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

Carcasse mécanique de verdure {3}{G}{G}

Créature-artefact : construction M

Piétinement
Quand la Carcasse mécanique de verdure arrive sur le champ de bataille, répartissez quatre marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berger des allosaures {G}

Créature : elfe et shamane 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

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

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

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

2/2

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

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

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

Elfe de la charmille {G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

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

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

Fléau de bois sauvage {X}{G}

Créature : hydre U

Cette créature 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 cette créature.

0/0

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

Foule de scalaires {G}

Créature : insecte R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins cinq terrains, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur la Foule de scalaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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 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

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

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 cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

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 (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)
À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.
À chaque fois qu'une créature blessée par cette créature ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

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

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

Préservateur né des friches {1}{G}

Créature : elfe et archer R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
À chaque fois qu'une autre créature non-Humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, mettez X marqueurs +1/+1 sur cette créature.

2/2

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rishkar, renégat de Peema {2}{G}

Créature légendaire : elfe et druide R

Quand Rishkar, renégat de Peema arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle a « {T} : Ajoutez {G}. »

2/2

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 cette créature.

2/2

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

Vorinclex, pillard monstrueux {4}{G}{G}

Créature légendaire : phyrexian et praetor M

Piétinement, célérité
Si vous deviez mettre au moins un marqueur sur un permanent ou un joueur, mettez deux fois ce nombre de chaque sorte de marqueur sur ce permanent ou ce joueur à la place.
Si un adversaire devait mettre au moins un marqueur sur un permanent ou un joueur, il met la moitié de ce nombre de chaque sorte de marqueur sur ce permanent ou ce joueur à la place, arrondie à l'unité inférieure.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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. (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

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

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

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt C

{G}

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

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

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

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

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

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

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

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. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

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

Combat titanesque {1}{G}

Éphémère C

Ce sort coûte {1} de moins à lancer s'il cible une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.
Une créature ciblée que vous contrôlez se bat 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

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

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

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

Tactiques setessiennes {1}{G}

Éphémère R

<i>Obstination</i> ? Ce sort coûtent {G} de plus à lancer pour chaque cible après la première.
Jusqu'à la fin du tour, n'importe quel nombre de créatures ciblées gagnent chacune +1/+1 et acquièrent « {T} : Cette créature se bat contre une autre créature ciblée. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile en peau de serpent {G}

Éphémère U

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

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

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

Saison de croissance {1}{G}

Enchantement U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1.
À chaque fois que vous lancez un sort qui cible une créature que vous contrôlez, 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

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. (Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)
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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast