Gnarlide happeur {1}{G}

Créature : bête C

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Gnarlide happeur gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritier des terres sauvages {1}{G}

Créature : humain et guerrier U

Contact mortel
<i>Férocité</i> ? À chaque fois que l'Héritier des terres sauvages attaque, si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, l'Héritier des terres sauvages gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gnarlide happeur {1}{G}

Créature : bête C

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Gnarlide happeur gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intendants de la Route du sel {2}{G}

Créature : humain et soldat U

Les Intendants de la Route du sel arrivent sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur eux.
{2}{G}, retirez un marqueur +1/+1 des Intendants de la Route du sel : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intendants de la Route du sel {2}{G}

Créature : humain et soldat U

Les Intendants de la Route du sel arrivent sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur eux.
{2}{G}, retirez un marqueur +1/+1 des Intendants de la Route du sel : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrits grisons {4}{G}

Créature : humain et loup-garou C

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez les Proscrits grisons.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léopard à ergots faucheurs {G}

Créature : chat U

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Léopard à ergots faucheurs gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse de Kessig {2}{G}{G}

Créature : araignée C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant de l'Écaille {G}

Créature : humain et soldat **C**

Le Servant de l'Écaille arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.
Quand le Servant de l'Écaille meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur le Servant de l'Écaille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant de l'Écaille {G}

Créature : humain et soldat **C**

Le Servant de l'Écaille arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.
Quand le Servant de l'Écaille meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur le Servant de l'Écaille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant de l'Écaille {G}

Créature : humain et soldat **C**

Le Servant de l'Écaille arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.
Quand le Servant de l'Écaille meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur le Servant de l'Écaille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant de l'Écaille {G}

Créature : humain et soldat **C**

Le Servant de l'Écaille arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.
Quand le Servant de l'Écaille meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur le Servant de l'Écaille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll à la trique {2}{G}{G}

Créature : troll U

{G} : Régénérez le Troll à la trique. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitante de la rue du Tribunal {2}{W}

Créature : humain et soldat C

À chaque fois qu'une autre créature blanche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Villageois d'Estwald {2}{G}

Créature : humain et loup-garou C

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez les Villageois d'Estwald.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de résurgence {2}{W}

Créature : mur U

Défenseur
Quand le Mur de résurgence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, ce terrain devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité qui est toujours un terrain.

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bondisseur goguelin {1}{GU}

Créature : peuple fée U

{GU} : Le Bondisseur goguelin gagne +1/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour et uniquement si un adversaire contrôle une créature avec le vol.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur squameux perpétuel {4}{G}{W}

Créature : dragon U

Vol
À chaque fois qu'un moins un marqueur +1/+1 est mis sur une autre créature que vous contrôlez, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Seigneur squameux perpétuel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur squameux perpétuel {4}{G}{W}

Créature : dragon U

Vol
À chaque fois qu'un moins un marqueur +1/+1 est mis sur une autre créature que vous contrôlez, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Seigneur squameux perpétuel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance progressive {3}{G}{G}

Rituel U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, deux marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée, et trois marqueurs +1/+1 sur une troisième créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renouveau de Nissa {5}{G}

Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Vous gagnez 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

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

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de grès

Terrain C

Le Pont de grès arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Pont de grès arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants

Terrain C

Les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille engagés.
Quand les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants

Terrain C

Les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille engagés.
Quand les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants

Terrain C

Les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille engagés.
Quand les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré {5}

Artefact R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor {2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani M

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument de Dromoka {3}

Artefact U

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.
{4}{G}{W} : le monument de Monument de Dromoka devient une créature-artefact 4/4 verte et blanche Dragon avec le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connexion naturelle {2}{G}

Éphémère 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faim de la hurlemeute {G}

Éphémère **C**

Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée. <i>Morbidité</i> ? Mettez trois marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance des masses {G}

Éphémère **U**

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montrer l'exemple {1}{G}

Éphémère **C**

Soutenez 2. (Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de l'Écaille {3}{W}

Éphémère **U**

Renforcement 1, puis mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. (Pour appliquer renforcement 1, choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de l'Écaille {3}{W}

Éphémère U

Renforcement 1, puis mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. (Pour appliquer renforcement 1, choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destin oublié {2}{W}

Éphémère C

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquête des landes {X}{W}

Éphémère R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut fait de résistance {1}{W}

Éphémère C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard immolateur {1}{W}

Éphémère U

Détruisez une créature attaquante ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flèches de la justice {2}{RW}

Éphémère U

Les Flèches de la justice infligent 4 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast