

Acolyte de Karametra

{3}{G}



Créature : humain et druide

U

{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à votre dévotion au vert. (Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cultivatrice d'Oashra

{G}



Créature : humain et druide

C

{2}{G}, {T}, sacrifiez la Cultivatrice d'Oashra : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cultivatrice d'Oashra

{G}



Créature : humain et druide

C

{2}{G}, {T}, sacrifiez la Cultivatrice d'Oashra : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'Auvent

{1}{G}



Créature : elfe et druide

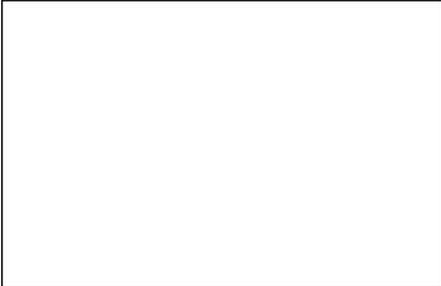
C

{T} : Ajoutez {G}.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Druidesse de l'Auvent** {1}{G}

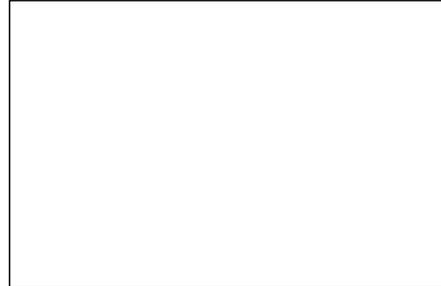


Créature : elfe et druide **C**  
 {T} : Ajoutez {G}.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Elfes de Llanowar** {G}

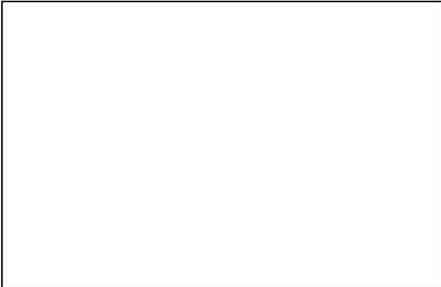


Créature : elfe et druide **C**  
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Elfes de Llanowar** {G}

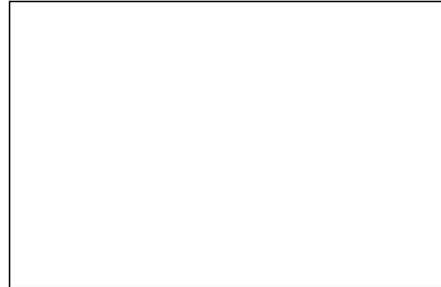


Créature : elfe et druide **C**  
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Piétineur terrestre** {3}{G}{G}{G}



Créature : bête **R**  
 Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
 Piétinement

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ritualiste de l'oasis

{3}{G}



Créature : serpent et druide

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  
{T}, surmenez le Ritualiste de l'oasis : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

2/4

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

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

Léviathan de la houle

{5}{U}{U}{U}



Créature : léviathan

R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.

Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de la houle

{5}{U}{U}{U}



Créature : léviathan

R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.

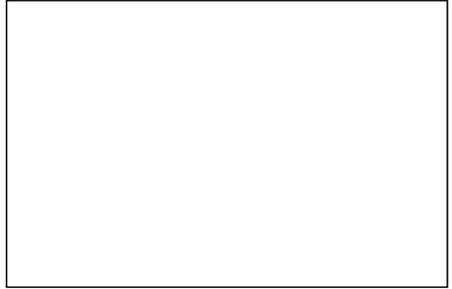
Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de la houle

{5}{U}{U}{U}



Créature : léviathan

R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.

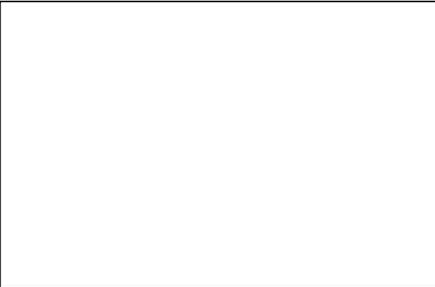
Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de la houle

{5}{U}{U}{U}



Créature : léviathan

R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.

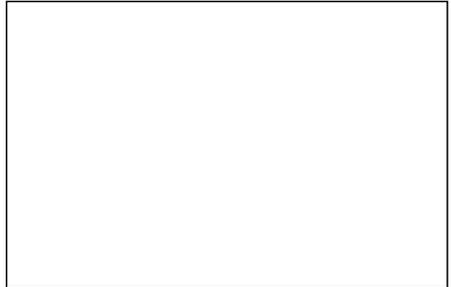
Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prétendant mercuriel

{4}{U}



Créature : changeforme

R

Vous pouvez faire que le Prétendant mercuriel arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature que vous contrôlez, excepté qu'il a « {2}{U}{U} : Renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de Magosi {3}{U}{U}{U}

Créature : sphinx R

Vol

{2}{U} : Piochez une carte et mettez ensuite un marqueur +1/+1 sur le Sphinx de Magosi.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther

Terrain U

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de Magosi {3}{U}{U}{U}

Créature : sphinx R

Vol

{2}{U} : Piochez une carte et mettez ensuite un marqueur +1/+1 sur le Sphinx de Magosi.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther

Terrain U

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



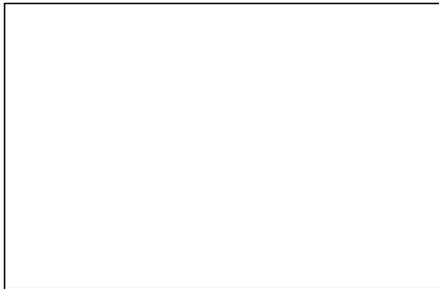
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



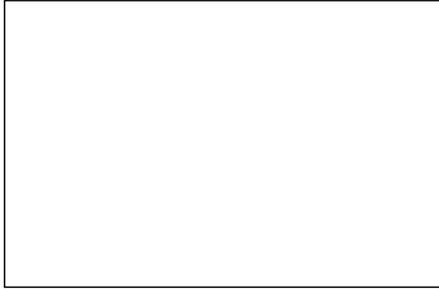
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



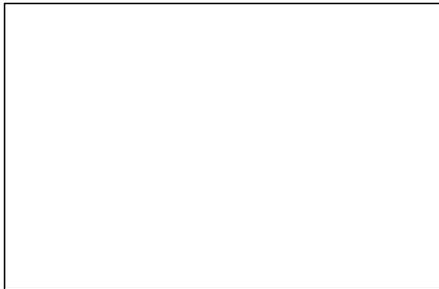
Terrain de base : forêt

**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

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

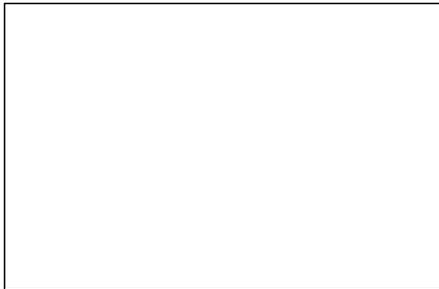


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

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

Ruisseau des sylves



Terrain

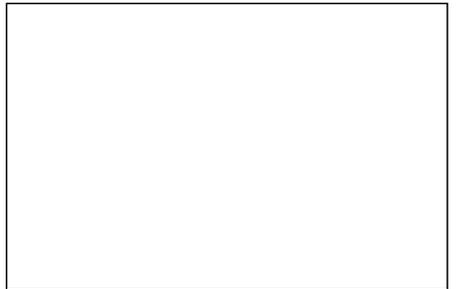
C

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

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, force vitale

{3}{G}{G}



Planeswalker légendaire : Nissa

M

{+1} : Dégagez un terrain ciblé que vous contrôlez. Jusqu'à votre prochain tour, il devient une créature 5/5 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.

{-3} : Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation en grenouille

{1}{U}



Éphémère

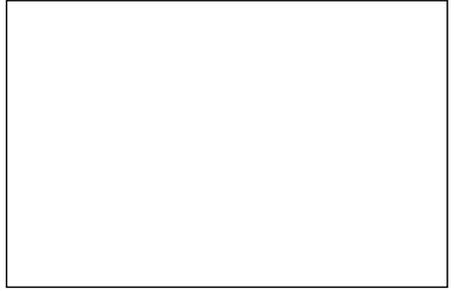
U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation en grenouille

{1}{U}



Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation en grenouille

{1}{U}



Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation en grenouille

{1}{U}



Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de force

{2}{G}

Enchantement : aura et cartouche

C

Enchanter : une créature que vous contrôlez  
Quand le Cartouche de force arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que la créature enchantée se batte contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)  
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de paradis

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain  
Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.  
Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de paradis

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain  
Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.  
Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de paradis

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain  
Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.  
Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de paradis

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

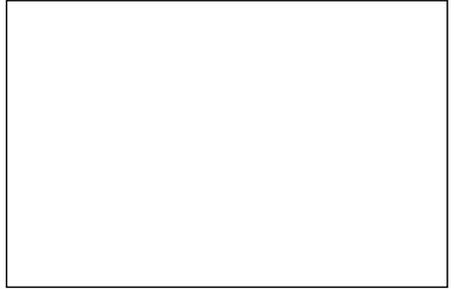
Quand le Don de paradis arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de connaissance

{1}{U}



Enchantement : aura et cartouche

C

Enchanter ; une créature que vous contrôlez

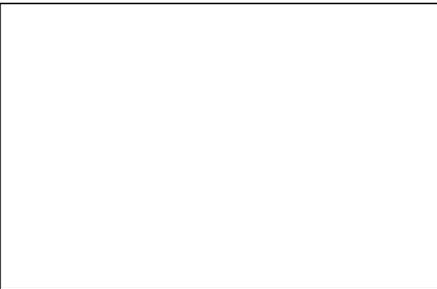
Quand le Cartouche de connaissance arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de force

{2}{G}



Enchantement

U

Quand l'Épreuve de force arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 4/2 verte Bête.

Quand un cartouche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renvoyez l'Épreuve de force dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast