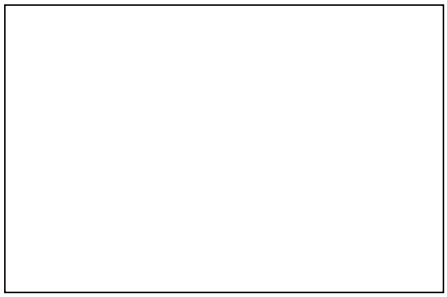
Élémental de terrain {1}{G}

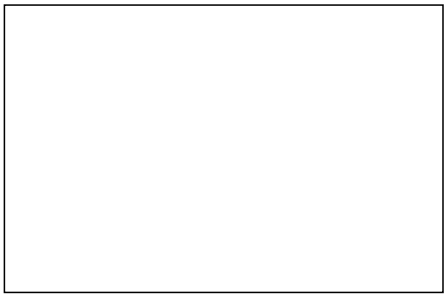


Créature : élémental **C**

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de terrain {1}{G}

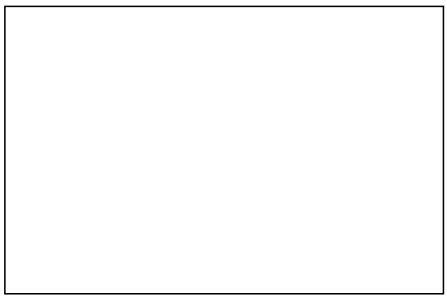


Créature : élémental **C**

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de terrain {1}{G}

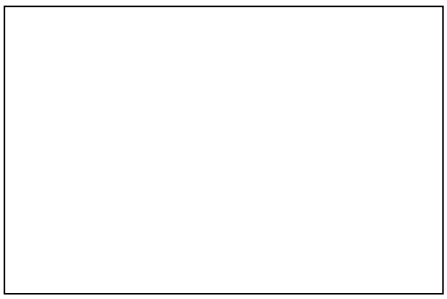


Créature : élémental **C**

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de terrain {1}{G}



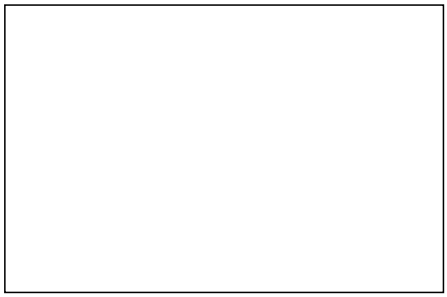
Créature : élémental **C**

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien du Grand conduit {3}{G}



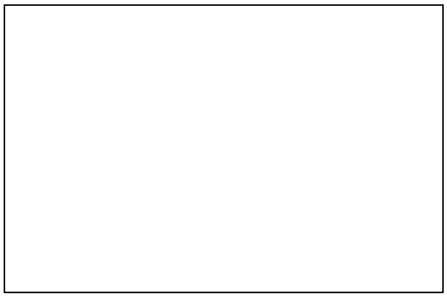
Créature : élémental U

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
Tant que vous contrôlez un planeswalker Nissa, le Gardien du Grand conduit gagne +2/+0 et a la vigilance. (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien du Grand conduit {3}{G}



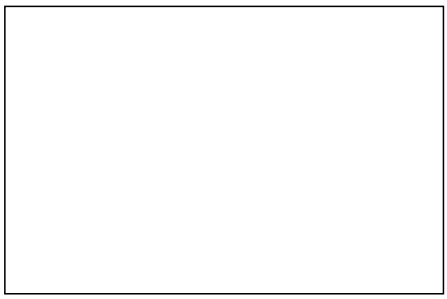
Créature : élémental U

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
Tant que vous contrôlez un planeswalker Nissa, le Gardien du Grand conduit gagne +2/+0 et a la vigilance. (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien du Grand conduit {3}{G}



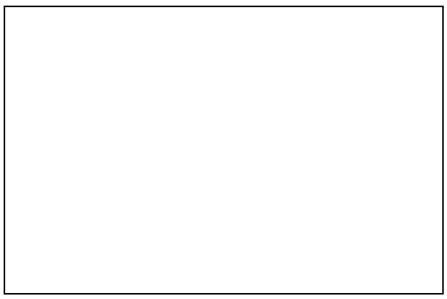
Créature : élémental U

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
Tant que vous contrôlez un planeswalker Nissa, le Gardien du Grand conduit gagne +2/+0 et a la vigilance. (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre hérissée {2}{G}{G}



Créature : hydre R

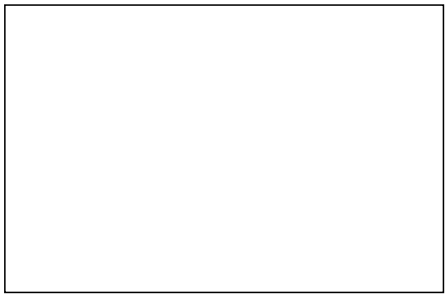
Quand l'Hydre hérissée arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).
Payez {E}{E}{E} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre hérissée. Elle acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune tigre à défenses de sabre {1}{G}



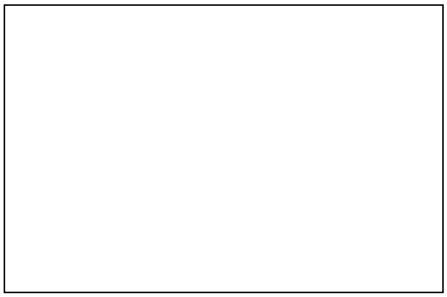
Créature : chat U

À chaque fois que le Jeune tigre à défenses de sabre inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
Payez {E}{E} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Jeune tigre à défenses de sabre.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piétineur à dos arboré {3}{G}{G}



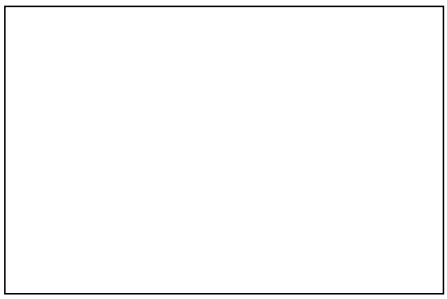
Créature : bête U

Piétinement
Quand le Piétineur à dos arboré arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune tigre à défenses de sabre {1}{G}



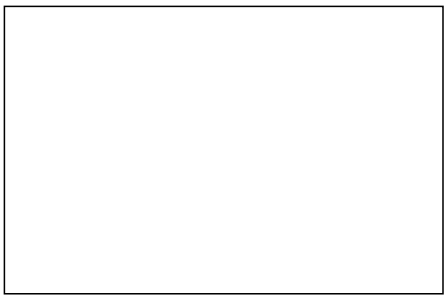
Créature : chat U

À chaque fois que le Jeune tigre à défenses de sabre inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
Payez {E}{E} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Jeune tigre à défenses de sabre.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piétineur à dos arboré {3}{G}{G}



Créature : bête U

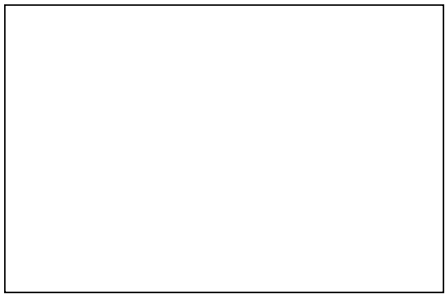
Piétinement
Quand le Piétineur à dos arboré arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhinocéros prospère {2}{G}



Créature : rhinocéros **C**

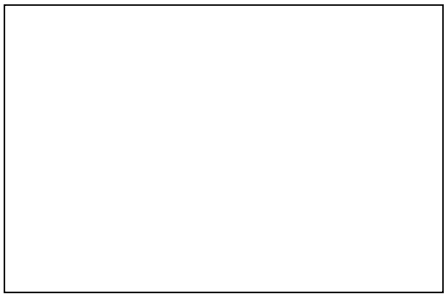
Quand le Rhinocéros prospère arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

À chaque fois que le Rhinocéros prospère attaque, vous pouvez payer {E}{E}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du Maquis de Shaila {1}{G}



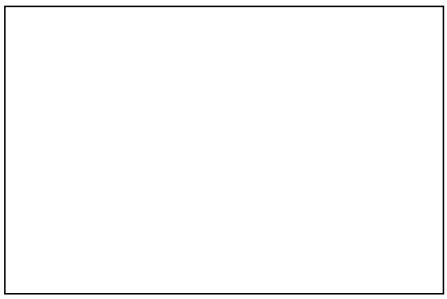
Créature : elfe et druide **C**

Quand le Sage du Maquis de Shaila arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhinocéros prospère {2}{G}



Créature : rhinocéros **C**

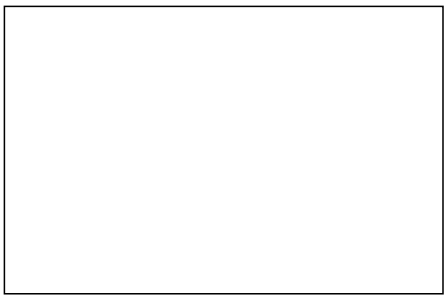
Quand le Rhinocéros prospère arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

À chaque fois que le Rhinocéros prospère attaque, vous pouvez payer {E}{E}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du Conduit {1}{G}



Créature : elfe et druide U

Quand le Servant du Conduit arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

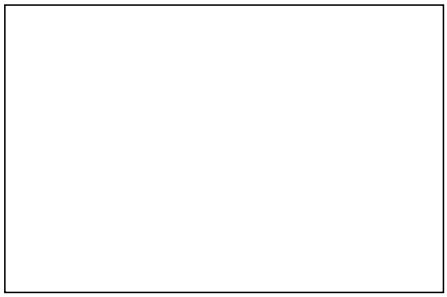
{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du Conduit {1}{G}



Créature : elfe et druide U

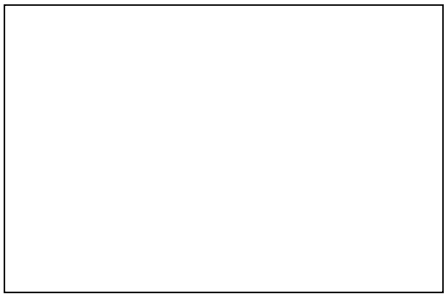
Quand le Servant du Conduit arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre soufflether {5}{U}{U}



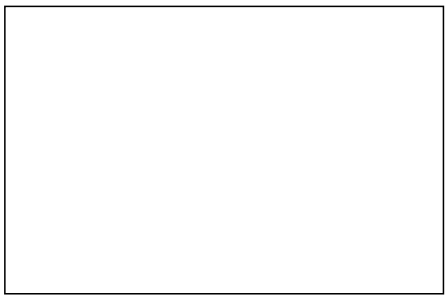
Créature : léviathan R

Vol
Au début de votre entretien, vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).
Payez {E}{E}{E}{E}{E}{E}{E}{E} : Renvoyez toutes les autres créatures dans les mains de leurs propriétaires. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tigre riverain {3}{G}{G}



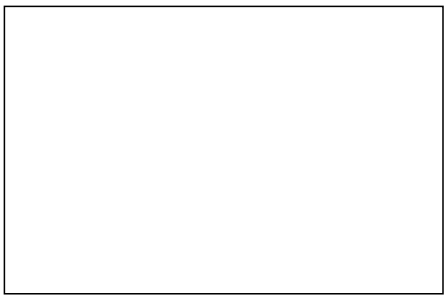
Créature : chat C

Piétinement
Quand le Tigre riverain arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
À chaque fois que le Tigre riverain attaque, vous pouvez payer {E}{E}. Si vous faites ainsi, il gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baleine volante à longues nageoires {2}{U}{U}



Créature : baleine U

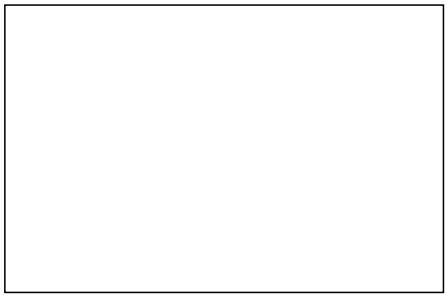
Vol
La Baleine volante à longues nageoires ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baleine volante à longues nageoires {2}{U}{U}



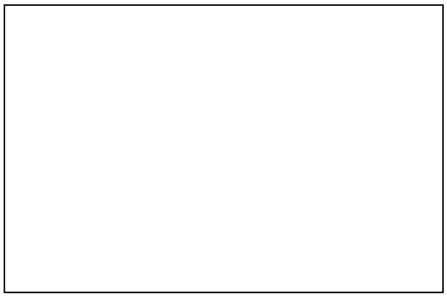
Créature : baleine U

Vol
La Baleine volante à longues nageoires ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de Janjeet {2}{U}



Créature : vedalken et soldat U

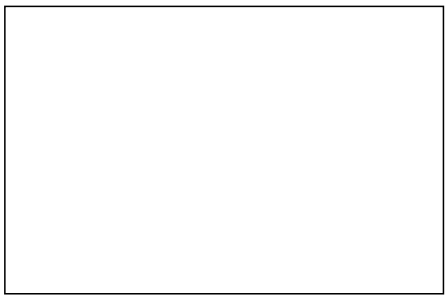
Quand la Sentinelle de Janjeet arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

{T}, payez {E}{E} : Vous pouvez engager ou dégager une cible, artefact ou créature.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de Janjeet {2}{U}



Créature : vedalken et soldat U

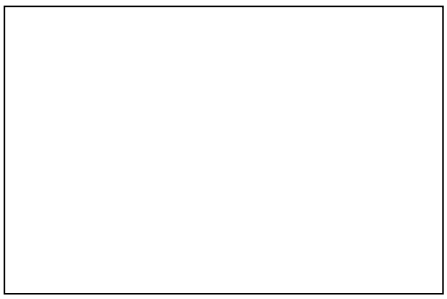
Quand la Sentinelle de Janjeet arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

{T}, payez {E}{E} : Vous pouvez engager ou dégager une cible, artefact ou créature.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tortue prospère {U}



Créature : tortue terrestre C

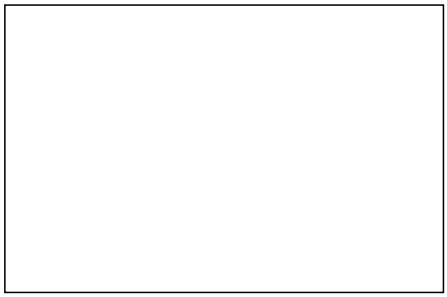
Quand la Tortue prospère arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
À chaque fois que la Tortue prospère attaque, vous pouvez payer {E}{E}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tortue prospère {U}



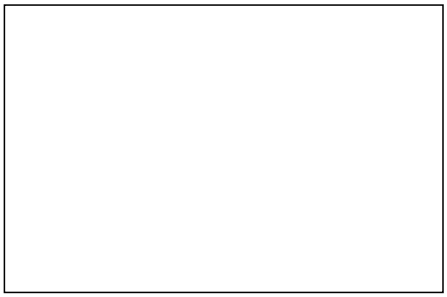
Créature : tortue terrestre **C**

Quand la Tortue prospère arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
À chaque fois que la Tortue prospère attaque, vous pouvez payer {E}{E}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pérégrin empyréen {1}{G}{U}



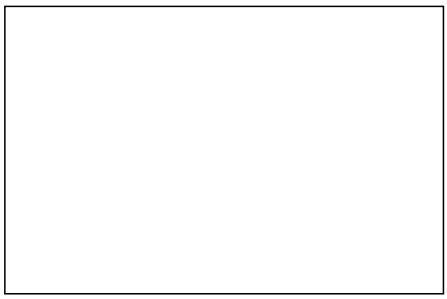
Créature : vedalken et éclaireur U

Vol, piétinement
À chaque fois que le Pérégrin empyréen inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez autant de {E} (marqueurs « énergie »).

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pérégrin empyréen {1}{G}{U}



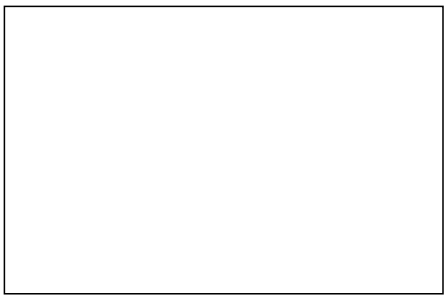
Créature : vedalken et éclaireur U

Vol, piétinement
À chaque fois que le Pérégrin empyréen inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez autant de {E} (marqueurs « énergie »).

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apogée verdoyante {3}{G}



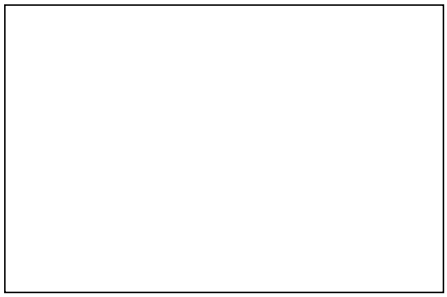
Rituel **R**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base et mettez-la sur le champ de bataille engagée. Cherchez dans votre bibliothèque et votre cimetière une carte appelée Nissa, artisane de la nature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apogée verdoyante {3}{G}

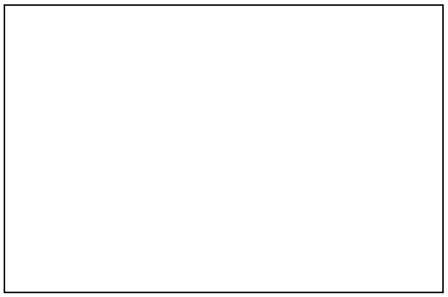


Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base et mettez-la sur le champ de bataille engagée. Cherchez dans votre bibliothèque et votre cimetière une carte appelée Nissa, artisane de la nature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonie avec l'Éther {G}

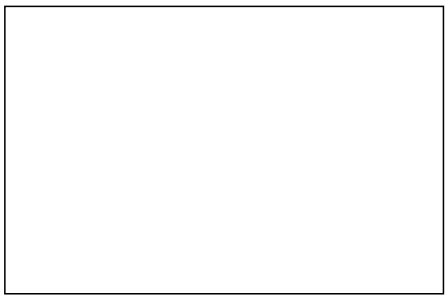


Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonie avec l'Éther {G}

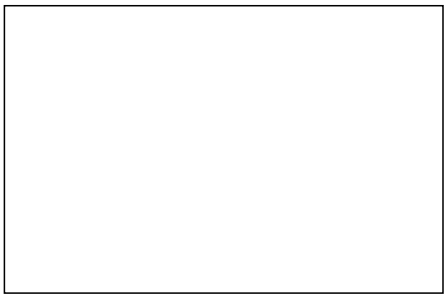


Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonie avec l'Éther {G}



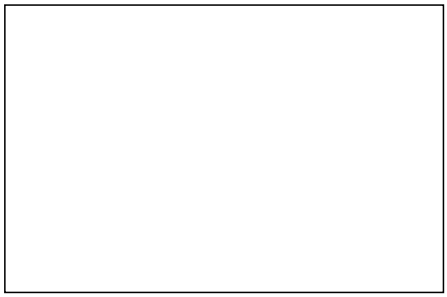
Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

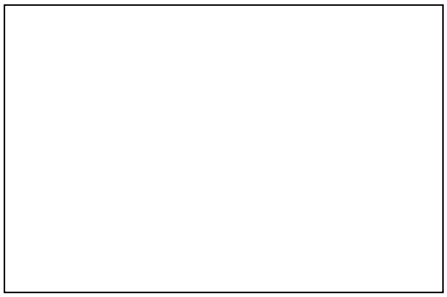


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

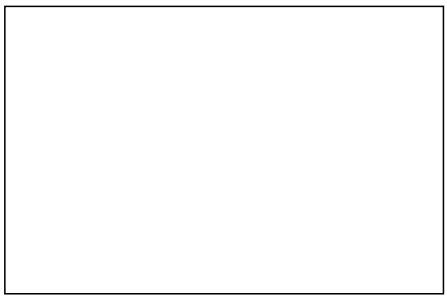


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

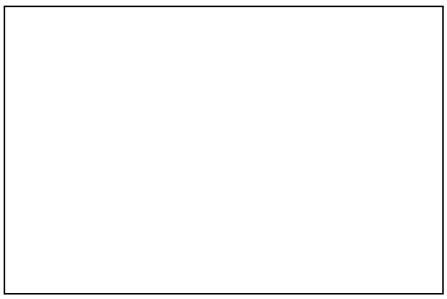


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

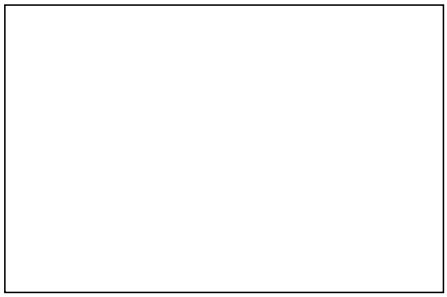


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

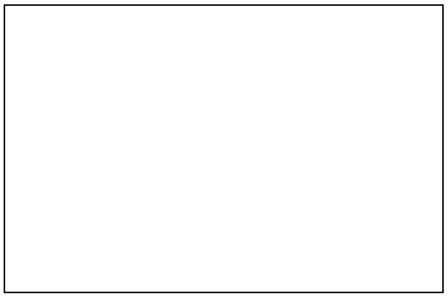


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

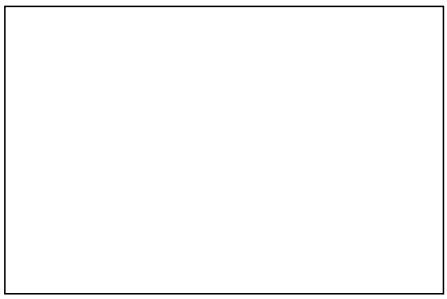


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

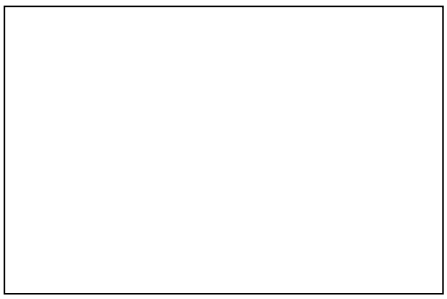


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

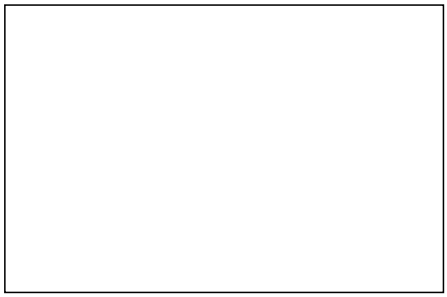


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

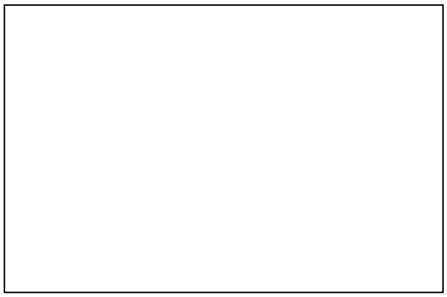


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

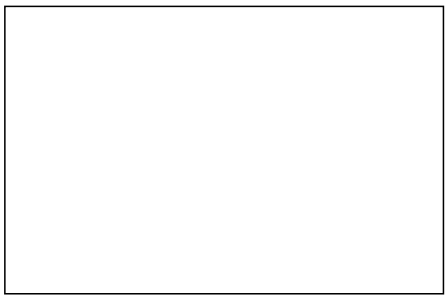


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

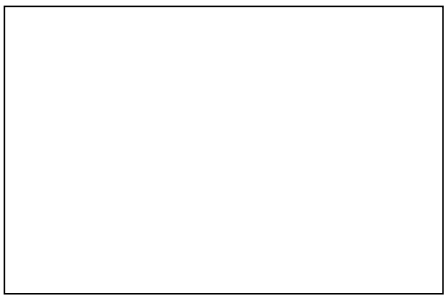


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves

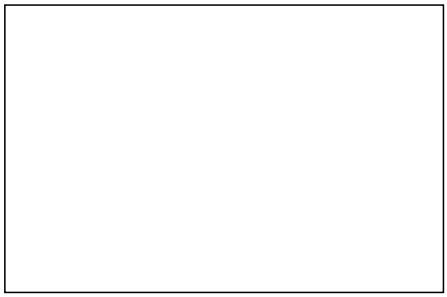
Terrain **C**

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves

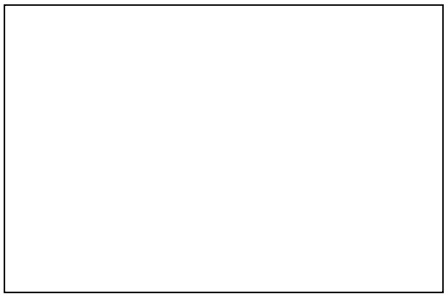


Terrain **C**

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves

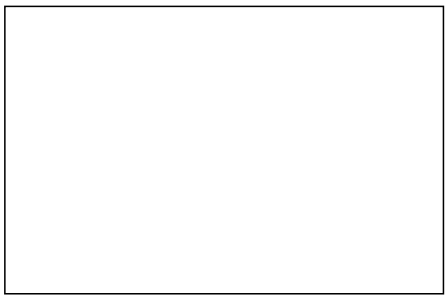


Terrain **C**

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves

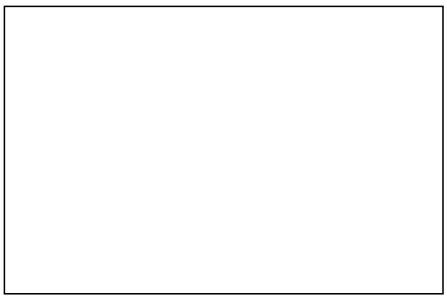


Terrain **C**

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, artisane de la nature {4}{G}{G}



Planeswalker légendaire : Nissa **M**

{+3} : Vous gagnez 3 points de vie.

{-4} : Révélez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain parmi elles sur le champ de bataille, et le reste dans votre main.

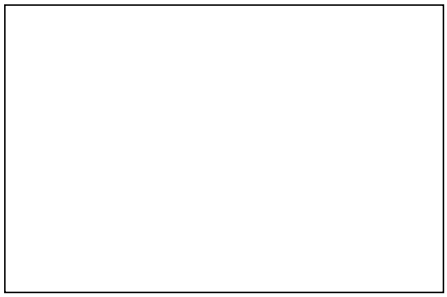
{-12} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envie d'artificiel {2}{G}

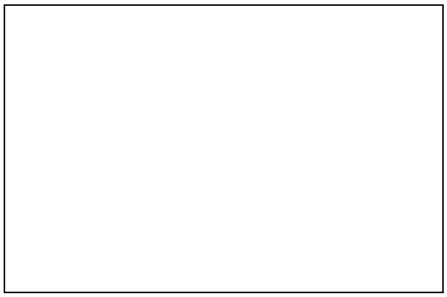


Éphémère **C**

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaillance {3}{U}

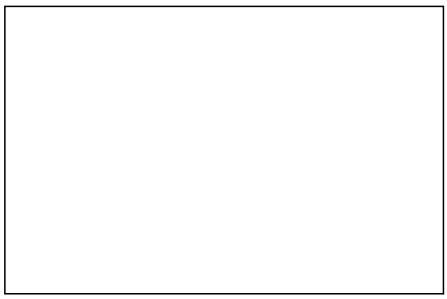


Enchantement : aura **C**

Enchanter : artefact ou créature
Quand la Défaillance arrive sur le champ de bataille, engagez le permanent enchanté.
Le permanent enchanté ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envie d'artificiel {2}{G}

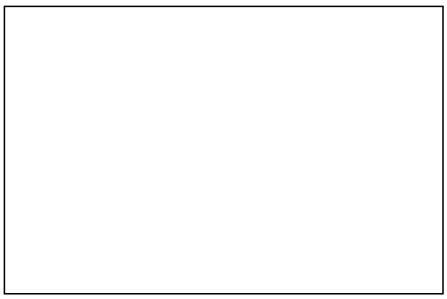


Éphémère **C**

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaillance {3}{U}



Enchantement : aura **C**

Enchanter : artefact ou créature
Quand la Défaillance arrive sur le champ de bataille, engagez le permanent enchanté.
Le permanent enchanté ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast