

Avaleur de Vastebois

{5}{G}

Créature : quivre

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

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

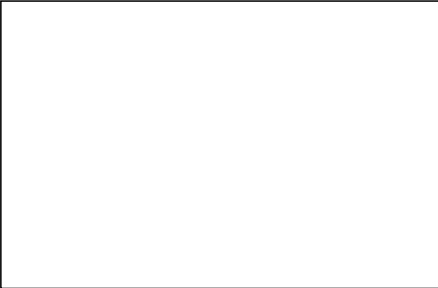
C

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

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



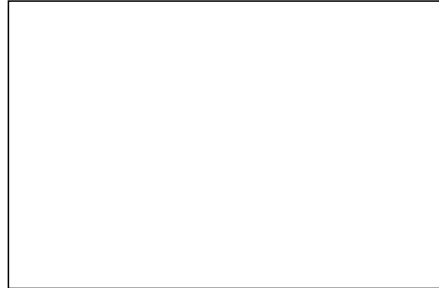
Créature : humain et clerc **C**

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}



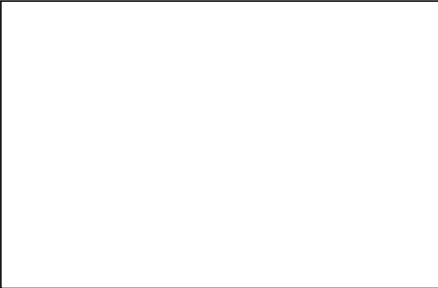
Créature : humain et clerc **U**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consécratrice des champions {W}



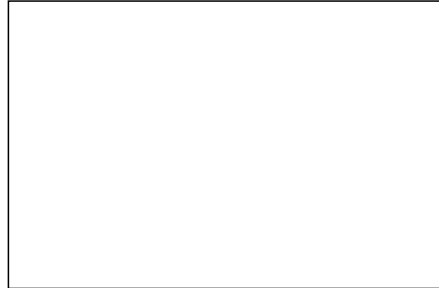
Créature : humain et clerc U

{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

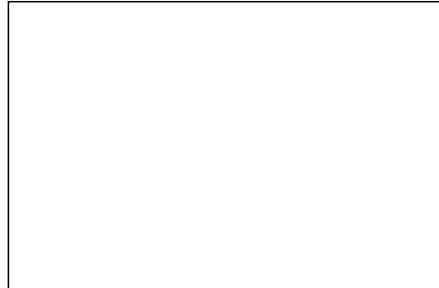
Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

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 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

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

Sentinelles 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

Sentinelles 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

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

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{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

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

Croissance titanesque

{1}{G}



Éphémère

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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet de lianes

{2}{G}



Éphémère

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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume enveloppante

{W}



Éphémère

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.

C

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

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

