Avaleur de Vastebois {5}{G}

Créature : guivre C

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardes de Valéron {2}{G}

Créature : humain et moine U

Réputation 2 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient réputée, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de l'horizon {3}{G}{G}

Créature : géant R

Réputation 6 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez six marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)
Le Colosse de l'horizon ne peut pas être bloqué par plus d'une créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardes de Valéron {2}{G}

Créature : humain et moine U

Réputation 2 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient réputée, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain vigoureuse {2}{W}

Créature : oiseau et soldat **C**

Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)
Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de la Route du Pèlerin {2}{W}

Créature : humain et chevalier **C**

Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain vigoureuse {2}{W}

Créature : oiseau et soldat **C**

Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)
Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de la Route du Pèlerin {2}{W}

Créature : humain et chevalier **C**

Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc de l'Ordre frontal {1}{W}

Créature : humain et clerc **C**

Quand le Clerc de l'Ordre frontal arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie pour chaque creature que vous contrôlez appelée Clerc de l'Ordre frontal.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc de l'Ordre frontal {1}{W}

Créature : humain et clerc **C**

Quand le Clerc de l'Ordre frontal arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie pour chaque creature que vous contrôlez appelée Clerc de l'Ordre frontal.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc de l'Ordre frontal {1}{W}

Créature : humain et clerc **C**

Quand le Clerc de l'Ordre frontal arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie pour chaque creature que vous contrôlez appelée Clerc de l'Ordre frontal.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consécratrice des champions {W}

Créature : humain et clerc **U**

{T} : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consécratrice des champions {W}

Créature : humain et clerc U

{T} : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infanterie lourde {4}{W}

Créature : humain et soldat C

Quand l'Infanterie lourde arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hixus, gardien de prison {3}{W}{W}

Créature légendaire : humain et soldat R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, si Hixus, gardien de prison est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci, exilez cette créature jusqu'à ce que que Hixus quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Librelame topéenne {1}{W}

Créature : humain et soldat C

Vigilance
Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Librelame topéenne {1}{W}

Créature : humain et soldat **C**

Vigilance
Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle des veilleurs éternels {5}{W}

Créature : géant et soldat **U**

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)
Au début du combat pendant le tour de chaque adversaire, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patronne des Vaillants {3}{W}{W}

Créature : ange **U**

Vol
Quand la Patronne des Vaillants arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle des veilleurs éternels {5}{W}

Créature : géant et soldat **U**

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)
Au début du combat pendant le tour de chaque adversaire, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Châtelaine de la citadelle {1}{G}{W}

Créature : humain et chevalier U

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager)
Réputation 2 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instincts sauvages {3}{G}

Rituel C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Elle se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Châtelaine de la citadelle {1}{G}{W}

Créature : humain et chevalier U

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager)
Réputation 2 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instincts sauvages {3}{G}

Rituel C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Elle se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain **C**

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, 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

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**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque {1}{G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet de lianes {2}{G}

Éphémère **C**

Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par les créatures de force inférieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume enveloppante {W}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci. Si elle est réputée, dégagez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume enveloppante {W}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci. Si elle est réputée, dégagez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacré saut {1}{W}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacré saut {1}{W}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise du hiéromancien {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise du hiéromancien {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valeur chevaleresque {4}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Quand la Valeur chevaleresque arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.
La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valeur chevaleresque {4}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Quand la Valeur chevaleresque arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.
La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valeur d'Akros {3}{W}

Enchantement U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast