Capitaine de la garde d'ivoire {2}{G}

Créature : humain et guerrier C

Résilience {G} ({G}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne de Lambholt {1}{G}{G}

Créature : humain et guerrier R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Championne de Lambholt ne peuvent pas bloquer les créatures que vous contrôlez.
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Championne de Lambholt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalière boréale {2}{G}

Créature neigeuse : elfe et guerrier U

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, si {S} de n'importe quelle couleur de ce sort a été dépensé pour le lancer, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle. ({S} est le mana d'une source neigeuse.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de peaux {G}

Créature : elfe et guerrier R

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, si la force de cette créature est supérieure à celle du Collecteur de peaux, mettez un marqueur +1/+1 sur le Collecteur de peaux.
Tant que le Collecteur de peaux a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonie de gnarlides {1}{G}

Créature : bête **C**

Kick {2}{G} (Vous pouvez payer {2}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Si la Colonie de gnarlides a été kickée, elle arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 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

Craphémoth {3}{G}{G}

Créature : grenouille et horreur **R**

Piétinement, célérité
À chaque fois que le Craphémoth inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à autant de cartes ciblées de son cimetière. Mettez un marqueur +1/+1 sur le Craphémoth pour chaque carte de créature exilée de cette manière. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte non-créature exilée de cette manière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contaminateur de la vigueur {3}{G}{G}

Créature : phyrexian et guivre **R**

Piétinement
En tant que coût supplémentaire pour lancer les sorts de permanent verts, vous pouvez payer 2 points de vie. Ces sorts coûtent {G} de moins à lancer si vous avez payé des points de vie de cette manière. Cet effet réduit uniquement la quantité de mana vert que vous payez.
À chaque fois que vous lancez un sort de permanent vert, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse d'incubation {1}{G}

Créature : elfe et druide **R**

{T} : Ajoutez un mana de de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire. Si la Druidesse d'incubation a un marqueur +1/+1 sur elle, ajoutez trois manas de ce type à la place.
{3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de clairpollen {1}{G}

Créature : elfe et druide **C**

Quand la Druidesse de clairpollen arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? Proliférez (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.).

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expérience Un {G}

Créature : humain et limon U

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1+/1 sur cette créature.)
Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un : Régénérez l'Expérience Un.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de bois sauvage {X}{G}

Créature : hydre U

Le Fléau de bois sauvage arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur une autre créature non-Hydre que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Fléau de bois sauvage.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fileuse de la destinée {1}{G}

Créature-enchantement : humain U

Les sorts de créature et d'enchantement que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.
{3}{G} : Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature X/X Élémental avec le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'enchantements que vous contrôlez. C'est toujours un terrain.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel elfe {2}{G}

Créature : elfe et esprit U

Exilez le Guide spirituel elfe de votre main : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant de Bois profond {2}{G}

Créature : elfe et guerrier **C**

Vigilance
{5}{G}, {T} : Piochez une carte. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque marqueur +1/+1 sur les créatures que vous contrôlez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre bienveillante {X}{G}{G}

Créature : hydre **R**

L'Hydre bienveillante arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une autre créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.
{T}, retirez un marqueur +1/+1 de l'Hydre bienveillante : Mettez un marqueur +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre avaleuse de mana {2}{G}

Créature : hydre **R**

Piétinement
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre fléau d'acier {X}{G}{G}

Créature : tortue terrestre et hydre **R**

L'Hydre fléau d'acier arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
{2}{G}, retirez un marqueur +1/+1 de l'Hydre fléau d'acier : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre primordiale {X}{G}{G}

Créature : hydre M

L'Hydre primordiale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre primordiale.
L'Hydre primordiale a le piétinement tant qu'elle a au moins dix marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre vorace {X}{G}{G}

Créature : hydre R

Piétinement
L'Hydre vorace arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
Quand l'Hydre vorace arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre vorace.
? L'Hydre vorace se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre tranchebrume {X}{G}

Créature : hydre R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Célérité, protection contre le bleu
L'Hydre tranchebrume arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kodama de l'Arbre de l'ouest {2}{G}

Créature légendaire : esprit M

Portée
Les créatures modifiées que vous contrôlez ont le piétinement. (Les équipements, les auras que vous contrôlez et les marqueurs sont des modifications.)
À chaque fois qu'une créature modifiée que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kudzu fouettevigne {1}{G}

Créature : plante R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Kudzu fouettevigne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon prédateur {G}{G}{G}

Créature : limon R

Indestructible
À chaque fois que le Limon prédateur attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
À chaque fois qu'une créature blessée par le Limon prédateur ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Limon prédateur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage {1}{G}

Créature : limon R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Limon nécrophage et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse des bêtes quirionaise {1}{G}

Créature : dryade et guerrier R

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur la Meneuse des bêtes quirionaise.
Quand la Meneuse des bêtes quirionaise meurt, répartissez X marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur la Meneuse des bêtes quirionaise.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rénata, appelée à la chasse {2}{G}{G}

Créature-enchantement légendaire : demi-dieu U

La force de Rénata est égale à votre dévotion au vert. Chaque autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Personnel d'accueil du gala {1}{G}

Créature : elfe et druide R

<i>Alliance</i> ? À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un qui n'a pas encore été choisi ce tour-ci ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur le Personnel d'accueil du gala.
? Créez un jeton Trésor engagé.
? Vous gagnez 2 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de l'évolution {2}{G}

Créature : elfe et druide U

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scaracorne nessian {1}{G}

Créature : insecte U

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez une autre créature de force supérieure ou égale à 4, mettez un marqueur +1/+1 sur le Scaracorne nessian.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupe de contorsionnistes {X}{G}

Créature : humain U

La Troupe de contorsionnistes arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. <i>Congrégation</i> ? Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueuse infatigable {2}{G}

Créature : humain et éclaireur R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez un marqueur +1/+1 sur la Traqueuse infatigable.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de gel {3}{G}

Rituel neigeux R

Distribuez X marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez, X étant la quantité de {S} dépensés pour lancer ce sort. Puis, piochez une carte pour chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez. ({S} est le mana d'une source neigeuse.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat dans le blizzard {G}

Rituel neigeux U

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si vous contrôlez au moins trois permanents neigeux, la créature que vous contrôlez gagne +1/+0 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Puis, ces créatures se battent l'une contre l'autre. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procédé naturel {1}{G}

Rituel U

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la vigilance et le piétinement jusqu'à la fin du tour. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahissement {2}{G}{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

Puissance primordiale {X}{G}

Rituel R

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour. Ensuite, elle se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée irrésistible {3}{G}{G}

Rituel R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion de Karn

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentir la peur {1}{G}

Rituel C

Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)
Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Garenbrig

Terrain R

Le Château Garenbrig arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt.
{T} : Ajoutez {G}.
{2}{G}{G}, {T} : Ajoutez six {G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature ou activer des capacités de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois

Terrain **R**

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repaire de l'hydre

Terrain **R**

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, le Repaire de l'hydre arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
{X}{G} : Jusqu'à la fin du tour, le Repaire de l'hydre devient une créature X/X verte Hydre. C'est toujours un terrain. X ne peut pas être 0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchevêtrement de câbles {3}

Artefact R

Évanescence 4
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur engage un artefact dégagé, une créature dégagée ou un terrain dégagé qu'il contrôle pour chaque marqueur « sursis » sur l'Enchevêtrement de câbles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver {2}

Artefact R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument de Rhonas {3}

Artefact légendaire U

Les sorts de créature verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Grand Cromlech {7}{G}{G}

Artefact légendaire M

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.
{T} : Ajoutez {G}{G}. Vous gagnez 2 points de vie.
À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Coup de bélier {1}{G}

Éphémère C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si la créature que vous contrôlez a le piétinement, le surplus de blessures est infligé au contrôleur de cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel inspirateur {2}{G}

Éphémère U

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. Ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de queue {G}

Éphémère U

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, la créature que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Puis, ces créatures se battent l'une contre l'autre. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement revigorant {2}{G}

Éphémère U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, puis doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque {1}{G}

Éphémère R

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme sauvage {G}

Éphémère U

Choisissez l'un. Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez a cette force et cette endurance de base, devient ce type de créature et acquiert cette capacité.
? Tortue terrestre 1/3 avec la défense talismanique.
? Araignée 1/5 avec la portée.
? Éléphant 3/3 avec le piétinement.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvegarde de Tamiyo {G}

Éphémère **C**

Un permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie. (Un permanent avec la défense talismanique et l'indestructible ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile en peau de serpent {G}

Éphémère **C**

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été {G}

Éphémère **U**

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution bifurcatrice {2}{G}

Enchantement **R**

Si au moins un marqueur +1/+1 devrait être mis sur une créature que vous contrôlez, deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sont mis sur cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hymne sylvestre {G}{G}

Enchantement R

Les créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois qu'une créature verte arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soulèvement de Garruk {2}{G}

Enchantement U

Quand le Soulèvement de Garruk arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, piochez une carte.
Les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.
À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Projet Gardien {3}{G}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si elle n'a pas le même nom qu'une autre créature que vous contrôlez ou qu'une carte de créature dans votre cimetière, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yorvo, seigneur de Garenbrig {G}{G}{G}

Créature légendaire : géant et noble R

Yorvo, seigneur de Garenbrig arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur lui.
À chaque fois qu'une autre créature verte arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Yorvo. Puis, si la force de cette créature est supérieure à la force de Yorvo, mettez un autre marqueur +1/+1 sur Yorvo.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast