

Cuirassé phyrexian

{1}



Créature-artefact : phyrexian et cuirassé

R

Piétinement

Quand le Cuirassé Phyrexian arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiez n'importe quel nombre de créatures dont le total des forces vaut 12 ou plus.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prototype loup

{2}



Créature-artefact : loup et construction

R

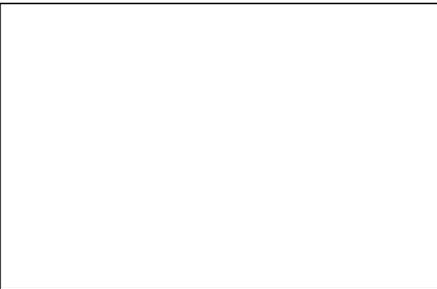
Le Prototype loup ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'un joueur n'ait pas de carte en main.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engloutâmes phyrexian

{3}



Créature-artefact neigeuse : phyrexian et construction

R

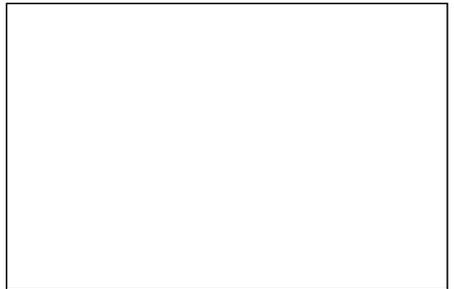
Entretien cumulatif ? Sacrifiez une créature. (Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répliquant

{6}



Créature-artefact : changeforme

R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Répliquant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-jeton ciblée.

Tant qu'une carte exilée par le Répliquant est une carte de créature, le Répliquant a la force, l'endurance et les types de créature de la dernière carte de créature exilée par le Répliquant. C'est toujours un changeforme.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan morceleur

{8}

Créature-artefact : golem

R

Quand le Titan morceleur arrive sur le champ de bataille ou le quitte, choisissez un terrain de chaque type de terrain de base, puis détruisez ces terrains.

7/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briseur de mondes

{6}{G}

Créature : eldrazi

M

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Quand vous lancez ce sort, exilez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

Portée

{2}{C}, sacrifiez un terrain : Renvoyez le Briseur de mondes depuis votre cimetière dans votre main. ((C) représente un mana incolore.)

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Beuglard des sylves

{4}{G}{G}

Créature : bête

M

Quand le Beuglard des sylves arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature verte non-légendaire ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

6/5

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

Druide de Boréal {G}



Créature neigeuse : elfe et druide **C**
{T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois {2}{G}



Créature : elfe et éclairéur **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

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 cordelliens {G}



Créature : elfe et druide **C**
{T} : Ajoutez {G}.

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

Mystique elfe {G}



Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathe farouche {2}{G}



Créature : elfe C

Quand l'Empathe farouche arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 6, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalistes du Conclave {4}{G}



Créature : dryade U

Quand les Naturalistes du Conclave arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de la Scrutaie {1}{G}



Créature : peuple fée et ranger U

Flash

Vol, protection contre le bleu

Renvoyez une forêt que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Dégagez une créature ciblée. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



Créature : sylvain et shaman R

Piétinement

Quand le Primus chutebois arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent non-créature ciblée.

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

Ranger quirionais {G}



Créature : elfe et ranger U

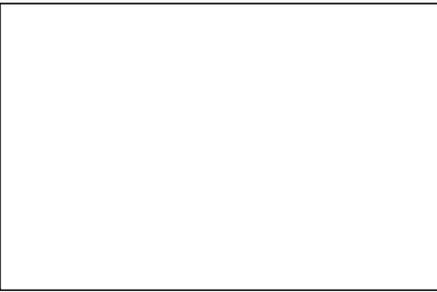
Renvoyez une forêt que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Dégagez une créature ciblée. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recruteur de la garde crépusculaire

{1}{G}



Créature : humain et guerrier et loup-garou

U

{2}{G} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Recruteur de la garde crépusculaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surrak, le Grand veneur

{2}{G}{G}



Créature légendaire : humain et guerrier

U

<>Redoutable</> ? Au début du combat pendant votre tour, si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement

{2}{G}



Créature : elfe et shaman

U

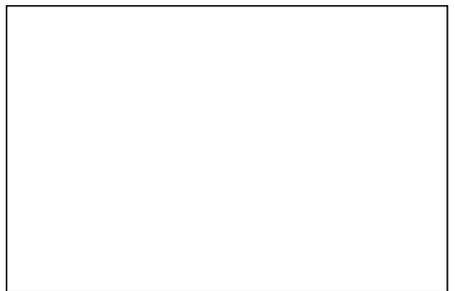
Quand la Sage du reboisement arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symbiote de Brinbois

{G}



Créature : insecte

U

Renvoyez un elfe que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Dégagez une créature ciblée. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



Créature : humain et shaman 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

Conduit de ruine {6}



Créature : eldrazi R

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature incolore avec une valeur de mana supérieure ou égale à 7, la révéler, mélanger ensuite et mettre cette carte au-dessus d'elle. Le premier sort de créature que vous lancez à chaque tour coûte {2} de moins à lancer.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Térastodon {6}{G}{G}



Créature : éléphant R

Quand le Térastodon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire jusqu'à trois permanents non-créature ciblés. Pour chaque permanent mis dans un cimetière de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, la Fin promise {13}



Créature légendaire : eldrazi M

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de carte parmi les cartes de votre cimetière. Quand vous lancez ce sort, vous acquérez le contrôle d'un adversaire ciblé pendant le prochain tour de ce joueur. Après ce tour, le joueur joue un tour supplémentaire. Vol, piétinement, protection contre les éphémères

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kozilek, Boucher de la Vérité

{10}

Créature légendaire : eldrazi

M

Quand vous lancez ce sort, piochez quatre cartes.

Annihileur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)

Quand Kozilek, Boucher de la Vérité est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulamog, l'Épicycle Infini

{11}

Créature légendaire : eldrazi

M

Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent ciblé.

Indestructible

Annihileur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)

Quand Ulamog est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque. Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent ciblé.

Indestructible

Annihileur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)

Quand Ulamog est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kozilek, la Grande Distorsion

{8}{C}{C}

Créature légendaire : eldrazi

M

Quand vous lancez ce sort, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.

Menace

Défaussez-vous d'une carte avec une valeur de mana de X : Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de X.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulamog, la Voracité insatiable

{10}

Créature légendaire : eldrazi

M

Quand vous lancez ce sort, exilez deux permanents ciblés.

Indestructible

À chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant ligatureur de pensées

{3}{C}



Créature : eldrazi

R

Quand le Voyant ligatureur de pensées arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain et exilez cette carte.

Quand le Voyant ligatureur de pensées quitte le champ de bataille, l'adversaire ciblé pioche une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dent et ongle

{5}{G}{G}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

? Mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature depuis votre main.

Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade



Créature-terrain : forêt et dryade

U

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution hermétique

{1}{G}{G}



Rituel

R

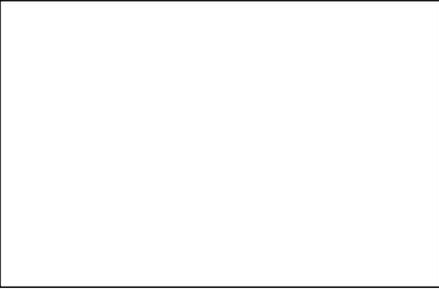
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, X étant 2 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée. Mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. Exilez l'Évolution hermétique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer

{1}{G}



Rituel

C

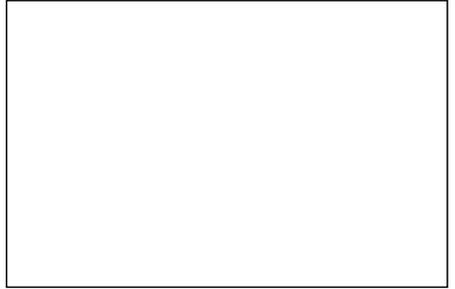
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Majesté de l'âme

{4}{G}



Rituel

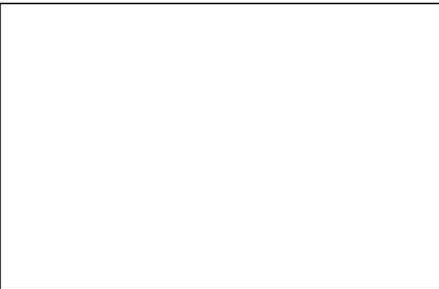
R

Piochez un nombre de cartes égal à la force d'une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

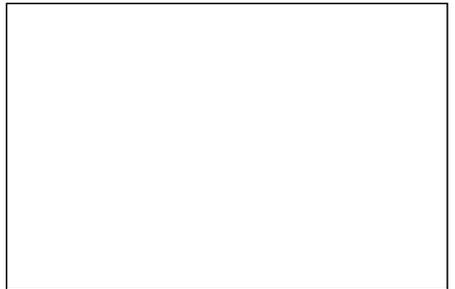
U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mousse acide de la Mwônvouli

{2}{G}{G}



Rituel

C

Détruisez le terrain ciblé. Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez cette carte sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerinage de Nissa

{2}{G}



Rituel

C

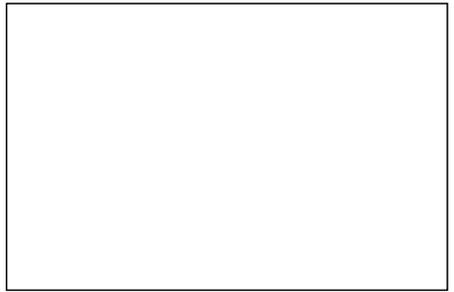
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt de base, révéléz ces cartes et mettez-en une sur le champ de bataille engagée, et le reste dans votre main. Mélangez ensuite.

<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémères et/ou de rituel dans votre cimetière, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de forêt de base à la place de deux.

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

Regard sylvestre

{1}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendication de Linciel

{3}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temps du besoin

{1}{G}



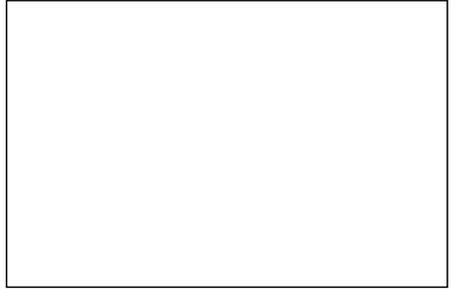
Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}



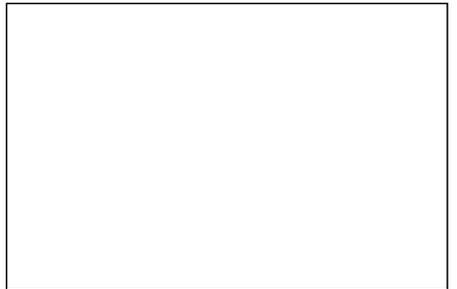
Rituel

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

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

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

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

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



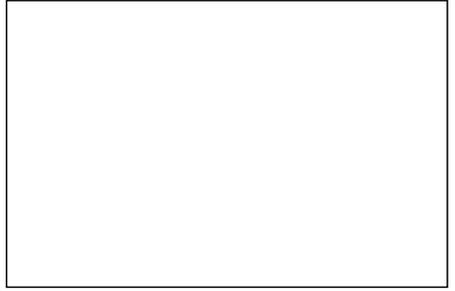
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



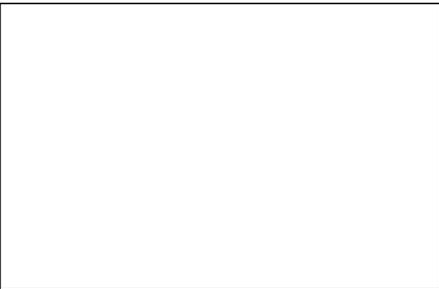
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



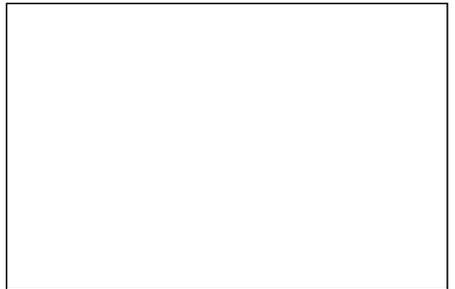
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



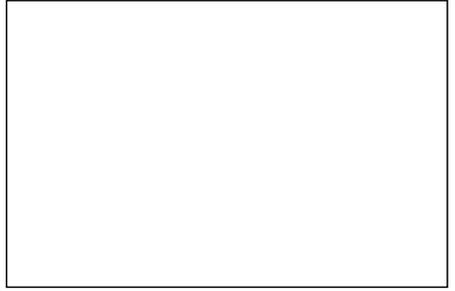
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



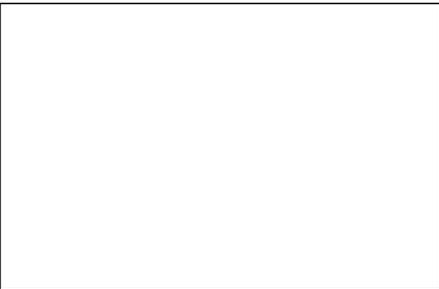
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



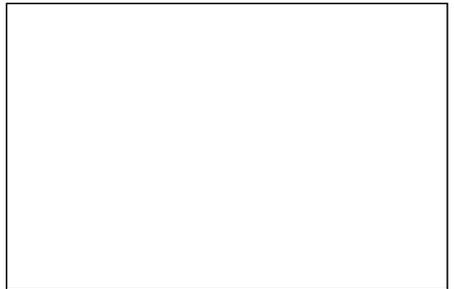
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

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

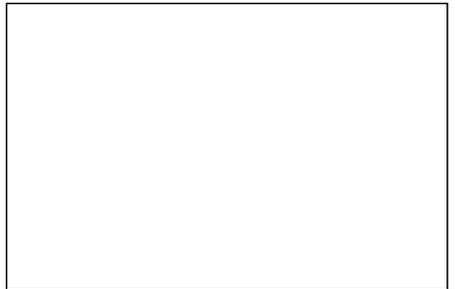


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontière tectonique



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



Terrain de base

C

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



Terrain de base

C

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pavillon de Brinbois



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{G}, {T} : Dégagez un elfe ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire d'Ugin



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que vous lancez un sort incolore avec une valeur de mana supérieure ou égale à 7, vous pouvez sacrifier le Sanctuaire d'Ugin. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature incolore, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

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

?il d'Ugin



Terrain légendaire

R

Les sorts Eldrazi incolores que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

{7}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature incolore, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de domination

{3}



Artefact

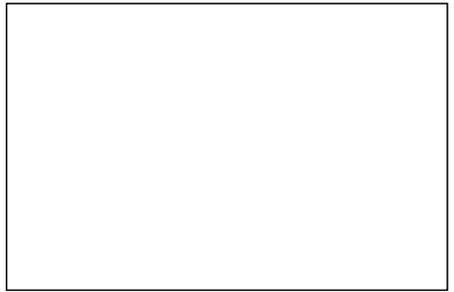
R

{1} : Dégagez le Bâton de domination.
{2}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie.
{3}, {T} : Dégagez une créature ciblée.
{4}, {T} : Engagez une créature ciblée.
{5}, {T} : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des Paruns

{4}



Artefact : équipement

R

Tant que la créature équipée est engagée, les créatures engagées que vous contrôlez gagnent +2/+0.
Tant que la créature équipée est dégagée, les créatures dégagées que vous contrôlez gagnent +0/+2.
{3} : Vous pouvez engager ou dégager la créature équipée.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'ombre

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a « {3}, {Q} : Cette créature gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. » ({Q} est le symbole de dégagement.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cosse de gestation

{3}{GP}

Artefact

R

{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.

{1}{GP}, (T), sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

Nissa, éveilleuse de mondes

{3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa

M

{+1} : Le terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 4/4 Élémental avec le piétinement. C'est toujours un terrain.

{+1} : Dégagez jusqu'à quatre forêts ciblées.

{-7} : Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez. Ces terrains deviennent des créatures 4/4 Élémental avec le piétinement. Ce sont toujours des terrains.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin, le dragon-esprit

{8}

Planeswalker légendaire : Ugin

M

{+2} : Ugin, le dragon-esprit inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{-X} : Exilez chaque permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X qui a au moins une couleur.

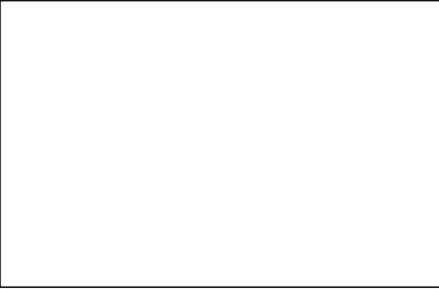
{-10} : Vous gagnez 7 points de vie, piochez sept cartes, puis mettez sur le champ de bataille jusqu'à sept cartes de permanent depuis votre main.

7/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assolement

{G}



Éphémère

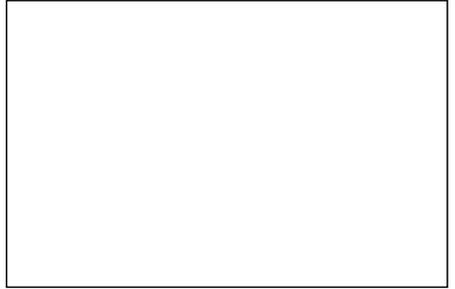
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance de l'ancienne Krosia

{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

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

Revigoration

{2}{G}

Éphémère

C

Si vous contrôlez une forêt, à la place de payer le coût de mana de ce sort, vous pouvez faire qu'un adversaire gagne 3 points de vie.
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeoisement

{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

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 mettez la carte au-dessus de votre bibliothèque.

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

Exploration

{G}

Enchantement

R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation luxuriante

{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison printanière

{3}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une forêt est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selvala, cœur des terres sauvages

{1}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et éclairé

M

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, son contrôleur peut piocher une carte si sa force est supérieure à la force de chaque autre créature.

{G}, {T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

