

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de
base et mettez-la sur le champ de bataille engagée.
Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hixus, gardien de prison

{3}{W}{W}



Créature légendaire : humain et soldat

ORI

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

Avaleur de Vastebois

{5}{G}



Créature : guivre

ORI

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infanterie lourde

{4}{W}



Créature : humain et soldat

ORI

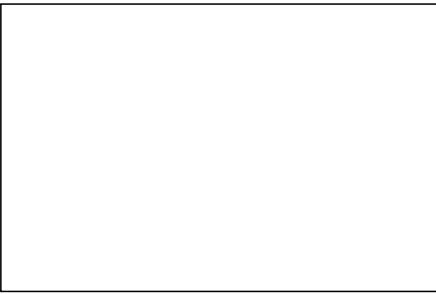
Quand l'Infanterie lourde arrive sur le champ de bataille,
engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle des veilleurs éternels

{5}{W}



Créature : géant et soldat

ORI

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

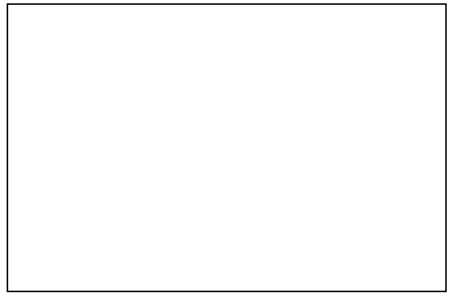
Au début du combat pendant le tour de chaque adversaire, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patronne des Vaillants

{3}{W}{W}



Créature : ange

ORI

Vol

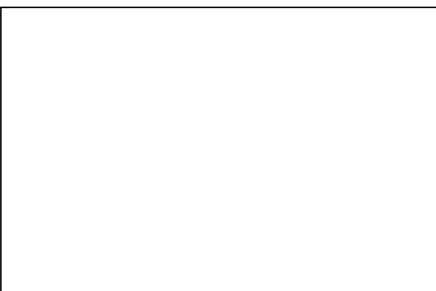
Quand la Patronne des Vaillants arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle des veilleurs éternels

{5}{W}



Créature : géant et soldat

ORI

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

Chevalière de la Route du Pèlerin

{2}{W}



Créature : humain et chevalier

ORI

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

ORI

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

Gardes de Valéron

{2}{G}



Créature : humain et moine

ORI

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

Gardes de Valéron

{2}{G}



Créature : humain et moine

ORI

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

Clerc de l'Ordre frontal

{1}{W}



Créature : humain et clerc

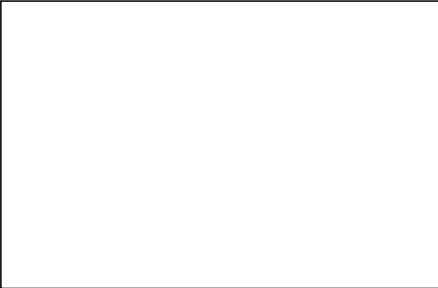
ORI

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}



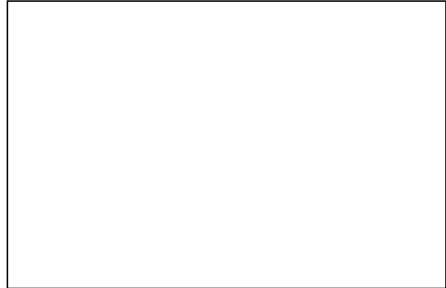
Créature : humain et clerc **ORI**

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

Librelame topéenne {1}{W}



Créature : humain et soldat


Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

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

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




Créature : humain et clerc **ORI**

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

Librelame topéenne {1}{W}



Créature : humain et soldat

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

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

Châtelaine de la citadelle

{1}{G}{W}

Créature : humain et chevalier

ORI

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

Colosse de l'horizon

{3}{G}{G}

Créature : géant

ORI

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

Châtelaine de la citadelle

{1}{G}{W}

Créature : humain et chevalier

ORI

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

Consécratrice des champions

{W}

Créature : humain et clerc

{T} : La 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

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ave-main vigoureuse

{2}{W}

Créature : oiseau et soldat

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

Ave-main vigoureuse

{2}{W}

Créature : oiseau et soldat

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

Sacré saut

{1}{W}

Éphémère

La 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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valeur chevaleresque

{4}{W}

Enchantement : aura

ORI

Enchanter : créature

Quand la Valeur chevaleresque arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance. (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque

{1}{G}

Éphémère

ORI

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valeur chevaleresque

{4}{W}

Enchantement : aura

ORI

Enchanter : créature

Quand la Valeur chevaleresque arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance. (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise du hiéromancien

{1}{W}

Enchantement : aura

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 d'Akros

{3}{W}

Enchantement

ORI

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

Emprise du hiéromancien

{1}{W}

Enchantement : aura

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

Brume enveloppante

{W}

Éphémère

ORI

La 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

Brume enveloppante

{W}

Éphémère

ORI

La 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

Instincts sauvages

{3}{G}

Rituel

ORI

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

Collet de lianes

{2}{G}

Éphémère

ORI

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

Instincts sauvages

{3}{G}

Rituel

ORI

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

