Âme de la Nouvelle Phyrexia {6}

Créature-artefact : phyrexian et avatar M

Piétinement
{5} : Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
{5}, exilez l'Âme de la Nouvelle Phyrexia depuis votre cimetière : Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}

Créature : Snake Shaman C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel {4}

Créature-artefact : golem R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.
Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de l'endurance {6}{G}{G}

Créature-enchantement : sanglier U

Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent la défense talismanique et ne peuvent pas avoir ou acquérir la défense talismanique.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Baloths déchaînés {4}{G}{G}

Créature : bête R

Piétinement
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth piédetonnerre {4}{G}{G}

Créature : bête R

Piétinement
Lieutenant ? Tant que vous contrôlez votre commandant, le Baloth piédetonnerre gagne +2/+2 et les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le piétinement.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth caveur de cratères {5}{G}{G}{G}

Créature : bête M

Célérité
Quand le Béhémoth caveur de cratères arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}

Créature : limon U

Contact mortel
Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade de la Yavimaya {1}{G}{G}

Créature : dryade U

Traversée des forêts (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une forêt.)
Quand la Dryade de la Yavimaya arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de forêt, la mettre sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle d'un joueur ciblé, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de forêt {3}{G}

Créature : élémental R

Célérité
Écho {5}{G}
Quand le Cheval de forêt arrive sur le champ de bataille, engagez toutes les autres créatures.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de bruyère au loup {2}{G}{G}

Créature : élémental R

Multikick {G} (Vous pouvez payez {G} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Quand l'Élémental de buyère au loup arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque fois qu'il a été kické.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois {2}{G}

Créature : elfe et éclaireur C

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertiliseur de crânes {4}{G}

Créature : élémental R

Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)
Quand le Fertiliseur de crânes arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature qu'il a dévorée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exarque brutaliseur {5}{G}

Créature : phyrexian et clerc U

Quand l'Exarque brutaliseur arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélanger et mettez cette carte au-dessus d'elle.
? Mettez un permanent non-créature ciblé au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau du progrès {4}{G}{G}

Créature : élémental R

Quand le Fléau du progrès arrive sur le champ de bataille, détruisez tous les artefacts et tous les enchantements. Mettez un marqueur +1/+1 sur le Fléau du progrès pour chaque permanent détruit de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force royale {4}{G}{G}{G}

Créature : élémental R

Quand la Force royale arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature verte que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kamahl, la Poigne de la Krosia {4}{G}{G}

Créature légendaire : humain et druide R

{G} : Un terrain ciblé devient une créature 1/1 jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
{2}{G}{G}{G} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre mondéchine {8}{G}{G}{G}

Créature : guivre M

Piétinement
Quand la Guivre mondéchine meurt, créez trois jetons de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.
Quand la Guivre mondéchine est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Genèse {4}{G}

Créature : incarnation R

Au début de votre entretien, si La Genèse est dans votre cimetière, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez dans votre main une carte de créature ciblée de votre cimetière.

4/4

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

Mur de fleurs {1}{G}

Créature : plante et mur U

Défenseur
Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de la vénerie sauvage {2}{G}{G}

Créature : humain et shamane M

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.
{T} : Engagez toutes les créatures Loup dégagées que vous contrôlez. Chaque loup engagé de cette manière inflige un nombre de blessures égal à sa force à la créature ciblée. Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force, réparties de la manière que son contrôleur le choisit parmi un nombre quelconque de ces loups.

3/3

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polukranos, dévoreur de mondes {2}{G}{G}

Créature légendaire : hydre M

{X}{X}{G} : Monstruosité X.
Quand Polukranos, dévoreur de mondes devient monstrueux, il inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées que vos adversaires contrôlent. Chacune de ces créatures inflige à Polukranos un nombre de blessures égal à sa force.

5/5

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

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

Reine des fourmis {3}{G}{G}

Créature : insecte R

{1}{G} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des frelons {4}{G}{G}{G}

Créature : insecte M

Vol, contact mortel
Quand la Reine des frelons arrive, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune {1}{G}

Créature : elfe et shamane R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement {2}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand cette créature arrive, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Smilodon temurien {2}{G}{G}

Créature : chat U

{1}{G} : Vous pouvez renvoyer une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, le Smilodon temurien acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}

Créature : humain et shamane U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya {1}{G}{G}

Créature : humain et druide C

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.
{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur de Zendikar {5}{G}{G}

Créature : élémental M

Quand le Vengeur de Zendikar arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante pour chaque terrain que vous contrôlez.
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur chaque créature Plante que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeva, héraut de la Nature {2}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et shamane R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Vous pouvez lancer des cartes de créature vertes comme si elles avaient le flash.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de la Création {3}{G}

Rituel R

Créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte pour chaque forêt que vous contrôlez. Mélangez le Flambeau de la Création à la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil du praetor {5}{G}{G}{G}

Rituel M

Renvoyez toutes les cartes de votre cimetière dans votre main. Exilez le Conseil du praetor. Vous n'avez plus de limite au nombre de cartes dans votre main pour le restant de la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlement de la meute nocturne {6}{G}

Rituel U

Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation shamanique {3}{G}{G}

Rituel R

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.
Férocité ? 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

Tout n'est que poussière {7}

Rituel de clan : eldrazi M

Chaque joueur sacrifie tous les permanents qu'il contrôle qui ont au moins une couleur.

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

Berceau de Gaia

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyons serpentants

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Vous pouvez lancer des sorts de créature ce tour-ci comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuvette de la Yavimaya

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{G}, {T} : Régénérez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin du foyer

Terrain M

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Chaque joueur acquiert le contrôle de toutes les créatures qu'il possède.

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

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 de Suintesève

Terrain : forêt U

({T} : Ajoutez {G}.)
La Forêt de Suintesève arrive sur le champ de bataille engagée.
{G}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie. N'activez que si vous contrôlez au moins deux permanents verts.

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

Miren, le puits gémissant

Terrain légendaire **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T}, Sacrifiez une créature : Vous gagnez autant de points de vie que l'endurance de la créature sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut marché

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx

Terrain légendaire **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Temple de la fausse divinité

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire

Terrain U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibelot de pierrenuage {3}

Artefact M

À chaque fois qu'un permanent non-artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer dans la main de son propriétaire un autre permanent que vous contrôlez qui partage un type de permanent avec lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabinet du conjurateur {5}

Artefact R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'oubli {3}

Artefact R

{4}, {T} : Mettez un marqueur « destin » sur un permanent ciblé.
{5}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'oubli : Détruisez tous les permanents non-terrain sans marqueur « destin », et retirez ensuite tous les marqueurs « destin » de tous les permanents.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn libéré {7}

Planeswalker légendaire : Karn M

{+4} : Un joueur ciblé exile une carte de sa main.

{-3} : Exilez un permanent ciblé.

{-14} : Recommencez la partie en laissant en exil toutes les cartes de permanent non-aura exilées avec Karn libéré. Puis mettez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détissage de l'Æther {1}{G}

Éphémère U

Choisissez une cible, artefact ou enchantement. Son propriétaire le mélange à sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corde d'adjuration {X}{G}{G}{G}

Éphémère R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppe de vigueur {1}{G}

Éphémère C

Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim de bourgeons {1}{G}

Éphémère C

Convocation
Rappel {3}
Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne krosiane {2}{G}

Éphémère U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de l'invocateur {0}

Éphémère R

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

Au début de votre prochain entretien, payez {2}{G}{G}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

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

Obstination ? 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

~Fou furieux {G}

Éphémère M

Ne lancez ce sort qu'avant l'étape des blessures de combat.
Une créature ciblée acquiert le piétinement et gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant égal à sa force. Au début de l'étape de fin, détruisez cette créature si elle a attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Viande fraîche {3}{G}

Éphémère R

Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête pour chaque créature mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascétisme {3}{G}{G}

Enchantement R

Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.
{1}{G} : Régénérez une créature ciblée. (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

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

Survie du plus apte {1}{G}

Enchantement R

{G}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant des dryades {2}{G}

Enchantement : aura R

Enchanter : permanent
Le permanent enchanté est un terrain Forêt incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone d'éveil {2}{G}

Enchantement R

Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast