

Avatar des déterminés {G}{G}



Créature : avatar R

Portée, piétinement

L'Avatar des déterminés arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar des déterminés {G}{G}



Créature : avatar R

Portée, piétinement

L'Avatar des déterminés arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar des déterminés {G}{G}



Créature : avatar R

Portée, piétinement

L'Avatar des déterminés arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchoteuse des terres sauvages {1}{G}



Créature : humain et shaman C

{T} : Ajoutez {G}.

<i>Férocité</i> ? {T} : Ajoutez {G}{G}. N'activez cette capacité que si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchoteuse des terres sauvages {1}{G}



Créature : humain et shaman **C**

{T} : Ajoutez {G}.
 <i>Férocité</i> ? {T} : Ajoutez {G}{G}. N'activez cette capacité que si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchoteuse des terres sauvages {1}{G}



Créature : humain et shaman **C**

{T} : Ajoutez {G}.
 <i>Férocité</i> ? {T} : Ajoutez {G}{G}. N'activez cette capacité que si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchoteuse des terres sauvages {1}{G}



Créature : humain et shaman **C**

{T} : Ajoutez {G}.
 <i>Férocité</i> ? {T} : Ajoutez {G}{G}. N'activez cette capacité que si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

0/2

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

Hydre cagoularde

{X}{G}{G}

Créature : serpent et hydre

M

L'Hydre cagoularde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand l'Hydre cagoularde meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent pour chaque marqueur +1/+1 sur elle.

Mue {3}{G}{G}

Au moment où l'Hydre cagoularde est retournée face visible, mettez 5 marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protectrice de la tanière

{1}{G}

Créature : humain et guerrier

R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Protectrice de la tanière ne peuvent pas la bloquer.

Mégamue {1}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

Quand la Protectrice de la tanière est retournée face visible, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre cagoularde

{X}{G}{G}

Créature : serpent et hydre

M

L'Hydre cagoularde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand l'Hydre cagoularde meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent pour chaque marqueur +1/+1 sur elle.

Mue {3}{G}{G}

Au moment où l'Hydre cagoularde est retournée face visible, mettez 5 marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protectrice de la tanière

{1}{G}

Créature : humain et guerrier

R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Protectrice de la tanière ne peuvent pas la bloquer.

Mégamue {1}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

Quand la Protectrice de la tanière est retournée face visible, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protectrice de la tanière

{1}{G}



Créature : humain et guerrier

R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Protectrice de la tanière ne peuvent pas la bloquer.

Mégamue {1}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

Quand la Protectrice de la tanière est retourné face visible, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régente rase-rival

{5}{G}{G}



Créature : dragon

R

Vol

Quand la Régente rase-rival arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'elle se batte contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez se bat, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle au début de la prochaine étape de fin.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protectrice de la tanière

{1}{G}



Créature : humain et guerrier

R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Protectrice de la tanière ne peuvent pas la bloquer.

Mégamue {1}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

Quand la Protectrice de la tanière est retourné face visible, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

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.

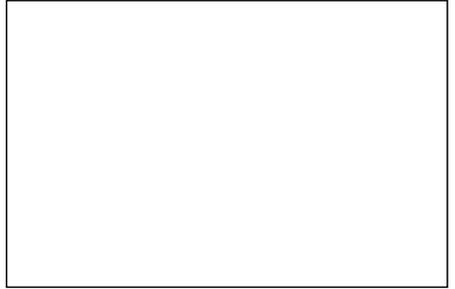
Quand le Servant de l'Écaille meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur le Servant de l'Écaille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane des traditions oubliées

{2}{G}



Créature : humain et shaman

M

{T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

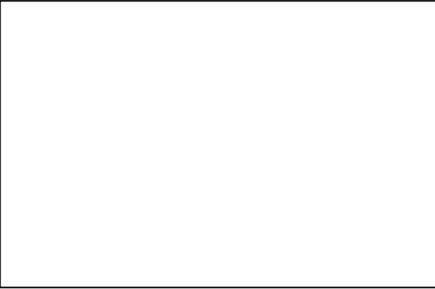
<i>Redoutable</i> ? {9}{G}, {T} : Le total de points de vie de chaque joueur devient égal au nombre de créatures qu'il contrôle. N'activez que si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane des traditions oubliées

{2}{G}



Créature : humain et shaman

M

{T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

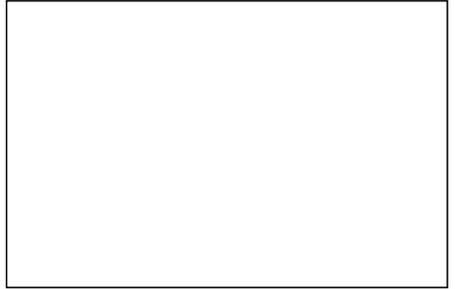
<i>Redoutable</i> ? {9}{G}, {T} : Le total de points de vie de chaque joueur devient égal au nombre de créatures qu'il contrôle. N'activez que si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel sauvage

{X}{G}{G}



Rituel

R

Manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque, puis mettez X marqueurs +1/+1 sur elle. (Pour manifester une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel sauvage

{X}{G}{G}



Rituel

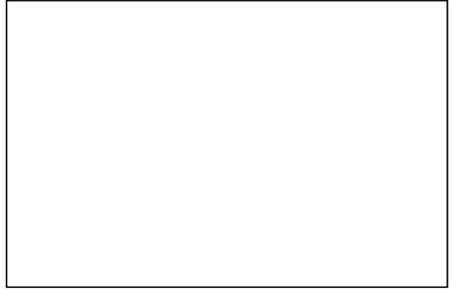
R

Manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque, puis mettez X marqueurs +1/+1 sur elle. (Pour manifester une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartographier les landes

{2}{G}



Rituel

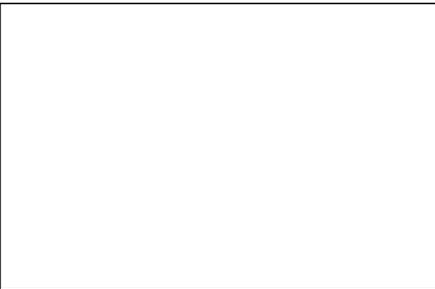
C

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

Cartographier les landes

{2}{G}



Rituel

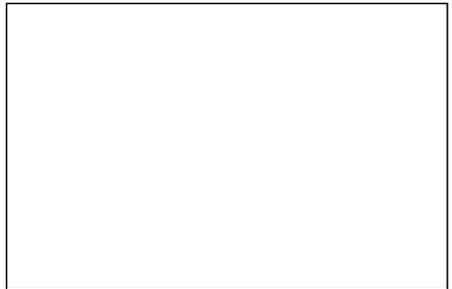
C

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

Cartographier les landes

{2}{G}



Rituel

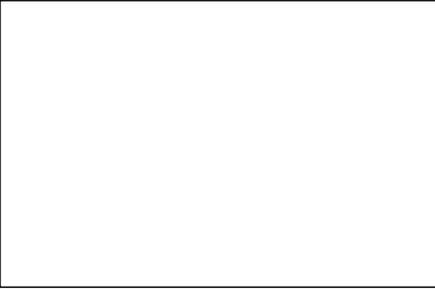
C

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

Chasse aux plus faibles

{3}{G}



Rituel

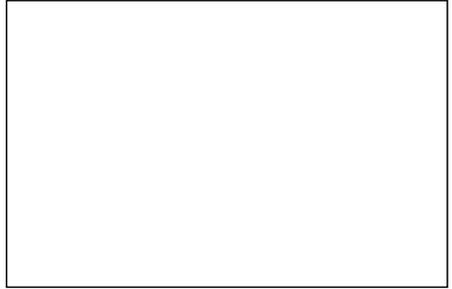
C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature se bat ensuite contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher du porteur de soleil

{2}{G}{G}



Rituel

R

Renforcement X, X étant le nombre de cartes dans votre main. Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. (Pour appliquer renforcement X, choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez X marqueurs +1/+1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation shamanique

{3}{G}{G}



Rituel

R

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.
<i>Férocité</i> ? Vous gagnez 4 points de vie pour chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher du porteur de soleil

{2}{G}{G}



Rituel

R

Renforcement X, X étant le nombre de cartes dans votre main. Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. (Pour appliquer renforcement X, choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez X marqueurs +1/+1 sur elle.)

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

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

Forêt



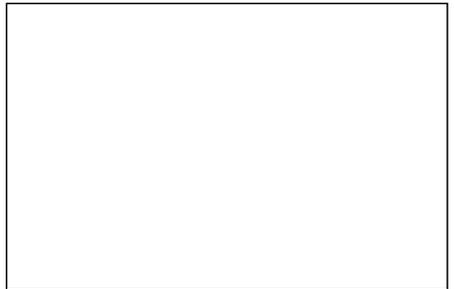
Terrain de base : forêt

C

{G}

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

Temple de la profusion



Terrain

R

Le Temple de la profusion arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la profusion arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{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

Temple de la profusion



Terrain

R

Le Temple de la profusion arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la profusion arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la profusion



Terrain

R

Le Temple de la profusion arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la profusion arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, mentor de héros

{3}{G}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées que vous contrôlez.

{+1} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'aura, de créature ou de planeswalker parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez-le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-8} : Vous gagnez 100 points de vie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la profusion



Terrain

R

Le Temple de la profusion arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la profusion arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, mentor de héros

{3}{G}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées que vous contrôlez.

{+1} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'aura, de créature ou de planeswalker parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez-le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-8} : Vous gagnez 100 points de vie.

4/

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

Faveur d'écailledragon

{3}{G}



Éphémère

C

Mettez deux marqueur +1/+1 sur une créature ciblée et dégagez-la.

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

Faveur d'écailledragon

{3}{G}



Éphémère

C

Mettez deux marqueur +1/+1 sur une créature ciblée et dégagez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solidarité des héros

{1}{G}



Éphémère

U

<i>Obstination</i> ? Ce sort coûte {1}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première. Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solidarité des héros

{1}{G}



Éphémère

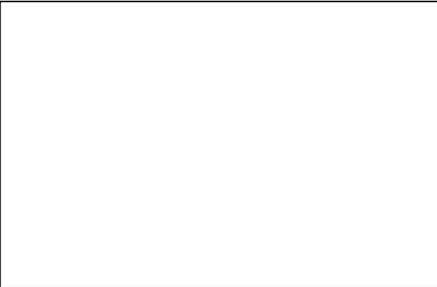
U

<i>Obstination</i> ? Ce sort coûte {1}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première. Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solidarité des héros

{1}{G}



Éphémère

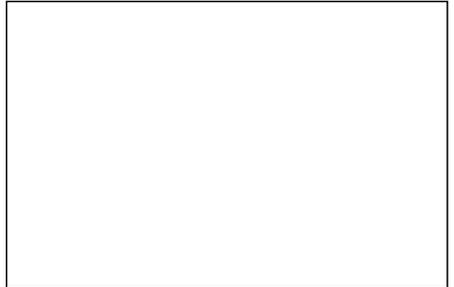
U

<i>Obstination</i> ? Ce sort coûte {1}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première. Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solidarité des héros

{1}{G}



Éphémère

U

<i>Obstination</i> ? Ce sort coûte {1}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première. Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées

{G}

Enchantement

R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées

{G}

Enchantement

R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées

{G}

Enchantement

R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue des seigneurs squameux

{4}{G}

Enchantement

U

Au début du combat pendant votre tour, les créatures d'endurance supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouade de tir à longue distance

{3}{G}



Créature : chien et archer

C

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

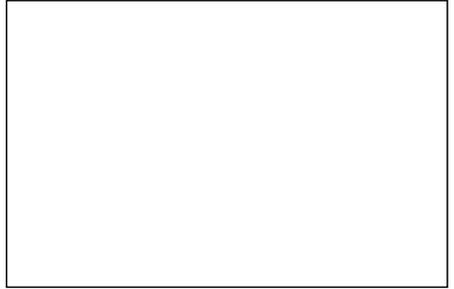
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a la portée. (Une créature avec la portée peut bloquer une créature avec le vol.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Façonner le sable

{G}



Éphémère

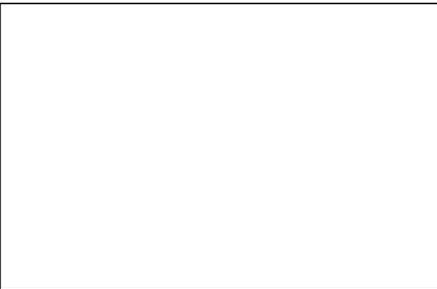
C

Une créature ciblée gagne +0/+5 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (Elle peut bloquer les créatures avec le vol.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouade de tir à longue distance

{3}{G}



Créature : chien et archer

C

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

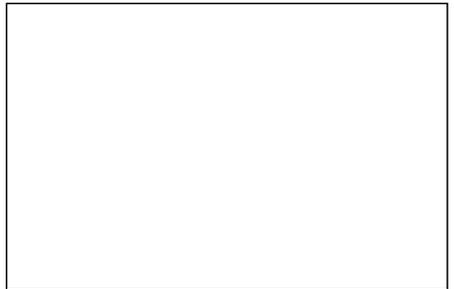
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a la portée. (Une créature avec la portée peut bloquer une créature avec le vol.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Façonner le sable

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +0/+5 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (Elle peut bloquer les créatures avec le vol.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Façonner le sable

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +0/+5 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (Elle peut bloquer les créatures avec le vol.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trombe

{X}{G}



Éphémère

U

La Trombe inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trombe

{X}{G}



Éphémère

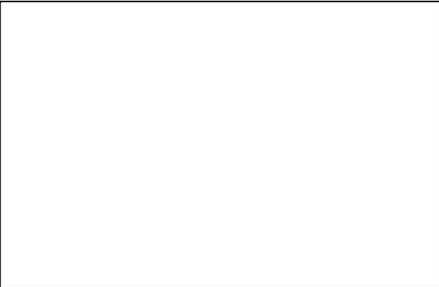
U

La Trombe inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trombe

{X}{G}



Éphémère

U

La Trombe inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast