

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

Balafreur jumelame

{G}

Créature : elfe et guerrier

U

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

{1}{G} : Le Balafreur jumelame gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardeur

{3}{G}{G}{G}

Créature : élémental et incarnation

R

Piétinement

Si des blessures devaient être infligées à une autre créature que vous contrôlez, prévenez ces blessures.

Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.

Quand le Rampeur des brumes est mis dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bande guerrière nacatl

{3}{G}{G}{G}

Créature : chat et guerrier

U

La Bande guerrière nacatl doit être bloquée par exactement une créature si possible.

À chaque fois que la Bande guerrière nacatl attaque, créez X jetons qui sont des copies de la Bande guerrière nacatl et qui sont engagés et attaquants, X étant le nombre de créatures que le joueur défenseur contrôle. Exilez les jetons au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Bataillon de Talara** {1}{G}



Créature : elfe et guerrier **R**

Ne lancez ce sort que si vous avez lancé un autre sort vert ce tour-ci.  
Piétinement

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Changelin des sylves** {1}{G}



Créature : changeforme **C**

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Batteur-chasseur** {3}{G}



Créature : humain et druide et guerrier **U**

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 5, vous pouvez piocher une carte.  
{T} : Ajoutez {C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Changelin piste-gibier** {3}{G}



Créature : changeforme **C**

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chêne aux bâtons de combat

{2}{G}

Créature : sylvin et guerrier

C

À chaque fois qu'une forêt arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Chêne aux bâtons de combat gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que vous lancez un sort de sylvin, le Chêne aux bâtons de combat gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chêne nouveau guerrier

{5}{G}{G}

Créature : sylvin et guerrier

C

Vigilance, piétinement

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chêne cimentage

{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

Chevaucheur d'allosaure

{5}{G}{G}

Créature : elfe et guerrier

R

Vous pouvez exiler deux cartes vertes de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La force et l'endurance du Chevaucheur d'allosaure sont chacune égale à 1 plus le nombre de terrains que vous contrôlez.

1+\*/1+\*

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

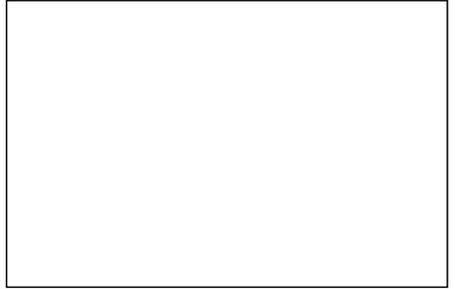
{2}{G}{G} : Le Colosse caméléon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Durécorce intrépide

{3}{G}



Créature : sylvin et guerrier

R

La force et l'endurance du Durécorce intrépide sont chacune égale au nombre de forêts que vous contrôlez, plus le nombre de sylvins que vous contrôlez.

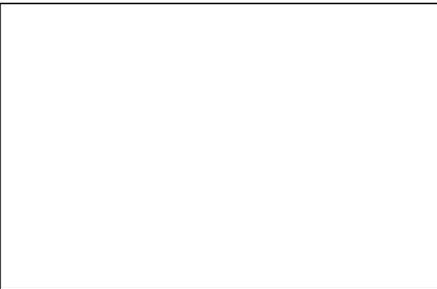
Le Durécorce intrépide a le piétinement tant que vous contrôlez un autre sylvin.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquérante de la Garenne du Roitelet

{1}{G}



Créature : elfe et guerrier

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte d'elfe de votre main ou payez {3}.

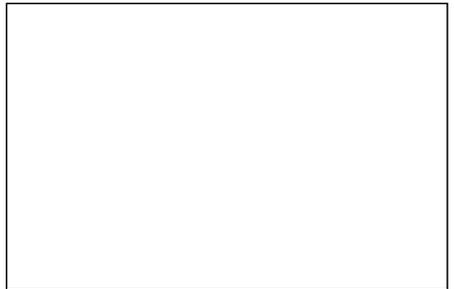
Contact mortel (Le nombre de blessures qu'il inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes tueurs sauvages

{3}{G}



Créature : elfe et guerrier

C

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de la tribu Kashi

{1}{G}{G}

Créature : serpent et guerrier

U

Les serpents légendaires que vous contrôlez ont le linceul. À chaque fois que l'Élite de la tribu Kashi inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élu de Nissa

{G}{G}

Créature : elfe et guerrier

C

Si l'Élu de Nissa devait mourir, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de Narth

{4}{G}

Créature : elfe et guerrier

C

Toutes les créatures capables de bloquer l'Élite de Narth le font.

Quand l'Élite de Narth arrive sur le champ de bataille, confrontez un adversaire. Si vous gagnez, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élite de Narth. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exilé de Tel-Jilad

{3}{G}

Créature : troll et guerrier

C

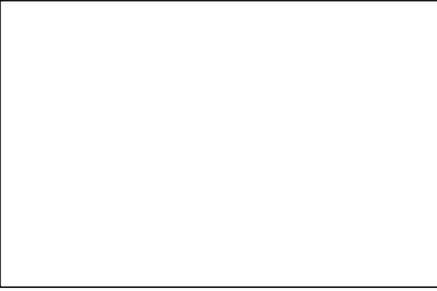
{1}{G} : Régénérez l'Exilé de Tel-Jilad.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouilleciel elfe

{G}



Créature : elfe et guerrier

C

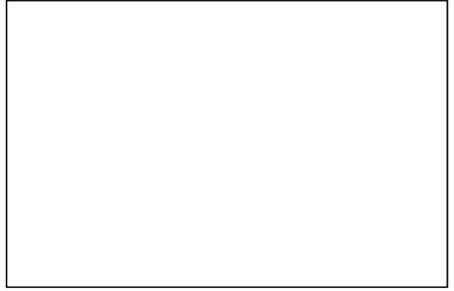
{4}{G}, sacrifiez une créature : Détruisez une créature avec le vol ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frêne imbattable

{3}{G}



Créature : sylvin et guerrier

R

Piétinement

Appui de sylvin ou de guerrier (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre sylvin ou un autre guerrier que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, cette carte revient sur le champ de bataille.)

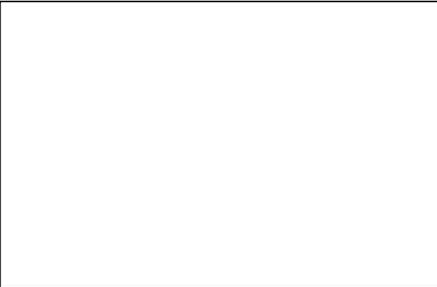
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient bloquée, elle gagne +0/+5 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franc-tireur de la tribu Matsu

{1}{G}



Créature : serpent et guerrier et archer

C

{T} : Le Franc-tireur de la tribu Matsu inflige 1 blessure à la créature avec le vol ciblée.

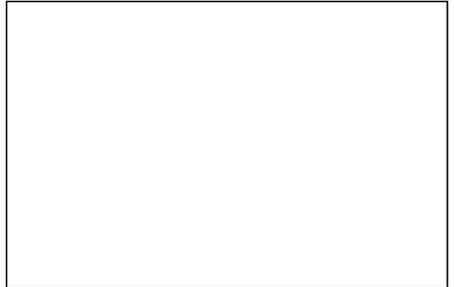
À chaque fois que le Franc-tireur de la tribu Matsu inflige des blessures à une créature, engagez-la et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

1/1

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

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

Jedit Ojanen d'Efrava

{3}{G}{G}{G}



Créature légendaire : chat et guerrier

R

Traversée des forêts

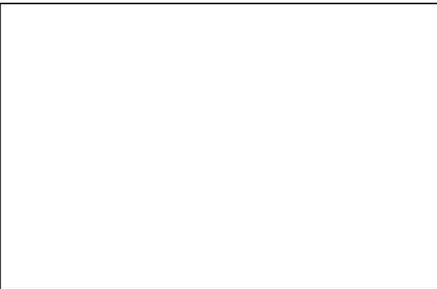
À chaque fois que Jedit Ojanen d'Efrava attaque ou bloque, créez un jeton de créature 2/2 verte Chat et Guerrier avec la traversée des forêts.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des fosses skarrgan

{G}



Créature : humain et guerrier

C

Soif de sang 1

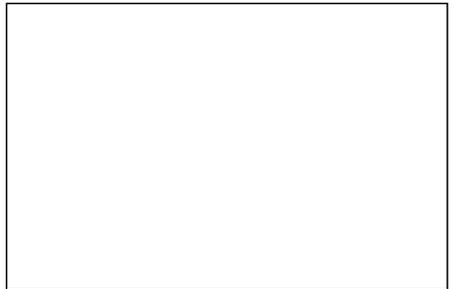
Les créatures dont la force est inférieure à celle de l'Indolent des fosses skarrgan ne peuvent pas le bloquer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Force

{3}{G}



Créature : incarnation

U

Piétinement

Tant que La Force est dans votre cimetière et que vous contrôlez une forêt, les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Genèse

{4}{G}

Créature : incarnation

R

Au début de votre entretien, si La Genèse est dans votre cimetière, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez dans votre main une carte de créature ciblée de votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Litique tentateur

{2}{G}

Créature : litique

U

{G}, {T} : Le Litique tentateur perd cette capacité et devient un enchantement aura avec « enchanter : créature ». Attachez-le à la créature ciblée. Vous pouvez payer {G} pour mettre fin à cet effet.  
Toutes les créatures capable de bloquer la créature enchantée le font.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leurreur de la tribu Matsu

{2}{G}

Créature : serpent et guerrier

C

{2}{G} : La créature ciblée bloque le Leurreur de la tribu Matsu ce tour-ci si possible.

À chaque fois que le Leurreur de la tribu Matsu inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-chasseur de Lys Alana

{2}{G}{G}

Créature : elfe et guerrier

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'elfe, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

3/3

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

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

Mirri, guerrière chat

{1}{G}{G}

Créature légendaire : chat et guerrier

R

Initiative, traversée des forêts, vigilance

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parfaite impérieuse

{2}{G}

Créature : elfe et guerrier

R

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

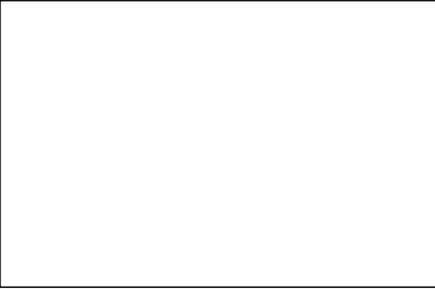
{G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille de vanneurs

{2}{G}



Créature : elfe et guerrier

C

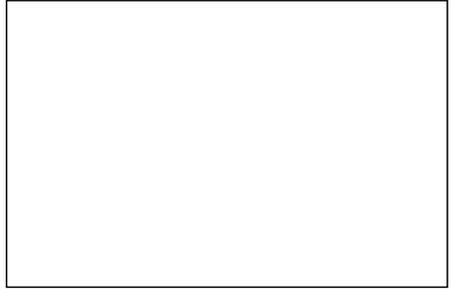
À l'entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec la Patrouille de vanneurs, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur la Patrouille de vanneurs.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protecteur du bois

{4}{G}



Créature : sylvin et guerrier

R

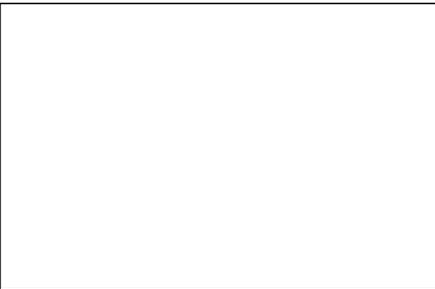
Les autres créatures Sylvain que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
Les autres sylvins et les autres forêts que vous contrôlez ont l'indestructible.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillarde de la tribu Kashi

{3}{G}



Créature : serpent et guerrier

U

À chaque fois que la Pillarde de la tribu Kashi inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

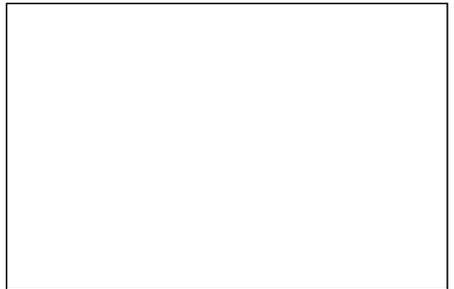
{1}{G} : Régénérez la Pillarde de la tribu Kashi.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle des orties

{G}



Créature : elfe et guerrier

C

La Sentinelle des orties ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

À chaque fois que vous lancez un sort vert, vous pouvez dégager la Sentinelle des orties.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant elfe {G}



Créature : elfe et guerrier C

À chaque fois qu'un joueur lance un sort de géant, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Servant elfe.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan changelin {4}{G}



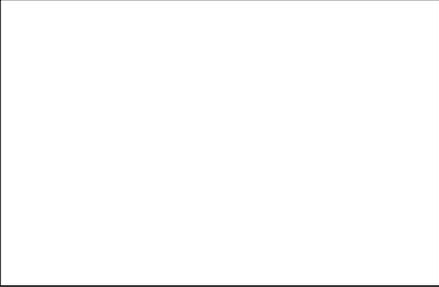
Créature : changeforme U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)  
Appui de créature (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez une autre créature que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, cette carte revient sur le champ de bataille.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sosuke, fils de Seshiro {2}{G}{G}



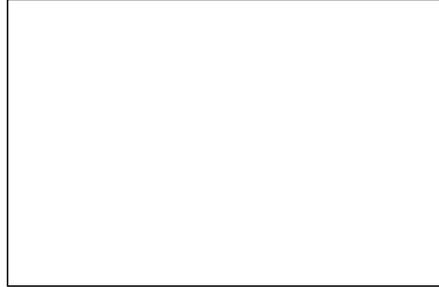
Créature légendaire : serpent et guerrier U

Les autres créatures Serpent que vous contrôlez gagnent +1/+0.  
À chaque fois qu'un guerrier que vous contrôlez inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature à la fin du combat.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll au rabais {2}{G}{G}



Créature : troll et guerrier R

Quand le Troll au rabais arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé crée quatre jetons de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol.  
{G} : Régénérez le Troll au rabais.

8/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veneur de la Garenne du Roitelet

{3}{G}

Créature : elfe et guerrier

R

Appui d'elfe (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous n'exiliez un autre elfe que vous contrôlez. Quand cette créature quitte le champ de bataille, la carte exilée revient sur le champ de bataille.)

{2}{G} : Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.  
Les loups que vous contrôlez ont le contact mortel.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triade chasseresse

{3}{G}

Rituel tribal : elfe

U

Créez trois jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.  
Renfort 3 ? {3}{G} ({3}{G}), défaussez-vous de cette carte :  
Mettez trois marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur viridien

{G}{G}

Créature : elfe et guerrier

R

{1}{G}, Sacrifiez le Zélateur viridien : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

2/1

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

Cuvette de la Yavimaya



Terrain légendaire

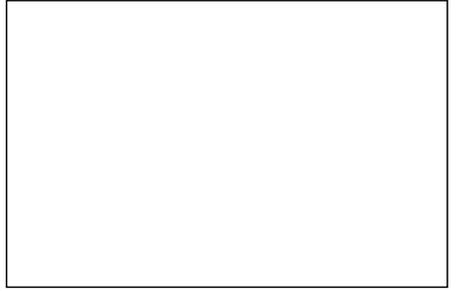
R

{T} : Ajoutez {C}.

{G}, {T} : Régénérez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



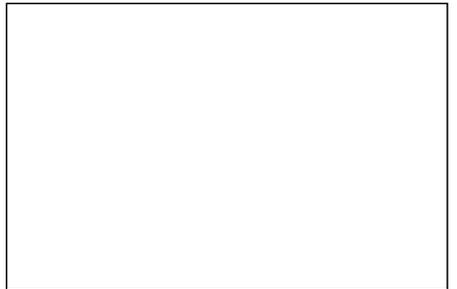
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

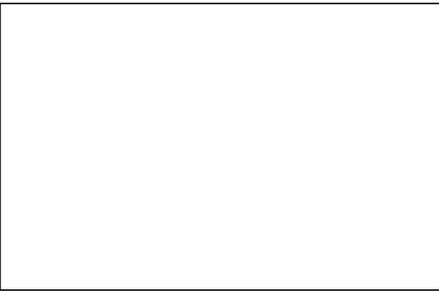


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



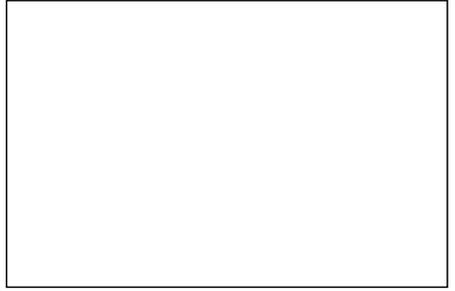
Terrain de base : forêt

**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



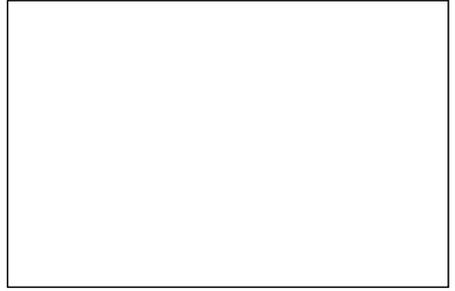
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



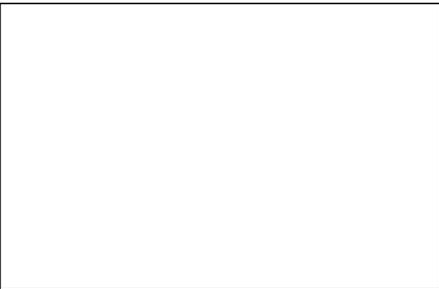
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



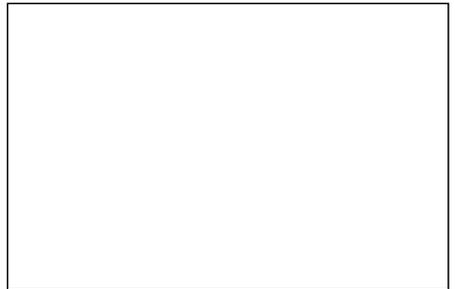
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



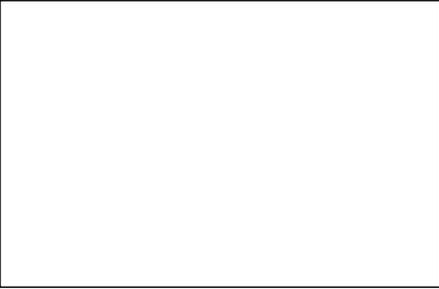
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



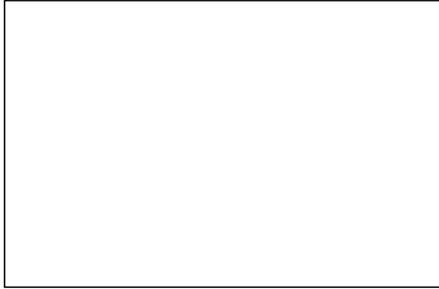
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



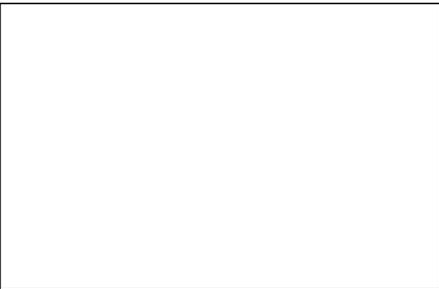
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



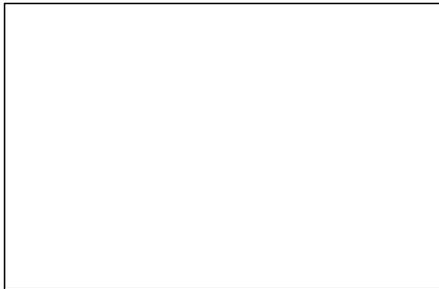
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



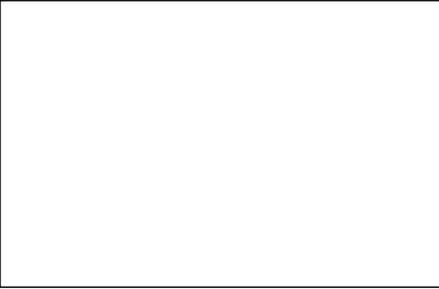
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



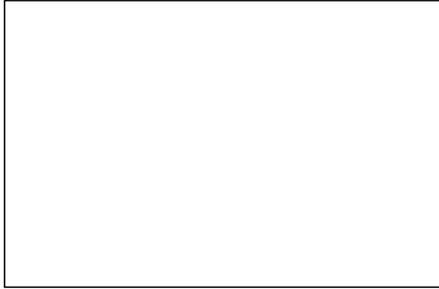
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



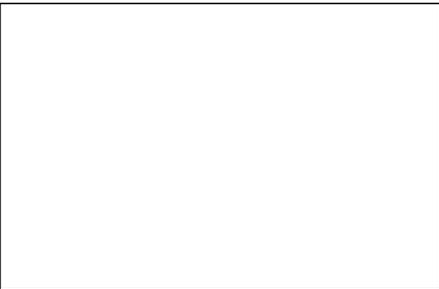
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



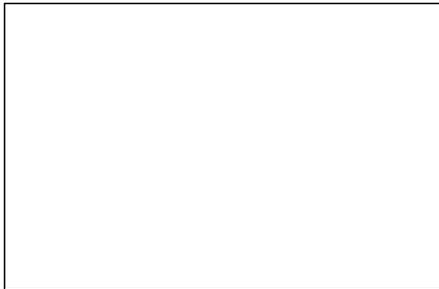
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glaciers en dégel



Terrain

R

Les Glaciers en dégel arrivent sur le champ de bataille engagés.

{1}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Renvoyez les Glaciers en dégel dans la main de leur propriétaire au début de la prochaine étape de nettoyage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pavillon de Brinbois



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{G}, {T} : Dégagez un elfe ciblé.

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

Pendelhavre



Terrain légendaire

P

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}



Artefact

R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

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

Bonnet du bouffon

{4}



Artefact

R

{2}, {T}, sacrifiez le Bonnet du bouffon : Cherchez trois cartes dans la bibliothèque d'un joueur ciblé et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque de la némésis

{3}



Artefact : équipement

U

Toutes les créatures capables de bloquer la créature équipée le font.  
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial d'Akroma

{7}

Artefact légendaire

M

Les créatures que vous contrôlez ont le vol, l'initiative, la vigilance, le piétinement, la célérité, la protection contre le noir et contre le rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade de Feuilledor

{2}{G}

Éphémère tribal : elfe

C

Créez deux jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, ces créatures acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte des Destinées

{4}

Artefact

R

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées. Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antenne de Gaia

{1}{G}{G}

Enchantement

U

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

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

Aspect de la mangouste

{1}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a le linceul (Elle ne peut être la cible de sorts ou de capacités.)

Quand l'Aspect de la mangouste est mis dans un cimetière depuis le jeu, renvoyez l'Aspect de la mangouste dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du maître des bêtes

{2}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du maître des bêtes.

Tant que l'Ascension du maître des bêtes a au moins sept marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de Gaïa

{2}{G}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3 et a le piétinement.

{G} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Leurre** {1}{G}{G}



Enchantement : aura U  
 Enchanter : créature  
 Toutes les créatures capables de bloquer la créature enchantée le font.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

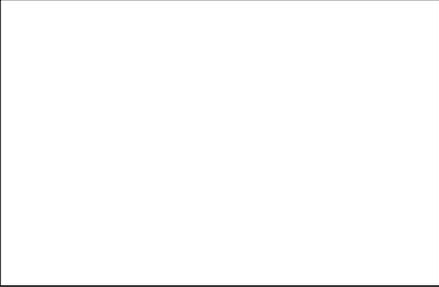
**Ranc?ur** {G}



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

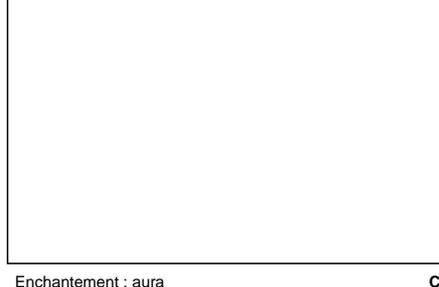
**Présence de Gond** {2}{G}



Enchantement : aura C  
 Enchanter : créature  
 La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier. ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Rênes de la monturlierre** {3}{G}



Enchantement : aura C  
 Enchanter : créature  
 La créature enchantée gagne +2/+2.  
 Quand la créature enchantée meurt, vous pouvez renvoyer les Rênes de la monturlierre depuis votre cimetière sur le champ de bataille, attachées à une créature qui partage un type de créature avec cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

