


Collecteur de peaux {G}




Créature : elfe et guerrier **R**

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, si la force de cette créature est supérieure à celle du Collecteur de peaux, mettez un marqueur +1/+1 sur le Collecteur de peaux. Tant que le Collecteur de peaux a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



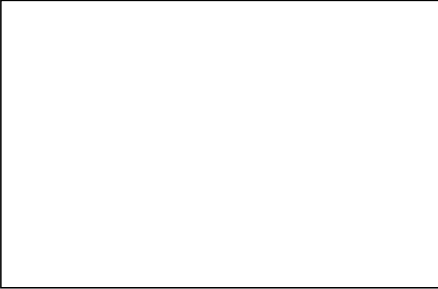
Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de peaux {G}



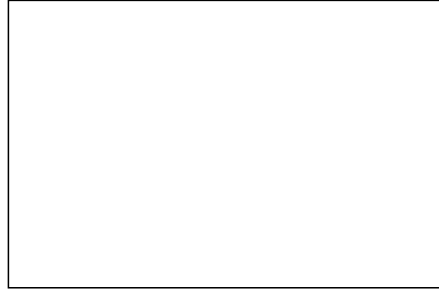
Créature : elfe et guerrier **R**

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, si la force de cette créature est supérieure à celle du Collecteur de peaux, mettez un marqueur +1/+1 sur le Collecteur de peaux. Tant que le Collecteur de peaux a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



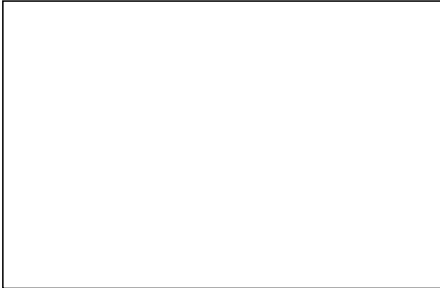
Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

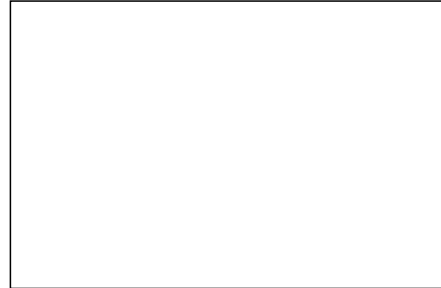


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieutenant d'épines {1}{G}




Créature : elfe et guerrier R

À chaque fois que le Lieutenant d'épines devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.
 {5}{G} : Le Lieutenant d'épines gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieutenant d'épines {1}{G}




Créature : elfe et guerrier R

À chaque fois que le Lieutenant d'épines devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.
 {5}{G} : Le Lieutenant d'épines gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire de Llanowar {2}{G}




Créature : elfe et druide C

Quand le Visionnaire de Llanowar arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
 {T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire de Llanowar {2}{G}



Créature : elfe et druide **C**


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

{T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalerie axgardienne {1}{R}



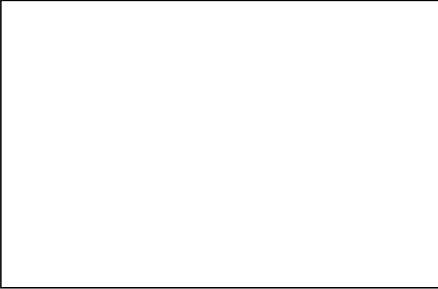
Créature : nain et berserker **C**

{T} : Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalerie axgardienne {1}{R}



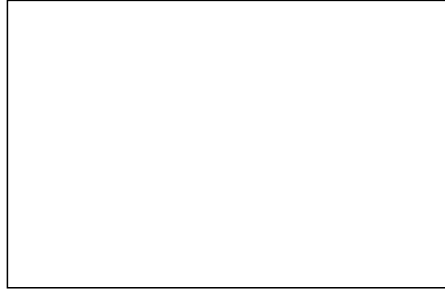
Créature : nain et berserker **C**

{T} : Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de Frangeroc {1}{R}



Créature : nain et chevalier **C**

Le Chevalier de Frangeroc ne peut pas bloquer.

Pluie de roche {R}

<i>Éphémère : aventure</i>

Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de Frangeroc

{1}{R}

Créature : nain et chevalier

C

Le Chevalier de Frangeroc ne peut pas bloquer.

Pluie de roche {R}

<i>Éphémère : aventure</i>

Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libérateur intrépide

{1}{R}

Créature : nain et berserker

U

Vantardise ? {2}{R} : Créez un jeton de créature 2/1 rouge Nain et Berserker. (N'activez cette capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libérateur intrépide

{1}{R}

Créature : nain et berserker

U

Vantardise ? {2}{R} : Créez un jeton de créature 2/1 rouge Nain et Berserker. (N'activez cette capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sept nains

{1}{R}

Créature : nain

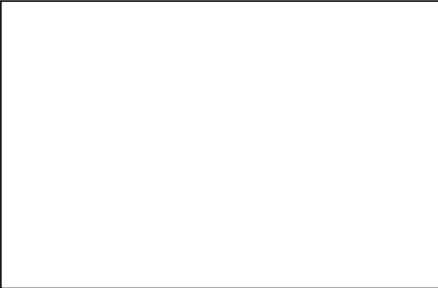
C

Les Sept nains gagnent +1/+1 pour chaque autre créature appelée Sept nains que vous contrôlez.
Un deck peut contenir jusqu'à sept cartes appelées Sept nains.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sept nains {1}{R}



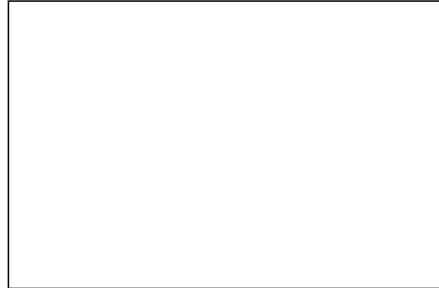
Créature : nain C

Les Sept nains gagnent +1/+1 pour chaque autre créature appelée Sept nains que vous contrôlez.
Un deck peut contenir jusqu'à sept cartes appelées Sept nains.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sept nains {1}{R}




Créature : nain C

Les Sept nains gagnent +1/+1 pour chaque autre créature appelée Sept nains que vous contrôlez.
Un deck peut contenir jusqu'à sept cartes appelées Sept nains.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sept nains {1}{R}




Créature : nain C

Les Sept nains gagnent +1/+1 pour chaque autre créature appelée Sept nains que vous contrôlez.
Un deck peut contenir jusqu'à sept cartes appelées Sept nains.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torbran, Thane de Mont Rouge {1}{R}{R}{R}




Créature légendaire : nain et noble R

Si une source rouge que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire ou un permanent qu'un adversaire contrôle, elle inflige autant de blessures plus 2 à la place.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torbran, Thane de Mont Rouge {1}{R}{R}{R}




Créature légendaire : nain et noble **R**

Si une source rouge que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire ou un permanent qu'un adversaire contrôle, elle inflige autant de blessures plus 2 à la place.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadet impatient {W}

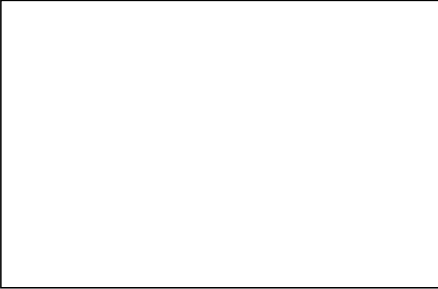


Créature : humain et soldat **C**

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadet impatient {W}

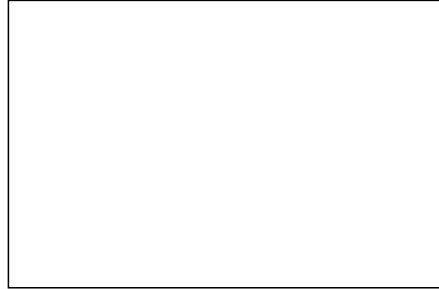


Créature : humain et soldat **C**

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadet impatient {W}



Créature : humain et soldat **C**

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand seigneur de guerre Radha

{2}{R}{G}



Créature légendaire : elfe et guerrier

R

Célérité

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez attaque, ajoutez autant de mana de n'importe quelle combinaison de {R} et/ou {G}. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana quand les étapes et les phases se terminent.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand seigneur de guerre Radha

{2}{R}{G}



Créature légendaire : elfe et guerrier

R

Célérité

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez attaque, ajoutez autant de mana de n'importe quelle combinaison de {R} et/ou {G}. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana quand les étapes et les phases se terminent.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand seigneur de guerre Radha

{2}{R}{G}



Créature légendaire : elfe et guerrier

R

Célérité

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez attaque, ajoutez autant de mana de n'importe quelle combinaison de {R} et/ou {G}. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana quand les étapes et les phases se terminent.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Radha, c?ur de Keld

{1}{R}{G}



Créature légendaire : elfe et guerrier

R

Tant que c'est votre tour, Radha, c?ur de Keld a l'initiative.

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment, et vous pouvez jouer des terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

{4}{R}{G} : Radha gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Radha, c?ur de Keld

{1}{R}{G}



Créature légendaire : elfe et guerrier

R

Tant que c'est votre tour, Radha, c?ur de Keld a l'initiative. Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment, et vous pouvez jouer des terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

{4}{R}{G} : Radha gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance du roi Harald

{2}{G}



Rituel

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et acquiert le piétinement. Elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Radha, c?ur de Keld

{1}{R}{G}



Créature légendaire : elfe et guerrier

R

Tant que c'est votre tour, Radha, c?ur de Keld a l'initiative. Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment, et vous pouvez jouer des terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

{4}{R}{G} : Radha gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance du roi Harald

{2}{G}



Rituel

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et acquiert le piétinement. Elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fers de traîtrise

{2}{R}



Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Jusqu'à la fin du tour, elle acquiert la célérité et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures, détruisez un équipement ciblé qui lui est attaché. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hautes terres rocailleuses



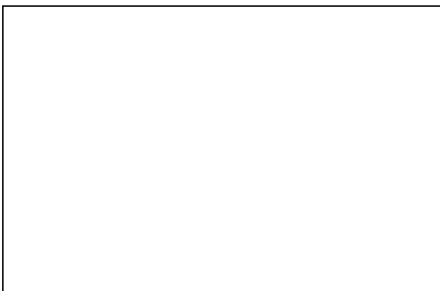
Terrain

C

Les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
(T) : Ajoutez (R) ou (G).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hautes terres rocailleuses



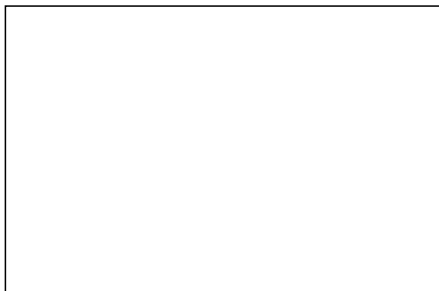
Terrain

C

Les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hautes terres rocailleuses



Terrain

C

Les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hautes terres rocailleuses



Terrain

C

Les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des nains



Terrain : montagne

C

{T} : Ajoutez {R}.)
La Mine des nains arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres montagnes.
Quand la Mine des nains arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton de créature 1/1 rouge Nain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des nains



Terrain : montagne

C

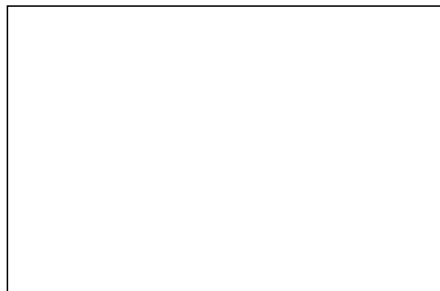
{{T} : Ajoutez {R}.)

La Mine des nains arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres montagnes.

Quand la Mine des nains arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton de créature 1/1 rouge Nain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des nains



Terrain : montagne

C

{{T} : Ajoutez {R}.)

La Mine des nains arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres montagnes.

Quand la Mine des nains arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton de créature 1/1 rouge Nain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des nains



Terrain : montagne

C

{{T} : Ajoutez {R}.)

La Mine des nains arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres montagnes.

Quand la Mine des nains arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton de créature 1/1 rouge Nain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation de Murasa

{2}{G}



Éphémère

C

Renvoyez une carte de créature ou de terrain ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire. Vous gagnez 6 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc elfe

{G}



Artefact : équipement

U

Quand l'Arc elfe arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier, puis attachez-lui l'Arc elfe.

La créature équipée gagne +1/+2 et a la portée.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation de Murasa

{2}{G}



Éphémère

C

Renvoyez une carte de créature ou de terrain ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire. Vous gagnez 6 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

