Shigeki, visionnaire de Jukai {1}{G}

Créature-enchantement légendaire : serpent et druide R

{1}{G}, {T}, renvoyez Shigeki, visionnaire de Jukai dans la main de son propriétaire : Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain parmi elles. Mettez le reste dans votre cimetière.
<i>Transfert</i> ? {X}{X}{G}{G}, défaussez-vous de Shigeki : Renvoyez dans votre main X cartes non-légendaires ciblées depuis votre cimetière.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse cultivateur {4}{G}{G}{G}

Créature : plante et bête M

Piétinement
La force et l'endurance du Colosse cultivateur sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez. Quand le Colosse cultivateur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain engagée depuis votre main. Si vous faites ainsi, piochez une carte et répétez ce processus.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Altisaure du zénith {7}{G}{G}

Créature : dinosaure R

Quand l'Altisaure du zénith arrive sur le champ de bataille, il se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
<i>Rage</i> ? À chaque fois que l'Altisaure du zénith subit des blessures, il se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épix tisseur {2}{G}{G}

Créature : epix R

L'Épix tisseur arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.
{2}, retirez un marqueur +1/+1 de l'Épix tisseur : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
{1}, retirez un marqueur +1/+1 de l'Épix tisseur : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Oracle de Mul Daya {3}{G}

Créature : elfe et shamane R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.
<i>Toucheterre</i> ? 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

Bénédiction selon Gaia {1}{G}

Rituel U

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque.
Piochez une carte.
Quand la Bénédiction selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche de demain {2}{G}

Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Suspension 2 ? {G} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {G} et l'exiler avec deux marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin du ranger {3}{G}

Rituel C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin sinueux {3}{G}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base et/ou de porte, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante {1}{G}

Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement primordial {3}{G}{G}

Rituel R

Choisissez deux ?
? Un joueur ciblé gagne 7 points de vie.
? Mettez un permanent non-créature ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.
? Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.
? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cycle alimentaire d'Ezuri {5}{G}{G}{G}

Rituel R

Pour chaque créature que vos adversaires contrôlent, créez un jeton de créature 4/4 verte Phyrexian et Bête. Chacun de ces jetons se bat contre une créature différente parmi ces créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge de genèse {4}{G}{G}

Rituel R

Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez déjà lancé votre commandant depuis la zone de commandement pendant cette partie.
Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de permanent non-terrain. Vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille. Mettez ensuite toutes les cartes révéles de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement de Vastebois {3}{G}

Rituel U

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Si ce sort a été kické, mettez deux marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Errances lointaines {2}{G}

Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
<i>Seuil</i> ? S'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues de chasse {3}{G}

Rituel U

Kick {3}{G} (Vous pouvez payer {3}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.
Si ce sort a été kické, dégagez toutes les forêts mises sur le champ de bataille de cette manière. Elles deviennent des créatures 3/3 vertes avec la célérité qui sont toujours des terrains.

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

Éveil de l'animiste {X}{G}

Rituel R

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain parmi elles sur le champ de bataille, engagées, et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, dégagez ces terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation {2}{G}{G}

Rituel U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naître des cendres {2}{G}

Rituel **C**

Kick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Si ce sort a été kické, à la place cherchez dans votre bibliothèque deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Pèlerinage de Nissa {2}{G}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt de base, révélez 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

Récupération de Bala Ged {2}{G}

Rituel **U**

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reforger la terre {6}{G}{G}{G}

Rituel M

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

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

Renouveau de Nissa {5}{G}

Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Vous gagnez 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Route du retour {G}{G}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
? Mettez votre commandant dans votre main depuis la zone de commandement.
Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Royaumes abondants {6}{G}

Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain de base, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste {1}{G}

Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisons passées {4}{G}{G}

Rituel M

Renvoyez n'importe quel nombre de cartes avec des valeurs de mana différentes depuis votre cimetière dans votre main. Mettez les Saisons passées au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trois visites {1}{G}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de genèse {X}{G}{G}{G}

Rituel R

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez ensuite dans votre cimetière toutes les cartes révélées de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vers le Nord {1}{G}

Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain neigeux, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation explosive {3}{G}

Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie migratoire {3}{G}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout n'est que poussière {7}

Rituel tribal : eldrazi M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de l'Indomptable

Terrain : désert C

Le Désert de l'Indomptable arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
Recyclage {1}{G} ({1}{G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle de guerre

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T}, payez un nombre de points de vie égal au nombre de couleurs dans l'identité couleur de votre commandants : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau du Commandement

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Flambeau du Commandement : Mettez votre commandant dans votre main depuis la zone de commandement.

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

Gueule de Ronom

Terrain neigeux M

{T} : Ajoutez {C}.
{4}{S}, {T}, sacrifiez le Col de Rubicorne : Il inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karst glissant

Terrain C

Le Karst glissant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles

Terrain C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.
{T} : Ajoutez {G}.
Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial à l'unité

Terrain U

Le Mémorial à l'unité arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
{2}{G}, {T}, sacrifiez le Mémorial à l'unité : Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez ensuite le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paludgraf hanté

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T}, sacrifiez le Paludgraf hanté : Renvoyez une carte de créature au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précipice glaciaire

Terrain U

Entretien cumulatif ? Payez 2 points de vie.
Quand le Précipice glaciaire arrive sur le champ de bataille, sacrifiez un terrain.
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas attaquer.

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées.

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

Quartier fantôme

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylves gangrenées

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{3}{G}, {T}, sacrifiez les Sylves gangrenées : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élixir de mille ans {3}

Artefact R

Vous pouvez activer les capacités des créatures que vous contrôlez comme si ces créatures avaient la célérité.
{1}, {T} : Dégagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Brume obscurcissante {2}{G}

Éphémère R

Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana.
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planétaire mécanique de Ghirapur {4}

Artefact R

Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.
Au début de l'entretien de chaque joueur, si ce joueur n'a aucune carte en main, ce joueur pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brumes persistantes {1}{G}

Éphémère U

Rappel ? sacrifiez un terrain
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flétrissure {1}{G}

Éphémère C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte précoce {1}{G}{G}

Éphémère R

Un joueur ciblé dégage tous les terrains de base qu'il contrôle.

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

Restauration naturelle {4}{G}

Éphémère C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Classe : druide {1}{G}

Enchantement : classe U

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)
À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

{2}{G} : Niveau 2
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

{4}{G} : Niveau 3
Quand cette classe devient niveau 3, un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature avec la célérité et « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez. » C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Herbes éléphantesques {G}

Enchantement U

Entretien cumulatif {1}
Les créatures noires ne peuvent pas vous attaquer.
Les créatures non-noires ne peuvent vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de l'abondance {2}{G}

Enchantement R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.
Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reboisement des régions reculées {3}{G}

Enchantement U

Au début de votre étape de fin, dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment des druides {1}{G}

Enchantement R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur choisit un joueur ciblé qui contrôle plus de créatures que lui et qui est son adversaire. Le premier joueur peut révéler les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. S'il fait ainsi, ce joueur met cette carte sur le champ de bataille et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast