

Joueuse de flûte elfe

{3}{G}

Créature : elfe et shamanes

R

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

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

Joueuse de flûte elfe

{3}{G}

Créature : elfe et shamanes

R

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

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

Escoufflenfer d'Utvara

{6}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escoufflenfer d'Utvara

{6}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escoufflenfer d'Utvara

{6}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escoufflenfer d'Utvara

{6}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrite maître-dragon

{R}



Créature : humain et shaman

M

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrite maître-dragon

{R}



Créature : humain et shaman

M

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrite maître-dragon

{R}



Créature : humain et shaman

M

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrite maître-dragon

{R}



Créature : humain et shaman

M

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Vitu-Ghazi

{G}{W}

Créature : dryade et shamane

U

{4}{G}{W} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

{2}{G}{W} : Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhys l'Affranchi

{GW}

Créature légendaire : elfe et guerrier

R

{2}{GW}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier.

{4}{GW}{GW}, {T} : Pour chaque jeton de créature que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Vitu-Ghazi

{G}{W}

Créature : dryade et shamane

U

{4}{G}{W} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

{2}{G}{W} : Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhys l'Affranchi

{GW}

Créature légendaire : elfe et guerrier

R

{2}{GW}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier.

{4}{GW}{GW}, {T} : Pour chaque jeton de créature que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhys l'Affranchi

{GW}

Créature légendaire : elfe et guerrier

R

{2}{GW}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier.

{4}{GW}{GW}, {T} : Pour chaque jeton de créature que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trostani, Voix de Selesnya

{G}{G}{W}{W}

Créature légendaire : dryade

M

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

{1}{G}{W}, {T} : Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhys l'Affranchi

{GW}

Créature légendaire : elfe et guerrier

R

{2}{GW}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier.

{4}{GW}{GW}, {T} : Pour chaque jeton de créature que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trostani, Voix de Selesnya

{G}{G}{W}{W}

Créature légendaire : dryade

M

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

{1}{G}{W}, {T} : Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin

{1}{G}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin

{1}{G}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

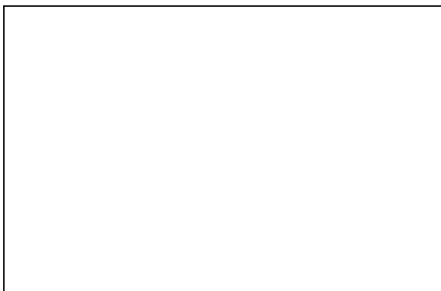
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



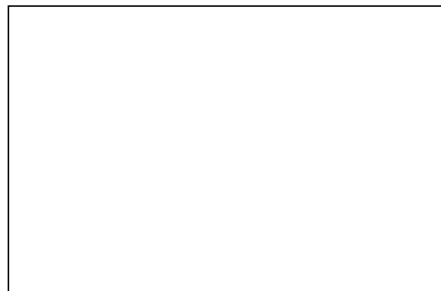
Terrain de base : forêt

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



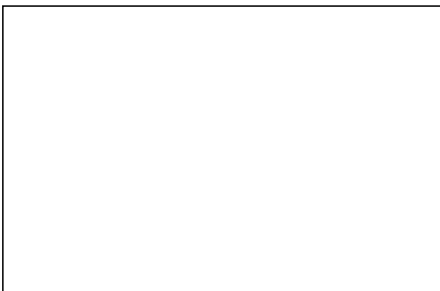
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



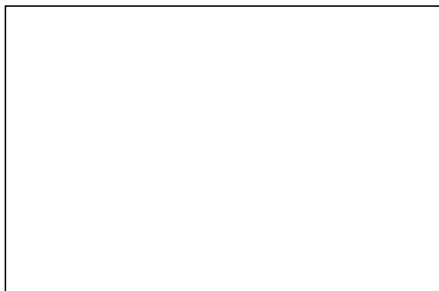
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



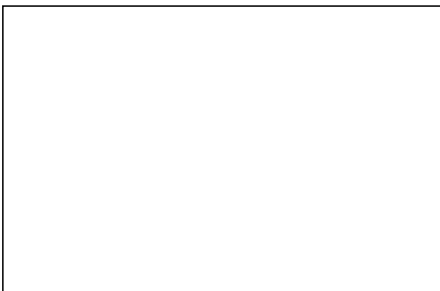
Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



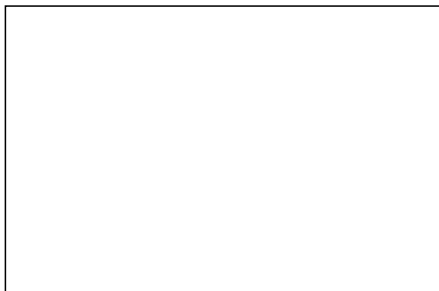
Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



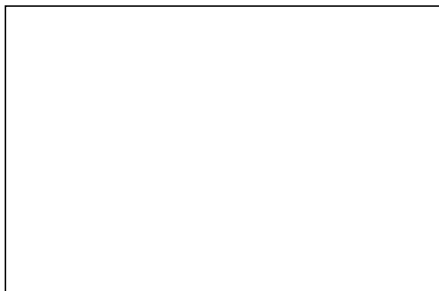
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vif-argent{4}

ArtefactR
{4}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une
carte de créature de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vif-argent{4}

ArtefactR
{4}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une
carte de créature de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Délivrance du druide

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avènement de la guivre

{1}{G}{G}{W}

Éphémère

R

Créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Délivrance du druide

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avènement de la guivre

{1}{G}{G}{W}

Éphémère

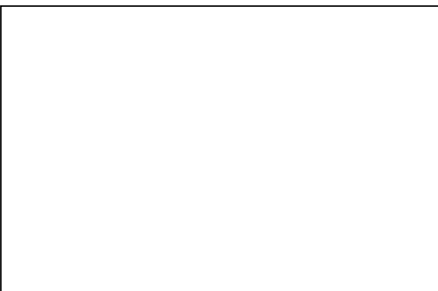
R

Créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avènement de la guivre

{1}{G}{G}{W}



Éphémère

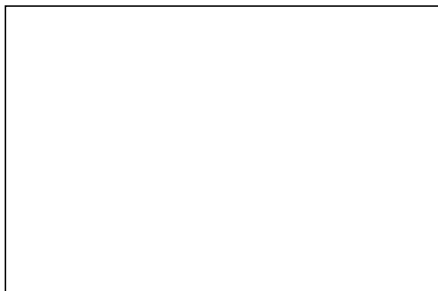
R

Créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance morceleuse

{GW}{GW}



Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avènement de la guivre

{1}{G}{G}{W}



Éphémère

R

Créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance morceleuse

{GW}{GW}



Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vies parallèles

{3}{G}



Enchantement

R

Si un effet devait mettre sur le champ de bataille au moins un jeton sous votre contrôle, il met sur le champ de bataille deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vies parallèles

{3}{G}



Enchantement

R

Si un effet devait mettre sur le champ de bataille au moins un jeton sous votre contrôle, il met sur le champ de bataille deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vies parallèles

{3}{G}



Enchantement

R

Si un effet devait mettre sur le champ de bataille au moins un jeton sous votre contrôle, il met sur le champ de bataille deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vies parallèles

{3}{G}



Enchantement

R

Si un effet devait mettre sur le champ de bataille au moins un jeton sous votre contrôle, il met sur le champ de bataille deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rangs en augmentation

{2}{GW}{GW}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon voielune

{3}{R}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol

{R} : Chaque créature que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rangs en augmentation

{2}{GW}{GW}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon voielune

{3}{R}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol

{R} : Chaque créature que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur du Col de Fracassecrâne

{3}{R}

Créature : minotaure et shamanes

R

Montée de niveau {1}{R} ({1}{R}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-5> (6/6)

[Niveau 6+> : À chaque fois que le Seigneur du Col de Fracassecrâne attaque, il inflige 6 blessures à chaque créature que le joueur défenseur contrôle. (6/6)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur du Col de Fracassecrâne

{3}{R}

Créature : minotaure et shamanes

R

Montée de niveau {1}{R} ({1}{R}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-5> (6/6)

[Niveau 6+> : À chaque fois que le Seigneur du Col de Fracassecrâne attaque, il inflige 6 blessures à chaque créature que le joueur défenseur contrôle. (6/6)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur du Col de Fracassecrâne

{3}{R}

Créature : minotaure et shamanes

R

Montée de niveau {1}{R} ({1}{R}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-5> (6/6)

[Niveau 6+> : À chaque fois que le Seigneur du Col de Fracassecrâne attaque, il inflige 6 blessures à chaque créature que le joueur défenseur contrôle. (6/6)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tenacité devant la mort

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tenacité devant la mort

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbérer

{R}{R}



Éphémère

R

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tenacité devant la mort

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbérer

{R}{R}



Éphémère

R

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbérer

{R}{R}

Éphémère

R

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation

{2}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation

{2}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast