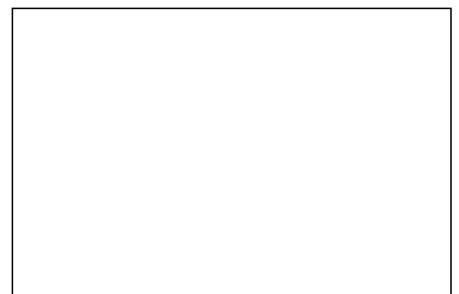
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.

Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Odontosectomie

{1}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

