

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

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

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

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 créature 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

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

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 Hixus quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

4/4

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

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

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

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

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

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

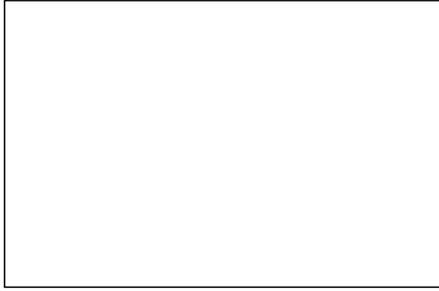


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

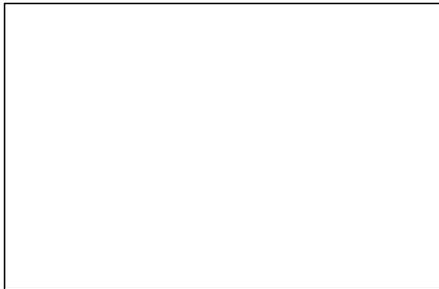


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

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

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

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

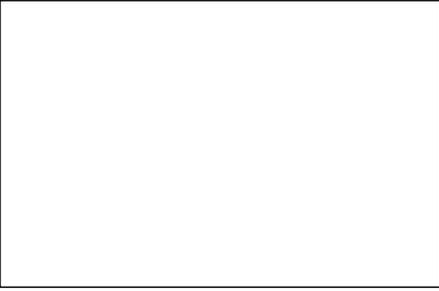
Enchanter : créature

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

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