Ambassadeur chêne {3}{G}

Créature : sylvin et guerrier **C**

Au moment où l'Ambassadeur chêne arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chêne cimenuage {2}{G}{G}

Créature : sylvin et guerrier **C**

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambassadeur chêne {3}{G}

Créature : sylvin et guerrier **C**

Au moment où l'Ambassadeur chêne arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chêne cimenuage {2}{G}{G}

Créature : sylvin et guerrier **C**

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier elfe {G}{G}

Créature : elfe et guerrier **C**

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parangon de boisronce {1}{G}

Créature : elfe et guerrier U

Chaque autre créature Guerrier que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier elfe {G}{G}

Créature : elfe et guerrier **C**

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parangon de boisronce {1}{G}

Créature : elfe et guerrier U

Chaque autre créature Guerrier que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balourd errant {5}{R}

Créature : géant et guerrier **C**

À chaque fois que le Balourd errant attaque seul, il gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret des Clairâtres {1}{R}

Créature : élémental et guerrier **C**

Les sorts d'élémental et les sorts de guerrier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Renfort 1 ? {1}{R} ({1}{R}, défaussez-vous de cette carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balourd errant {5}{R}

Créature : géant et guerrier **C**

À chaque fois que le Balourd errant attaque seul, il gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret des Clairâtres {1}{R}

Créature : élémental et guerrier **C**

Les sorts d'élémental et les sorts de guerrier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Renfort 1 ? {1}{R} ({1}{R}, défaussez-vous de cette carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret des Clairâtres {1}{R}

Créature : élémental et guerrier C

Les sorts d'élémental et les sorts de guerrier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Renfort 1 ? {1}{R} ({1}{R}, défaussez-vous de cette carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserker changelin {3}{R}

Créature : changeforme U

Changelin
Célérité
Appui de créature

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserker changelin {3}{R}

Créature : changeforme U

Changelin
Célérité
Appui de créature

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant affûte-hache {4}{R}{R}

Créature : géant et guerrier C

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intimidateur boldwyrien {5}{R}{R}

Créature : géant et guerrier U

Les couards ne peuvent pas bloquer les guerriers.
{R} : Une créature ciblée devient un couard jusqu'à la fin du tour.
{2}{R} : Une créature ciblée devient un guerrier jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tapageur de Baugebouton {R}

Créature : gobelin et guerrier C

Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Tapageur de Baugebouton, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, le Tapageur de Baugebouton gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poids-lourds boldwyriens {2}{R}{R}

Créature : géant et guerrier R

Piétinement
Quand les Poids-lourds boldwyriens arrivent sur le champ de bataille, chaque adversaire peut chercher une carte de créature dans sa bibliothèque et la mettre sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tapageur de Baugebouton {R}

Créature : gobelin et guerrier C

Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Tapageur de Baugebouton, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, le Tapageur de Baugebouton 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

Croissance progressive {3}{G}{G}

Rituel U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, deux marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée, et trois marqueurs +1/+1 sur une troisième créature ciblée.

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

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de bataille d'obsidienne {3}

Artefact tribal : guerrier et équipement U

La créature équipée gagne +2/+1 et a la célérité.
À chaque fois qu'une créature Guerrier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher la Hache de bataille d'obsidienne.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de bataille d'obsidienne {3}

Artefact tribal : guerrier et équipement U

La créature équipée gagne +2/+1 et a la célérité.
À chaque fois qu'une créature Guerrier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher la Hache de bataille d'obsidienne.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de bataille d'obsidienne {3}

Artefact tribal : guerrier et équipement U

La créature équipée gagne +2/+1 et a la célérité.
À chaque fois qu'une créature Guerrier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher la Hache de bataille d'obsidienne.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérison des cicatrices {3}{G}

Éphémère **C**

Régénérez la créature ciblée. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur embrasée {R}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poignée de force {1}{G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, cette créature gagne un +2/+2 supplémentaire et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur embrasée {R}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast