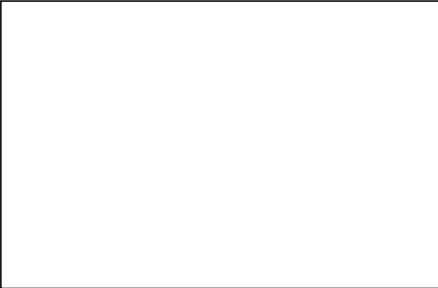


Araignée lance-dard {4}{G}



Créature : araignée U

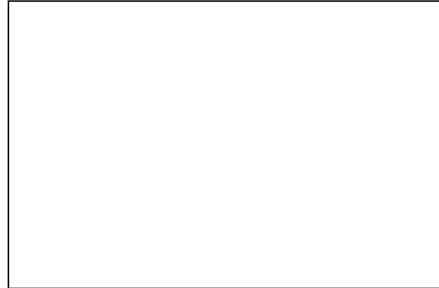
Portée

Quand l'Araignée lance-dard arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une créature ciblée avec le vol.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}




Créature : elfe et druide C

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}



Créature : limon U


Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}



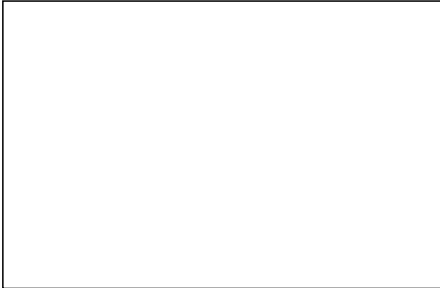
Créature : elfe et druide C

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

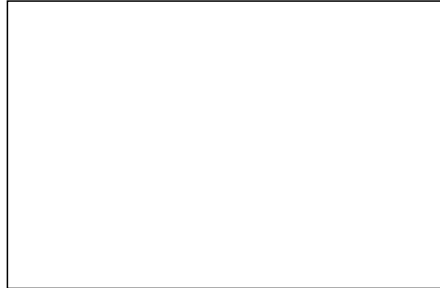


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}




Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}




Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exarque brutaliseur

{5}{G}



Créature : phyrexian et clerc

U

Quand l'Exarque brutaliseur arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus d'elle.

? Mettez un permanent non-créature ciblé au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn

{G}



Créature : humain et moine

C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn

{G}



Créature : humain et moine

C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn

{G}



Créature : humain et moine

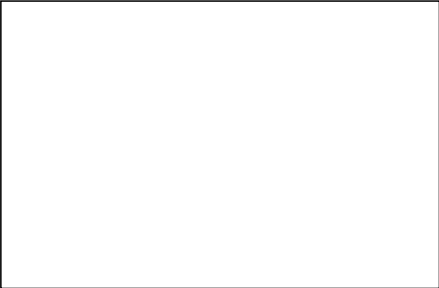
C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn {G}

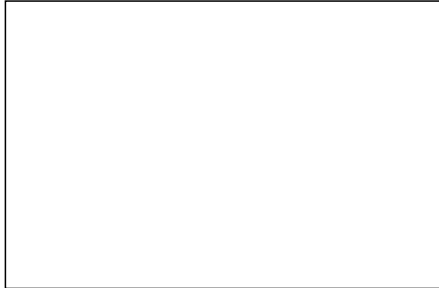


Créature : humain et moine C
 {T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primadox rugissant {3}{G}




Créature : bête U
 Au début de votre entretien, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primadox rugissant {3}{G}




Créature : bête U
 Au début de votre entretien, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primadox rugissant {3}{G}



Créature : bête U
 Au début de votre entretien, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primadox rugissant

{3}{G}

Créature : bête

U

Au début de votre entretien, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger des frontières

{2}{G}

Créature : humain et éclairé 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 éclairé 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 éclairé 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

Thragcorne

{4}{G}

Créature : bête

R

Quand le Thragcorne arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.

Quand le Thragcorne quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe

{1}{G}

Créature : elfe et shaman

C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueuse de bête de la Mwônvouli

{1}{G}{G}

Créature : humain et éclairé

U

Quand la Traqueuse de bête de la Mwônvouli arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec le contact mortel, la défense talismanique, la portée ou le piétinement et révélez-la. Mélangez et mettez cette carte au-dessus.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe

{1}{G}

Créature : elfe et shaman

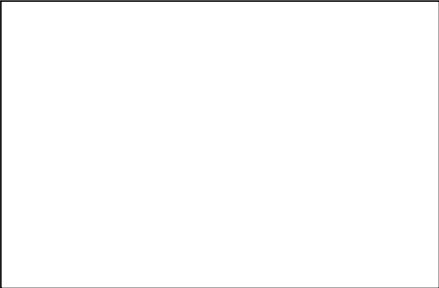
C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange solaire {4}{W}{W}



Créature : ange R

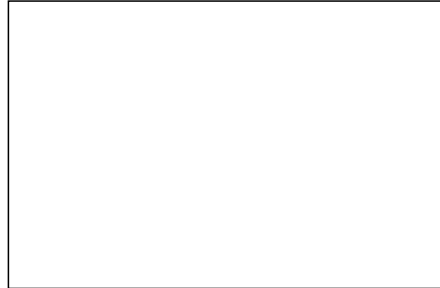
Vol

Quand l'Ange solaire arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les créatures engagées.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}




Créature : humain et clerc U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée. Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf aux ramures rayonnantes {2}{W}{W}



Créature : élan U


Vigilance

Quand le Cerf aux ramures rayonnantes arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent ciblé. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière accompagnée {2}{W}



Créature : humain et chevalier C


Initiative

Quand la Chevalière accompagnée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière accompagnée {2}{W}



Créature : humain et chevalier **C**


Initiative

Quand la Chevalière accompagnée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dignitaire cornepierre {3}{W}



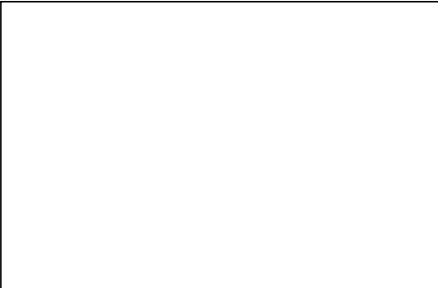
Créature : rhinocéros et soldat **C**

Quand le Dignitaire cornepierre arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé passe sa prochaine phase de combat.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière accompagnée {2}{W}



Créature : humain et chevalier **C**


Initiative

Quand la Chevalière accompagnée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épisseuse de lames {2}{W}



Créature : phyrexian et humain et artificier **R**

Quand l'Épisseuse de lames arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.

Les golems que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine honoré par les geists

{3}{W}{W}



Créature : humain et moine

R

Vigilance

La force et l'endurance du Moine honoré par les geists sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

Quand le Moine honoré par les geists arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En tête de la ruée

{2}{G}



Rituel

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler n'importe quel nombre de cartes de créature parmi elles et mettre les cartes révélées dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En tête de la ruée

{2}{G}



Rituel

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler n'importe quel nombre de cartes de créature parmi elles et mettre les cartes révélées dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En tête de la ruée

{2}{G}



Rituel

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler n'importe quel nombre de cartes de créature parmi elles et mettre les cartes révélées dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En tête de la ruée

{2}{G}

Rituel

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler n'importe quel nombre de cartes de créature parmi elles et mettre les cartes révélées dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers à l'Orée des Rasoirs



Terrain

R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers à l'Orée des Rasoirs



Terrain

R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

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

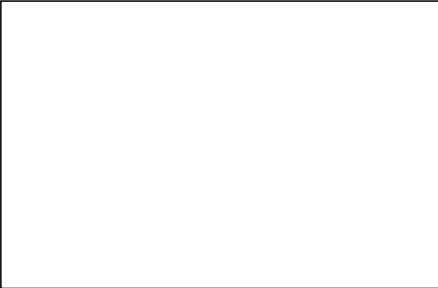


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeciel de Kemba {1}{W}{W}



Créature : chat et chevalier **C**

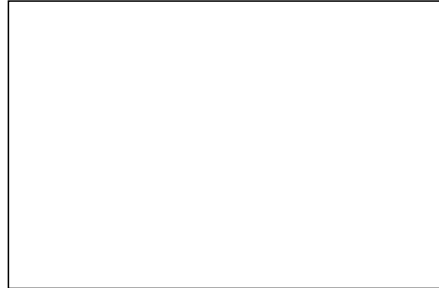
Vol

Quand le Gardeciel de Kemba arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeciel de Kemba {1}{W}{W}



Créature : chat et chevalier **C**


Vol

Quand le Gardeciel de Kemba arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeciel de Kemba {1}{W}{W}



Créature : chat et chevalier **C**


Vol

Quand le Gardeciel de Kemba arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre de guerre de Thiune {1}{W}



Créature : humain et clerc **U**

Quand le Prêtre de guerre de Thiune arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre de guerre de Thiune {1}{W}

Créature : humain et clerc U

Quand le Prêtre de guerre de Thiune arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation {1}{BP}{BP}

Éphémère U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre de guerre de Thiune {1}{W}

Créature : humain et clerc U

Quand le Prêtre de guerre de Thiune arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation {1}{BP}{BP}

Éphémère U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage {W}

Éphémère C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage {W}

Éphémère C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage {W}

Éphémère C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

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

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

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

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