Invocateur des bas-fonds {4}{B}

Créature : sylvin et shamane R

{T} : Jusqu'à deux marais ciblés deviennent chacun des créatures 3/5 Sylvin et Guerrier en plus de leurs autres types jusqu'à la fin du tour.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice sylvine {G}

Créature : sylvin et druide U

Quand l'Annonciatrice sylvine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de sylvin ou de forêt, la révéler, puis mélanger et mettez cette carte au-dessus.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane peuplier noir {2}{B}

Créature : sylvin et shamane C

{2}{B} : Régénérez un sylvin ciblé.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre-goule {7}{G}

Créature : zombie et sylvin R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret du bosquet {1}{G}

Créature : sylvin et shamane **C**

Les sorts de sylvin et les sorts de shamane que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chêne cimenuage {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

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 noueux guerrier {5}{G}{G}

Créature : sylvin et guerrier **C**

Vigilance, piétinement

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Coursière de Kruphix {1}{G}{G}

Créature-enchantement : centaure R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conteur de Boisc?ur {1}{G}{G}

Créature : sylvin R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort non-créature, chacun des adversaires de ce joueur peut piocher une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen à couronne de feuilles {2}{G}{G}

Créature : sylvin et shamane R

<i>Parenté</i> ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Doyen à couronne de feuilles, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen aux rameaux d'osier {3}{G}

Créature : sylvin et shamane C

Le Doyen aux rameaux d'osier arrive sur le champ de bataille avec un marqueur -1/-1 sur lui.
{G}, retirez un marqueur -1/-1 du Doyen aux rameaux d'osier : Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé.

4/4

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

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

Garde du verger {4}{G}{G}

Créature : sylvin et shamane U

À chaque fois qu'une autre créature Sylvin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner autant de points de vie que l'endurance de cette créature.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des graines {3}{G}{G}

Créature : esprit R

Dégagez tous les permanents que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primus chutebois {5}{G}{G}{G}

Créature : sylvin et shamane R

Piétinement
Quand le Primus chutebois arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent non-créature ciblé.
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyléa, déesse de la Chasse {3}{G}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au vert est inférieure à cinq, Nyléa n'est pas une créature.
Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

{3}{G} : Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protecteur du bois {4}{G}

Créature : sylvin et guerrier R

Les autres créatures Sylvin 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de l'écorce éternelle {4}{G}

Créature : sylvin et shamane C

{T}, exilez une carte de sylvin depuis votre cimetière : Cherchez dans votre bibliothèque jsqu'à deux cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvin de magnigoth {4}{G}

Créature : sylvin R

<i>Domaine</i> ? Pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez, le Sylvin magnigoth a la traversée des terrains de ce type.

2/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvin de Brisengraine {2}{G}{G}{G}

Créature : sylvin R

Piétinement
Quand le Sylvin de Brisengraine meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdeloss l'ancien {4}{G}{G}

Créature légendaire : sylvin U

Kick {X} (Vous pouvez payer {X} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Les créatures Saprobionte et les autres créatures Sylvin gagnent +1/+1.
Quand Verdeloss l'ancien arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anciens indomptables {2}{W}{W}

Créature : sylvin et guerrier R

2/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbrisseau de Colfénor {3}{BG}{BG}

Créature légendaire : sylvin et shamane R

Indestructible
À chaque fois que l'Arbrisseau de Colfénor attaque, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette carte, vous perdez un nombre de points de vie égal à sa force, et vous la mettez ensuite dans votre main.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abomination chancreuse {2}{BG}{BG}

Créature : sylvin et horreur U

Au moment où l'Abomination chancreuse arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire. L'Abomination chancreuse arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur -1/-1 pour chaque créature que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doran, la Tour de siège {B}{G}{W}

Créature légendaire : sylvin et shamane R

Chaque créature attribue des blessures de combat égales à son endurance à la place de sa force.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation {2}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre du patriarche {3}{B}{B}

Rituel R

Chaque joueur choisit un type de créature. Chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes de créature du type choisi de cette manière depuis son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le grand final {4}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures, puis cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé jusqu'à trois cartes de créature et mettez-les dans son cimetière. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique {1}{B}

Rituel R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil {X}{G}

Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama {2}{G}

Rituel : arcane C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité {4}{W}{W}

Rituel R

Choisissez deux ?
? Détruisez tous les artefacts.
? Détruisez tous les enchantements.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expulsion impitoyable {4}{W}{B}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? Exilez tous les artefacts.
? Exilez toutes les créatures.
? Exilez tous les enchantements.
? Exilez tous les planeswalkers.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation {2}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification {1}{W}{B}

Rituel R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom {1}{B}{G}

Rituel R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet bruissant

Terrain : forêt R

({T} : Ajoutez {G}.)
Au moment où le Bosquet bruissant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de sylvin de votre main. Si vous ne le faites pas, le Bosquet bruissant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Le Bosquet bruissant vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois souillé

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} or {G}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broussaille

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}. La Broussaille vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée

Terrain R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves

Terrain R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain

Terrain R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de la steppe de sable

Terrain U

La Citadelle de la steppe de sable arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W}, {B}, ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

Terrain M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cratère météoritique

Terrain R

{T} : Choisissez une couleur d'un permanent que vous contrôlez. Ajoutez un mana de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle

Terrain C

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {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

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine **R**

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées

Terrain C

Les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

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

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais **R**

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie

Terrain **R**

Le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence

Terrain R

Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

Terrain C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Golgari {2}

Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubateur d'Urza {3}

Artefact R

Au moment où l'Incubateur dUrza arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Selesnya {2}

Artefact C

{1}, {T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique {3}

Artefact R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros {1}{B}{B}

Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur vampirique {B}

Éphémère M

Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage {2}{G}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutteracine {4}{G}

Éphémère tribal : sylvin **C**

Détruisez un permanent non-créature ciblé. Si vous contrôlez un sylvin, piochez une carte.

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

Portée des branches {4}{G}

Éphémère tribal : sylvin U

Créez un jeton de créature 2/5 verte Sylvin et Shamane. À chaque fois qu'une forêt arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer la Portée des branches depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation {W}

Éphémère U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée {W}

Éphémère U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel d'Éladämri {G}{W}

Éphémère R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte {B}{G}

Éphémère R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification {1}{W}{B}

Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction totale {2}{W}{B}

Éphémère R

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier {1}{B}{G}

Éphémère U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque sylvestre {1}{G}

Enchantement R

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous avez pioché ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettezla carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lignification {1}{G}

Enchantement tribal : sylvin et aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée est un sylvin avec une force et une endurance de base de 0/4 et perd toutes ses capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement {2}{W}

Enchantement U

Quand la Lumière de bannissement arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast