

Archétype de force

{1}{G}



Créature : humain et guerrier

U

Quand l'Archétype de force arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois que l'Archétype de force attaque, retirez-lui un marqueur -1/-1. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la moisson Ahn

{2}{G}{W}



Créature : humain et guerrier

U

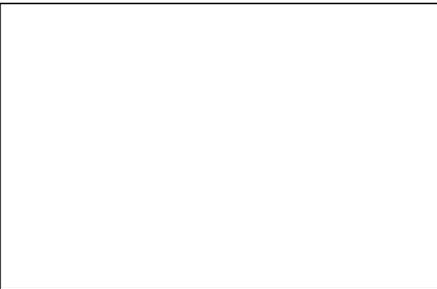
Vous pouvez surmener le Champion de la moisson Ahn au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, dégagez toutes les autres créatures que vous contrôlez. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de force

{1}{G}



Créature : humain et guerrier

U

Quand l'Archétype de force arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

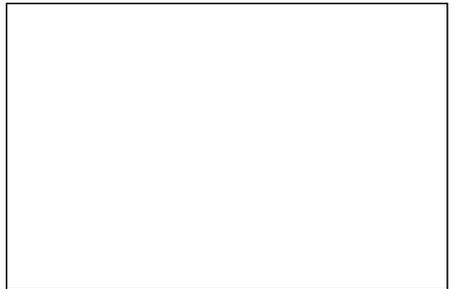
À chaque fois que l'Archétype de force attaque, retirez-lui un marqueur -1/-1. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la moisson Ahn

{2}{G}{W}



Créature : humain et guerrier

U

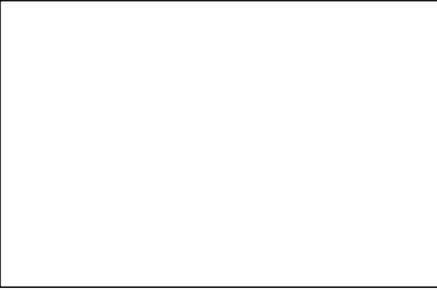
Vous pouvez surmener le Champion de la moisson Ahn au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, dégagez toutes les autres créatures que vous contrôlez. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la moisson Ahn

{2}{G}{W}



Créature : humain et guerrier

U

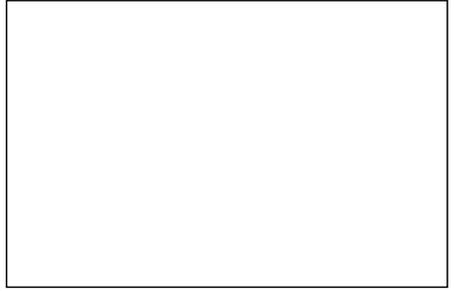
Vous pouvez surmener le Champion de la moisson Ahn au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, dégagez toutes les autres créatures que vous contrôlez. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Rhonas

{3}{G}



Créature : chacal et guerrier

R

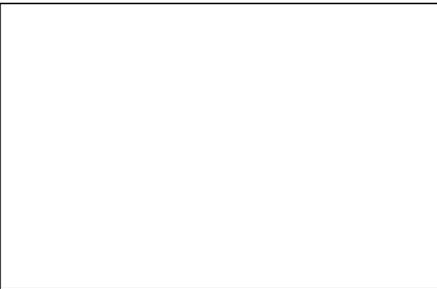
Vous pouvez surmener la Championne de Rhonas au moment où elle attaque. Quand vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la moisson Ahn

{2}{G}{W}



Créature : humain et guerrier

U

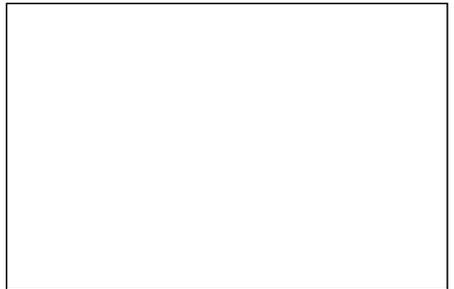
Vous pouvez surmener le Champion de la moisson Ahn au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, dégagez toutes les autres créatures que vous contrôlez. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Rhonas

{3}{G}



Créature : chacal et guerrier

R

Vous pouvez surmener la Championne de Rhonas au moment où elle attaque. Quand vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Rhonas {3}{G}



Créature : chacal et guerrier R

Vous pouvez surmener la Championne de Rhonas au moment où elle attaque. Quand vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oketra l'Éternelle-déesse {3}{W}{W}



Créature légendaire : zombie et dieu M

Double initiative

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 4/4 noire Zombie et Guerrier avec la vigilance.

Quand Oketra l'Éternelle-déesse meurt ou est mise en exil depuis le champ de bataille, vous pouvez la mettre dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Rhonas {3}{G}



Créature : chacal et guerrier R

Vous pouvez surmener la Championne de Rhonas au moment où elle attaque. Quand vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oketra la Loyale {3}{W}



Créature légendaire : dieu M

Double initiative, indestructible

Oketra la Loyale ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres créatures.

{3}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhonas l'Éternel-dieu

{3}{G}{G}

Créature légendaire : zombie et dieu

M

Contact mortel

Quand Rhonas l'Éternel-dieu arrive sur le champ de bataille, doublez la force de chaque autre créature que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Quand Rhonas l'Éternel-dieu meurt ou est mis en exil depuis le champ de bataille, vous pouvez le mettre dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de force

{2}{G}

Enchantement : aura et cartouche

C

Enchanter ; une créature que vous contrôlez

Quand le Cartouche de force arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que la créature enchantée se batte contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhonas l'Indomptable

{2}{G}

Créature légendaire : dieu

M

Contact mortel, indestructible

Rhonas l'Indomptable ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous ne contrôliez une autre créature de force supérieure ou égale à 4.

{2}{G} : Une autre créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de force

{2}{G}

Enchantement : aura et cartouche

C

Enchanter ; une créature que vous contrôlez

Quand le Cartouche de force arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que la créature enchantée se batte contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de solidarité {W}



Enchantement : aura et cartouche **C**

Enchanter : une créature que vous contrôlez
Quand le Cartouche de solidarité arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.
La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de solidarité {W}



Enchantement : aura et cartouche **C**

Enchanter : une créature que vous contrôlez
Quand le Cartouche de solidarité arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.
La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de solidarité {W}



Enchantement : aura et cartouche **C**

Enchanter : une créature que vous contrôlez
Quand le Cartouche de solidarité arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.
La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de solidarité {W}



Enchantement : aura et cartouche **C**

Enchanter : une créature que vous contrôlez
Quand le Cartouche de solidarité arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.
La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernière miséricorde d'Oketra

{1}{W}{W}

Rituel

R

Votre total de points de vie devient égal à votre total de points de vie de départ. Les terrains que vous contrôlez ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de force

{2}{G}

Enchantement

U

Quand l'Épreuve de force arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 4/2 verte Bête.
Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renvoyez l'Épreuve de force dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de force

{2}{G}

Enchantement

U

Quand l'Épreuve de force arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 4/2 verte Bête.
Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renvoyez l'Épreuve de force dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de force

{2}{G}

Enchantement

U

Quand l'Épreuve de force arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 4/2 verte Bête.
Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renvoyez l'Épreuve de force dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de force

{2}{G}

Enchantement

U

Quand l'Épreuve de force arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 4/2 verte Bête.
Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renvoyez l'Épreuve de force dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de solidarité

{2}{W}

Enchantement

U

Quand l'Épreuve de solidarité arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+1 et acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.
Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renvoyez l'Épreuve de solidarité dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de solidarité

{2}{W}

Enchantement

U

Quand l'Épreuve de solidarité arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+1 et acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.
Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renvoyez l'Épreuve de solidarité dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La dernière bataille de Rhonas

{G}{G}

Rituel

R

Créez un jeton de créature 5/4 verte Serpent. Les terrains que vous contrôlez ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La dernière bataille de Rhonas

{G}{G}



Rituel

R

Créez un jeton de créature 5/4 verte Serpent. Les terrains que vous contrôlez ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La dernière bataille de Rhonas

{G}{G}



Rituel

R

Créez un jeton de créature 5/4 verte Serpent. Les terrains que vous contrôlez ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La dernière bataille de Rhonas

{G}{G}



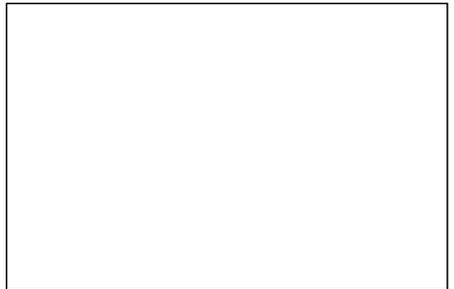
Rituel

R

Créez un jeton de créature 5/4 verte Serpent. Les terrains que vous contrôlez ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquets épars



Terrain : forêt et plaine

R

{(T)} : Ajoutez {G} ou {W} à votre réserve.)

Les Bosquets épars arrivent sur le champ de bataille engagés.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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



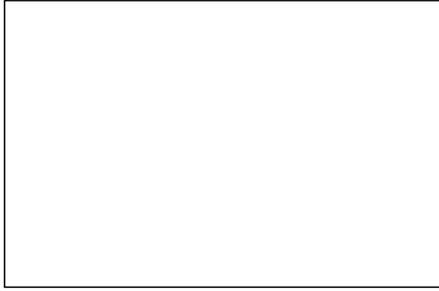
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



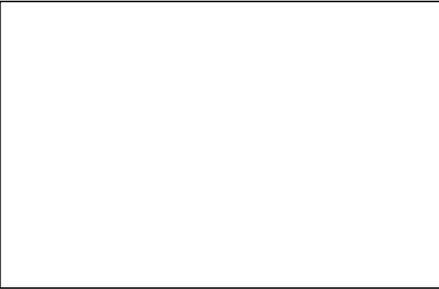
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



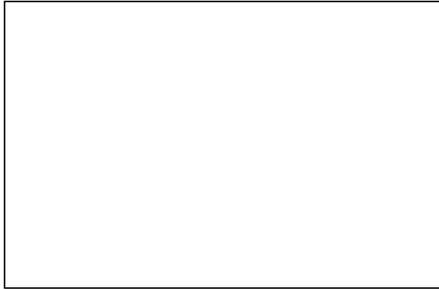
Terrain de base : forêt

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument d'Oketra

{3}



Artefact légendaire

U

Les sorts de créature blancs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument de Rhonas

{3}



Artefact légendaire

U

Les sorts de créature verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument d'Oketra

{3}



Artefact légendaire

U

Les sorts de créature blancs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument de Rhonas

{3}



Artefact légendaire

U

Les sorts de créature verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

