

Berger des allosaures

{G}

Créature : elfe et shamanes

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Les sorts verts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

{4}{G}{G} : Jusqu'à la fin du tour, chaque créature elfe que vous contrôlez a une force et une endurance de base de 5/5 et devient un dinosaure en plus de ses autres types de créature.

1/1

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

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

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

Dosan la feuille tombante

{1}{G}{G}

Créature légendaire : humain et moine

R

Les joueurs ne peuvent lancer des sorts que pendant leurs propres tours.

2/2

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

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

Elfes cordelliens

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

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

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

Hydre affamée

{X}{G}

Créature : hydre

R

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

L'Hydre affamée ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.

À chaque fois que l'Hydre affamée subit des blessures, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle. (Elle doit survivre aux blessures pour gagner les marqueurs.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de Gerrard

{1}{G}

Créature : elfe

R

Les sorts de créature ne peuvent pas être contrecarrés.

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 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

Mammouth agressif

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

Créature : éléphant

R

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

8/8

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

Meneur de guerre de Joraga

{G}

Créature : elfe et guerrier

R

Multikick {1}{G} (Vous pouvez payer {1}{G} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Le Meneur de guerre de Joraga arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque fois qu'il a été kické.

Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur +1/+1 sur le Meneur de guerre de Joraga.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitouard de la fierté

{2}{G}

Créature : chat

C

Quand le Mitouard de la fierté arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de l'évolution

{2}{G}

Créature : elfe et druide

U

<i>Toucheterre ? 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

Mystique elfe

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

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

Bénédictio 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

Courage en pleine crise

{2}{G}

Rituel

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, puis 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

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

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

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

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

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

Bastion de Kari



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

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

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

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

Garruk, chasseur primordial

{2}{G}{G}{G}



Planeswalker légendaire : Garruk

M

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

{-3} : Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

{-6} : Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre pour chaque terrain que vous contrôlez.

3/

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

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

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

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

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

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

Artisanat durable

{1}{G}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. {5}{G}, sacrifiez l'Artisanat durable : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

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

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