

Gobelin des cavernes1R

ART

Créature — Gobelin

Célérité
Les Gobelins des cavernes attaquent à chaque tour si possible.
"Moi courir vite ! Moi frapper fort !"

A. Rtiste2/1

ÉclairR

ART

Éphémère

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

ART

Créature — Dragon

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

C. Rtiste6/6

Montagne

ART

Terrain de base — Montagne

T: Ajoutez R.

D. Rtiste

Épée de lumière3

ART

Artefact — Équipement

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

E. Rtiste

Bénédiction divine1W

ART

Enchantement

Toutes les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.
La lumière divine guide les justes.

F. Rtiste

Gobelin sage1R

ART

Créature — Gobelin Sorcier

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. Rtiste1/2

Inspiration divine2W

ART

Éphémère

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
B. RtisteLa lumière divine éclaire même les moments les plus sombres.

Ours runique1G

ART

Créature — Ours

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les runes sur sa fourrure racontent l'histoire de la forêt.

C. Rtiste2/2

Carte supplémentaire

2G

ART

Créature — Elfe



Forestwalk

G. Riste