

Gobelin des cavernes1R

Créature — Gobelin

ART

Célérité

Les Gobelins des cavernes attaquent à chaque tour si possible.

"Moi courir vite ! Moi frapper fort !"

A. Rtiste

2/1

ÉclairR

Éphémère

ART

L'Éclair inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

La foudre ne frappe jamais deux fois au même endroit, mais une fois suffit.

B. Rtiste

Dragon ancien6RR

Créature — Dragon

ART

Vol

Quand le Dragon ancien arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à une cible au choix.

C. Rtiste

6/6

Montagne

Terrain de base — Montagne

ART

T: Ajoutez R.

D. Rtiste

Épée de lumière3

Artefact — Équipement

ART

La créature équipée gagne +2/+1 et a la protection contre le noir et contre le rouge.

Équiper 2

E. Rtiste

Bénédiction divine1W

Enchantement

ART

Toutes les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

La lumière divine guide les justes.

F. Rtiste

Gobelin sage1R

Créature — Gobelin Sorcier

ART

Célérité

Quand le Gobelin sage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

T: Ajoutez R.

"Moi avoir beaucoup de sagesse ! Moi savoir compter jusqu'à... beaucoup !"

A. Rtiste

1/2

Inspiration divine2W

Éphémère

ART

Piochez deux cartes. Vous gagnez 4 points de vie.

Rappel (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de rappel. Exilez-la ensuite.)

Rappel 4W

La lumière divine éclaire même les moments les plus sombres.

B. Rtiste

Ours runique1G

Créature — Ours

ART

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les runes sur sa fourrure racontent l'histoire de la forêt.

C. Rtiste

2/2

Carte supplémentaire

2G

Créature — Elfe

ART

Forestwalk

G. Riste