

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

Ascète troll {1}{G}{G}



Créature : troll et shamane R

Défense talismanique
{1}{G} : Régénérez l'Ascète troll.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme des moissons {4}{G}{G}



Créature : élémental R

Piétinement
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth luth {G}{G}{G}



Créature : bête U

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth caveur de cratères

{5}{G}{G}{G}

Créature : bête

M

Célérité

Quand le Béhémoth caveur de cratères arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue mitotique

{4}{G}

Créature : limon

R

Quand la Boue mitotique meurt, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 2/2 verte Limon. Ils ont « Quand cette créature meurt, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 verte Limon. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide

{3}{G}{G}

Créature : limon

U

Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chancelier de la Filandre

{4}{G}{G}{G}

Créature : phyrexian et bête

R

Vous pouvez révéler cette carte depuis votre main de départ. Si vous faites ainsi, au début de votre première phase principale, ajoutez {G}.
Vigilance, portée

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de meute de Garruk

{4}{G}

Créature : bête

U

À chaque fois qu'une autre créature avec une force supérieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon de Garruk

{G}{G}

Créature : bête

C

Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse caméléon

{2}{G}{G}

Créature : changeforme

R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Protection contre le noir

{2}{G}{G} : Le Colosse caméléon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocodile empereur

{3}{G}

Créature : crocodile

R

Quand vous ne contrôlez aucune autre créature, sacrifiez le Crocodile empereur.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiffre-bois de Citalune

{2}{G}



Créature : humain et druide

C

Kick {2}{G} (Vous pouvez payer {2}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Quand les Déchiffre-bois de Citalune arrivent sur le champ de bataille, s'ils ont été kickés, piochez deux cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de bruyère au loup

{2}{G}{G}



Créature : élémental

R

Multikick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

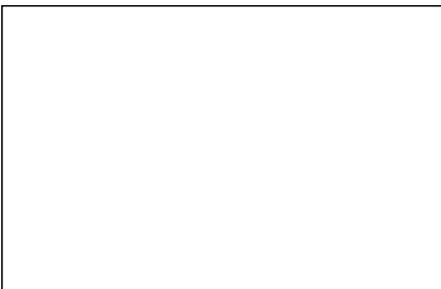
Quand l'Élémental de bruyère au loup arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque fois qu'il a été kické.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade de la Yavimaya

{1}{G}{G}



Créature : dryade

U

Traversée des forêts (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une forêt.)

Quand la Dryade de la Yavimaya arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de forêt, la mettre sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle d'un joueur ciblé, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois

{2}{G}



Créature : elfe et éclairé

C

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des horizons lointains

{2}{G}



Créature : elfe et druide

C

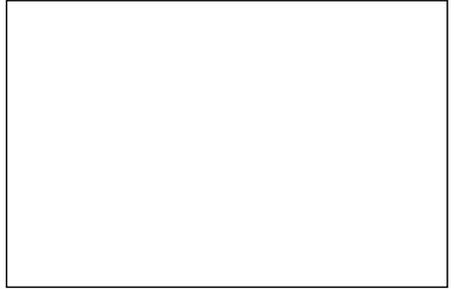
Quand l'Elfe des horizons lointains arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frêne guidegraine

{4}{G}



Créature : sylvin et druide

U

Quand le Frêne guidegraine meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule de scalaires

{G}



Créature : insecte

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins cinq terrains, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur la Foule de scalaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant du Ondou

{3}{G}



Créature : géant et druide

C

Quand le Géant du Ondou arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine

{G}{G}



Créature : esprit

U

Célérité

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de la Filandre beuglarde

{3}{G}{G}



Créature : guivre

U

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

Les autres créatures vertes que vous contrôlez ont l'intimidation.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie municipal

{2}{G}



Créature : elfe et druide et guerrier

C

Quand le Guidevoie municipal arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de Pelakka

{4}{G}{G}{G}



Créature : guivre

U

Piétinement

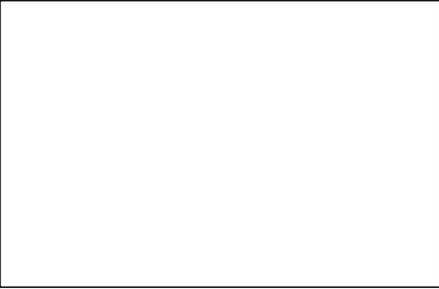
Quand la Guivre de Pelakka arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 7 points de vie.

Quand la Guivre de Pelakka meurt, piochez une carte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlegeist {5}{G}



Créature : esprit et loup U

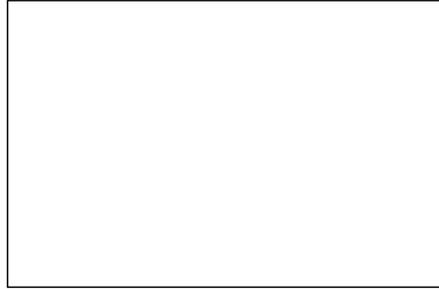
Les créatures dont la force est inférieure à celle du Hurlegeist ne peuvent pas le bloquer.

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jedit Ojanen d'Efrava {3}{G}{G}{G}



Créature légendaire : guerrier chat R

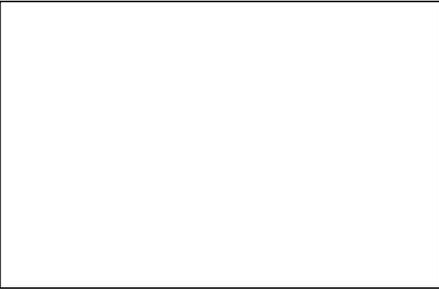
Traversée des forêts

À chaque fois que Jedit Ojanen d'Efrava attaque ou bloque, créez un jeton de créature 2/2 verte Chat et Guerrier avec la traversée des forêts.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impérisaure {2}{G}{G}



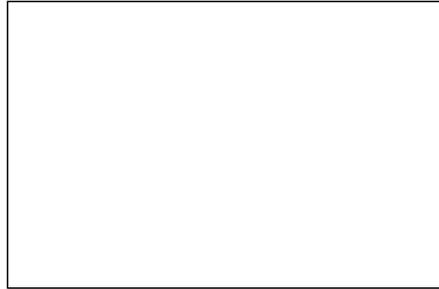
Créature : dinosaure C

Ne dépensez que du mana produit par des terrains de base pour lancer ce sort.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugan, l'étoile ascendante {3}{G}{G}{G}



Créature légendaire : dragon et esprit M

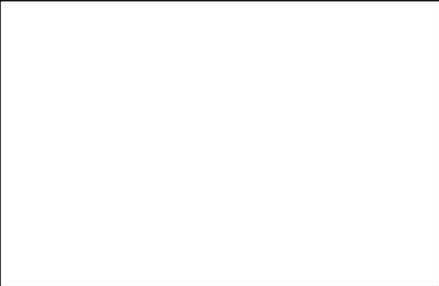
Vol

Quand Jugan, l'étoile ascendante meurt, vous pouvez répartir cinq marqueurs +1/+1 sur n'importe quel nombre de créatures ciblées.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru grimpeur {3}{G}{G}



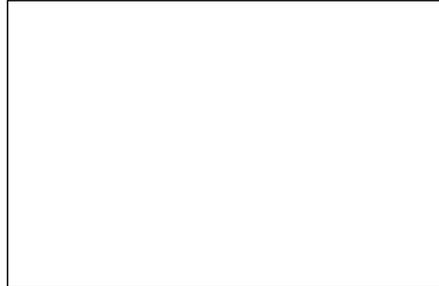
Créature : kavru C

Quand le Kavru grimpeur arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcassin moucheté {1}{G}



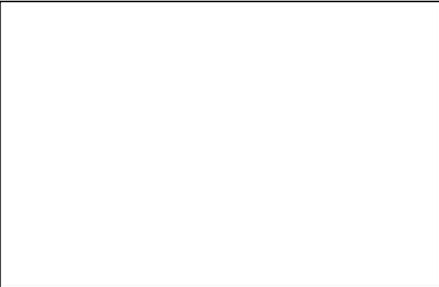
Créature : sanglier U

Quand le Marcassin moucheté meurt, créez un jeton de créature 3/3 verte Sanglier.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}



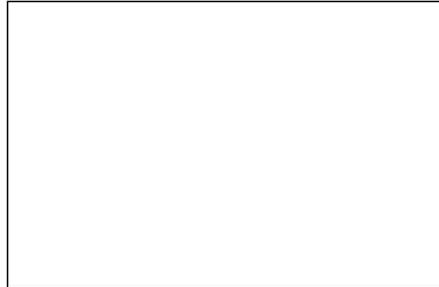
Créature : loup C

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor impérieux {5}{G}



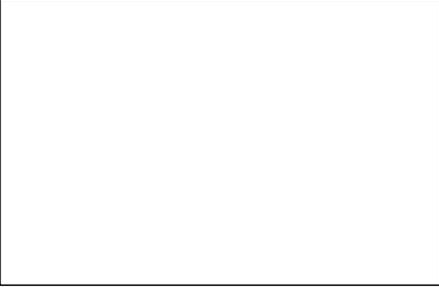
Créature : géant et guerrier U

Les créatures vertes que vous contrôlez ont le piétinement.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Molimo, maro-sorcier {4}{G}{G}{G}



Créature légendaire : élémental U

Piétinement

La force et l'endurance de Molimo, maro-sorcier sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orphes de l'aérian {4}{G}



Créature : orphe C

Sacrifiez les Orphes de l'aérian : Ils infligent à une créature avec le vol ciblée un nombre de blessures égal à leur force.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité du moldgraf {4}{G}{G}{G}



Créature : insecte R

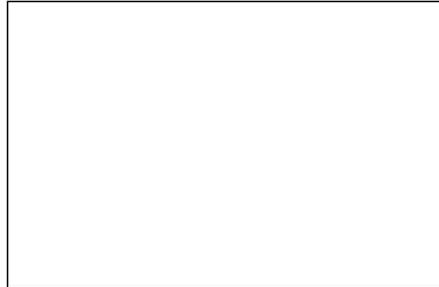
Piétinement

Quand la Monstruosité du moldgraf meurt, exilez-la, puis renvoyez sur le champ de bataille deux cartes de créature choisies au hasard depuis votre cimetière.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parfaite impérieuse {2}{G}



Créature : elfe et guerrier U

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

{G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primordial sylvestre

{5}{G}{G}

Créature : avatar

R

Portée

Quand le primordial sylvestre arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, détruisez un permanent non-créature ciblé que ce joueur contrôle. Pour chaque permanent détruit de cette manière, cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et mettez cette carte sur le champ de bataille engagée. Puis mélangez.

6/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre

{1}{G}

Créature : elfe et éclairé et ranger

C

Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger des frontières

{2}{G}

Créature : humain et éclairé et ranger

C

Quand le Ranger des frontières arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}

Créature : humain et shaman

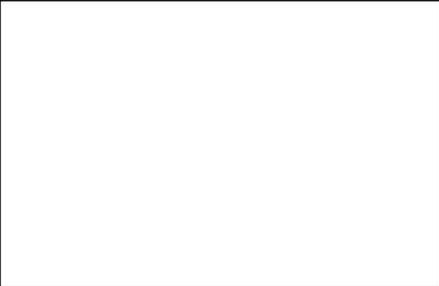
U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne kalonien {G}{G}

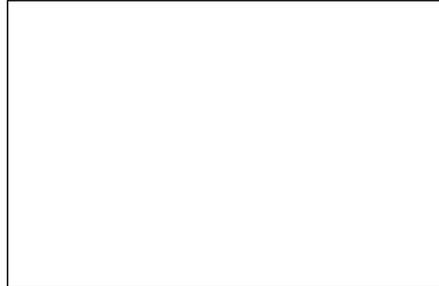


Créature : bête U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}



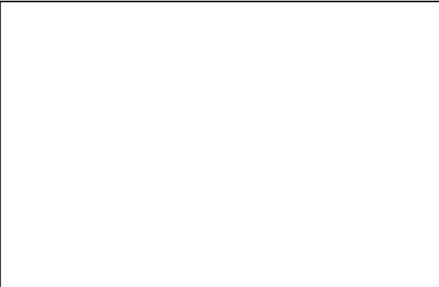
Créature : elfe et shaman C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thrun, le dernier troll {2}{G}{G}



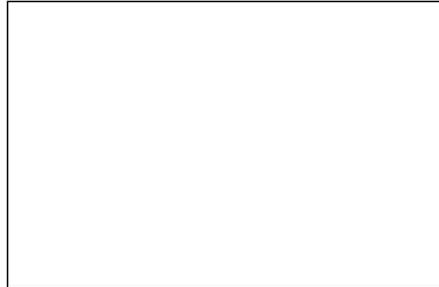
Créature légendaire : troll et shaman M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Défense talismanique
{1}{G} : Régénérez Thrun.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vorinclex, Voix de la Voracité {6}{G}{G}



Créature légendaire : phyrexian et praetor M

Piétinement
À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain produisait.
À chaque fois qu'un adversaire engage un terrain pour du mana, ce terrain ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin du ranger

{3}{G}



Rituel

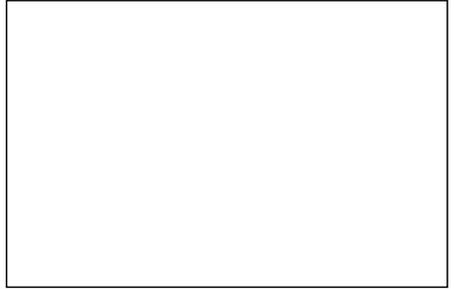
C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

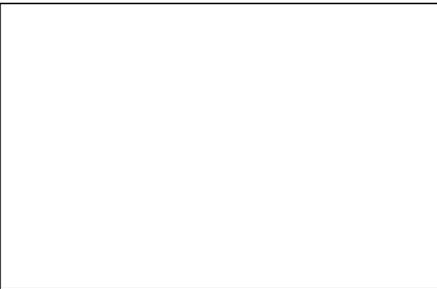
C

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

Conseil du praetor

{5}{G}{G}{G}



Rituel

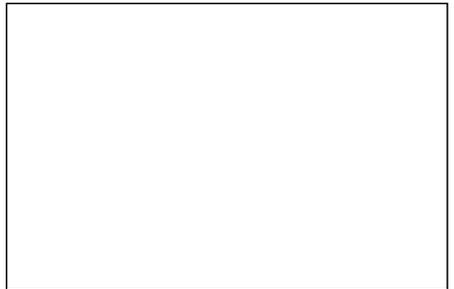
M

Renvoyez toutes les cartes de votre cimetière dans votre main. Exilez le Conseil du praetor. Vous n'avez plus de limite au nombre de cartes dans votre main pour le restant de la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahissement

{2}{G}{G}



Rituel

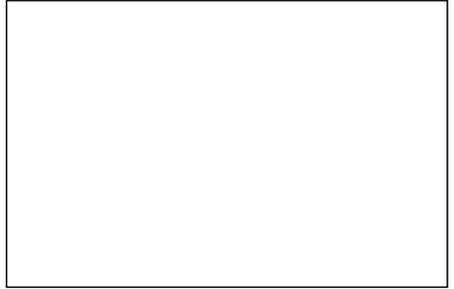
U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

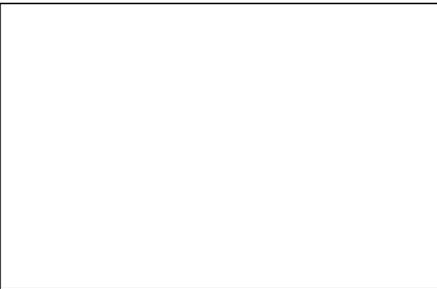
U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues de chasse

{3}{G}



Rituel

U

Kick {3}{G} (Vous pouvez payer {3}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

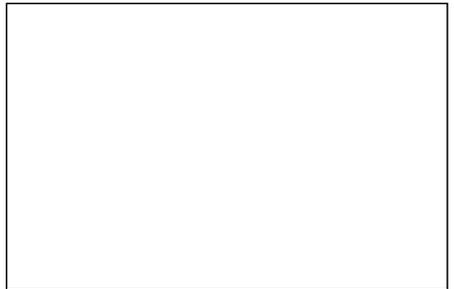
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Si ce sort a été kické, dégagez toutes les forêts mises sur le champ de bataille de cette manière. Elles deviennent des créatures 3/3 vertes avec la célérité qui sont toujours des terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurllement de la meute nocturne

{6}{G}



Rituel

U

Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}



Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Royaumes abondants

{6}{G}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain de base, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance rampante

{3}{G}{G}



Rituel

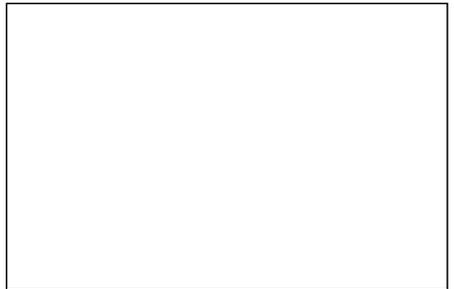
R

Choisissez un type de permanent. Renvoyez toutes les cartes du type choisi de votre cimetière dans votre main. Flashback {5}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tornado du désert

{4}{G}{G}



Rituel

U

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation explosive

{3}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Tournebois



Terrain

C

Le Bosquet de Tournebois arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Bosquet de Tournebois arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



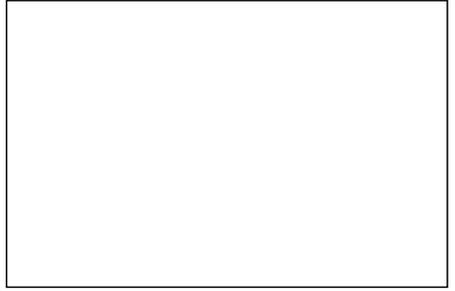
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



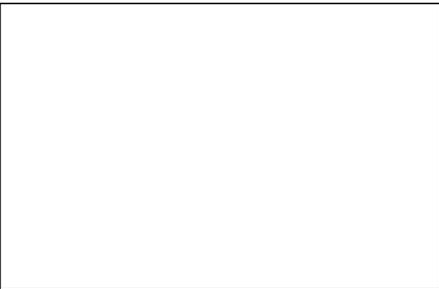
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



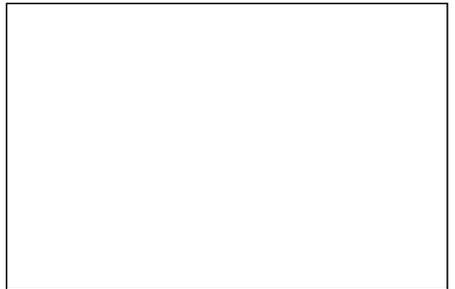
Terrain de base : forêt

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



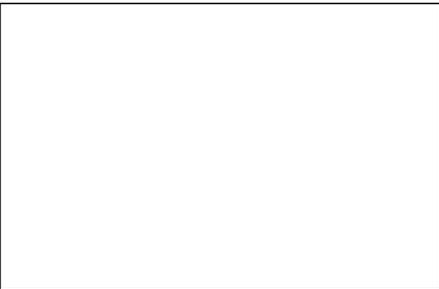
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



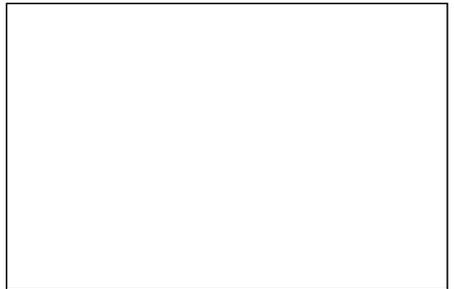
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



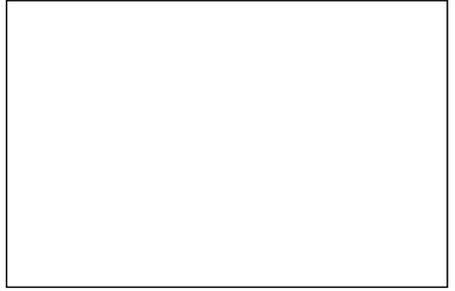
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



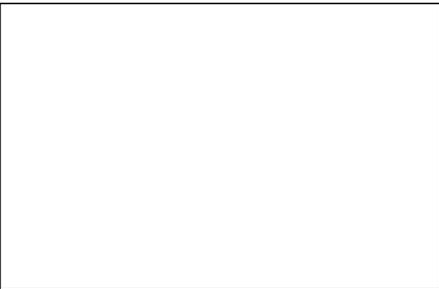
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



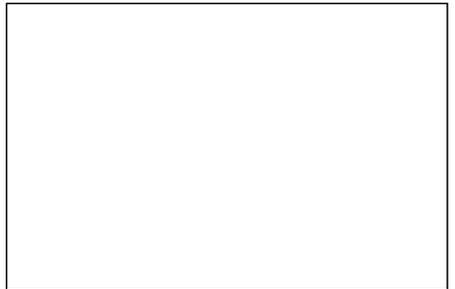
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



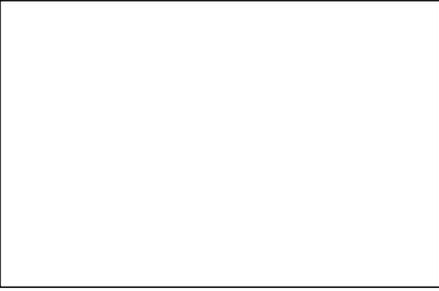
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



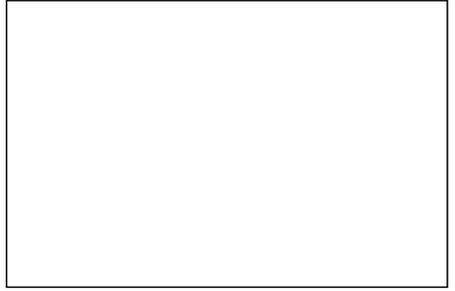
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



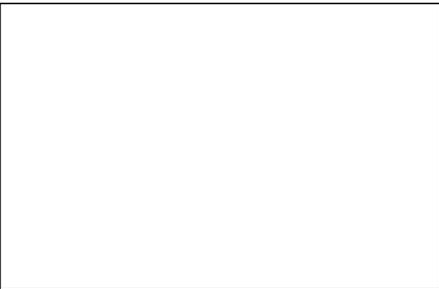
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



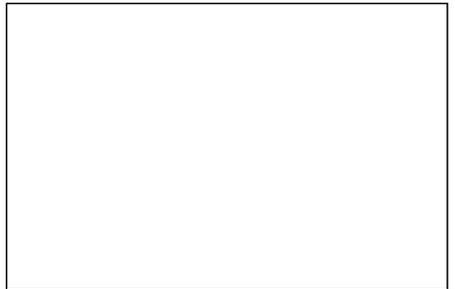
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



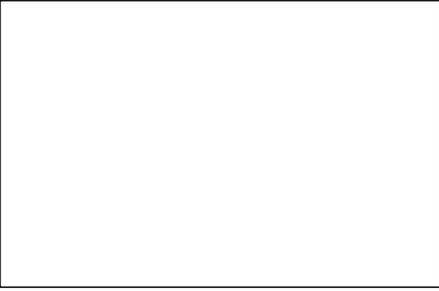
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



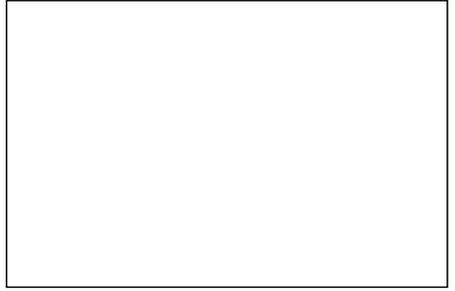
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



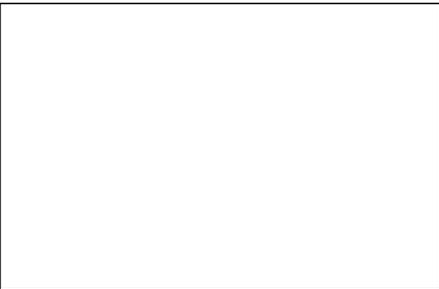
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



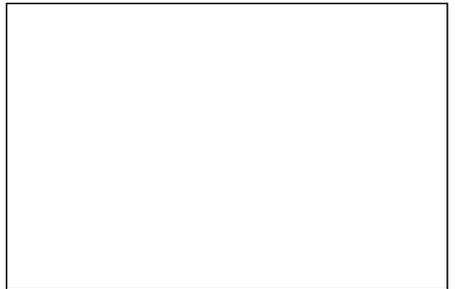
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



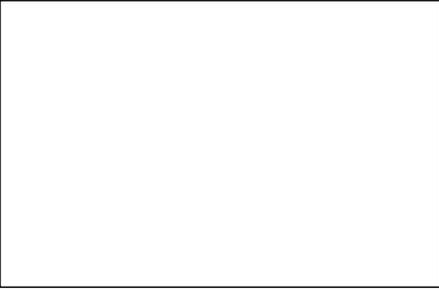
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



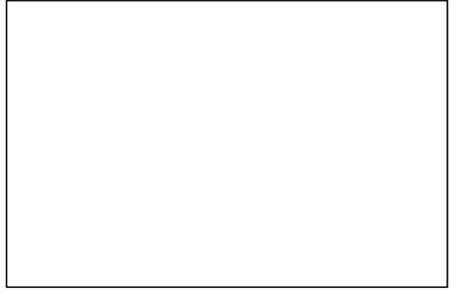
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



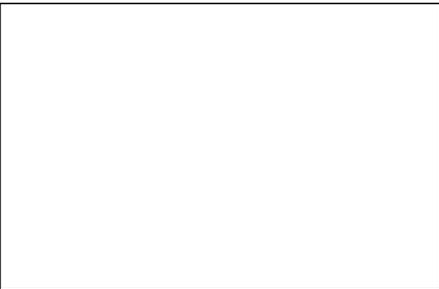
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



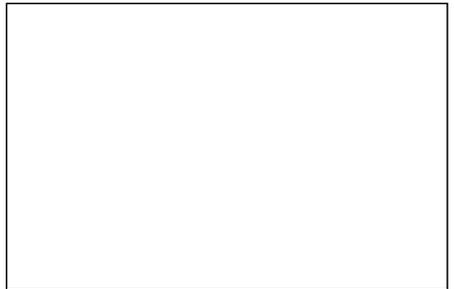
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



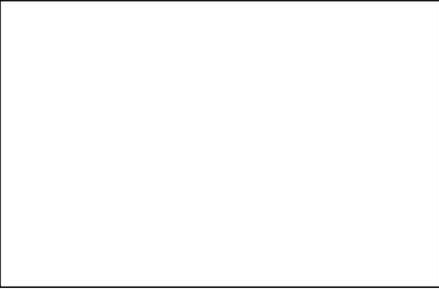
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



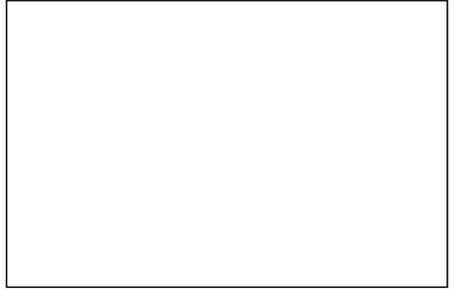
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



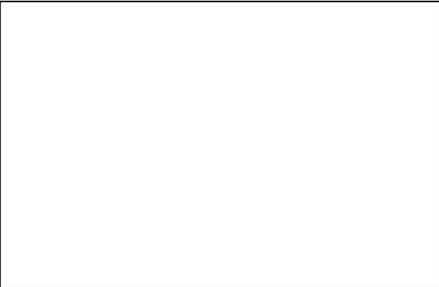
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



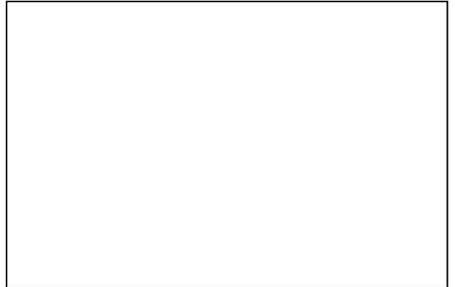
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de Khalni



Terrain

C

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exiliez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llanowar revenue à la vie



Terrain

U

Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

Grefte 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

U

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

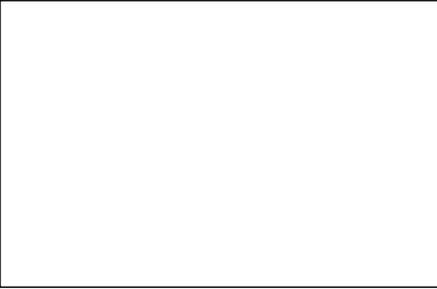
{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soleil emprisonné

{6}



Artefact

R

Au moment où le Soleil emprisonné arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

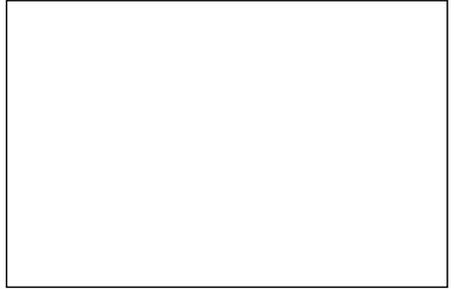
Les créatures que vous contrôlez de la couleur choisie gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'une capacité d'un terrain vous fait ajouter au moins un mana de la couleur choisie, ajoutez un mana supplémentaire de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}



Éphémère

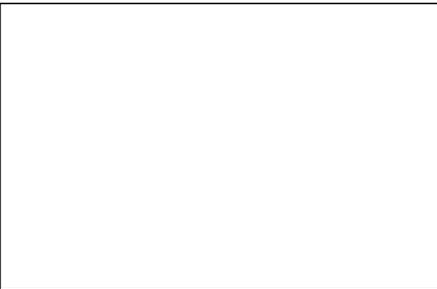
U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion

{2}{G}{G}



Planeswalker légendaire : Garruk

M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

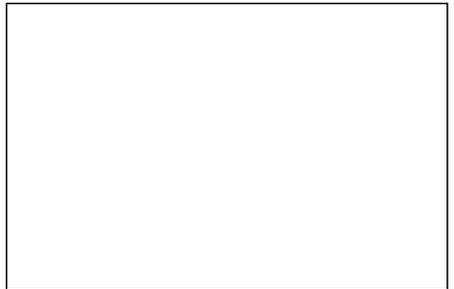
{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne de Gaia

{1}{G}{G}

Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don primitif

{5}{G}

Enchantement

M

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 3/3 verte bête.
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez trois marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure en toile d'araignée

{2}{G}

Enchantement

C

Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1 et ont la portée. (Elles peuvent bloquer les créatures avec le vol.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

