

Béhémoth trameronces

{4}{G}{G}



Créature : élémental

C

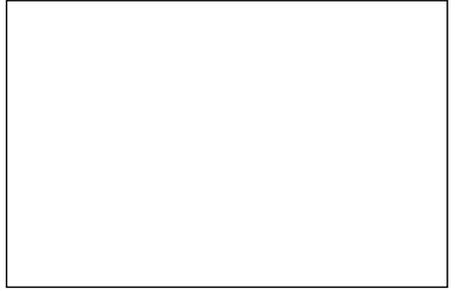
Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker défenseur quand elle attaque.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth trameronces

{4}{G}{G}



Créature : élémental

C

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker défenseur quand elle attaque.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth trameronces

{4}{G}{G}



Créature : élémental

C

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker défenseur quand elle attaque.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth trameronces

{4}{G}{G}



Créature : élémental

C

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker défenseur quand elle attaque.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guépard bondissant {2}{G}



Créature : chat C
Flash

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guépard bondissant {2}{G}



Créature : chat C
Flash

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guépard bondissant {2}{G}



Créature : chat C
Flash

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recouvreuse avide {2}{G}

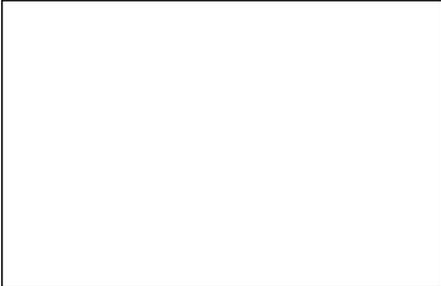


Créature : humain et druide U
{T} : Ajoutez {G} ou {U}. Si vous contrôlez un planeswalker Nissa, vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recouvreuse avide {2}{G}



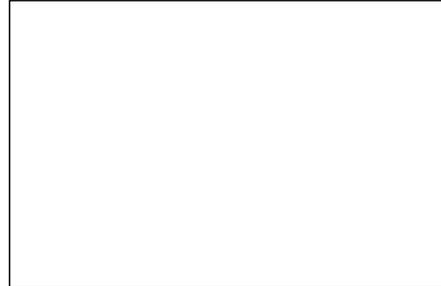
Créature : humain et druide U

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. Si vous contrôlez un planeswalker Nissa, vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur sauvage {1}{G}



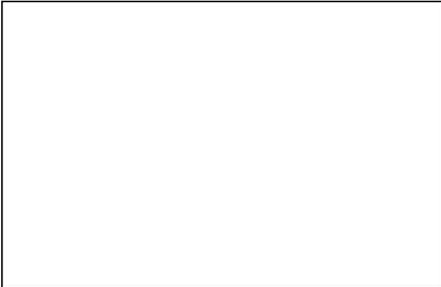
Créature : chat C

Quand le Rôdeur sauvage meurt, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recouvreuse avide {2}{G}



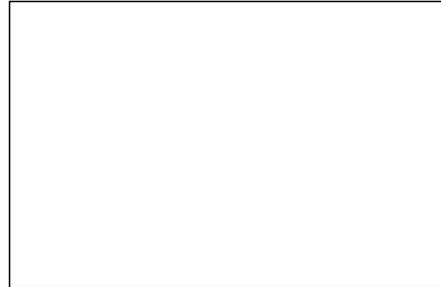
Créature : humain et druide U

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. Si vous contrôlez un planeswalker Nissa, vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur sauvage {1}{G}



Créature : chat C

Quand le Rôdeur sauvage meurt, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn pêcheur

{4}{U}{U}



Créature : drakôn

U

Vol

Quand le Drakôn pêcheur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide aérien

{2}{U}



Créature : drakôn

C

Vol

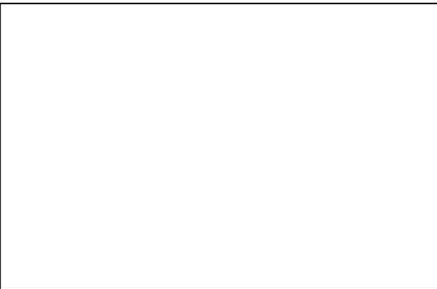
À chaque fois que le Guide aérien attaque, une autre créature attaquante ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn pêcheur

{4}{U}{U}



Créature : drakôn

U

Vol

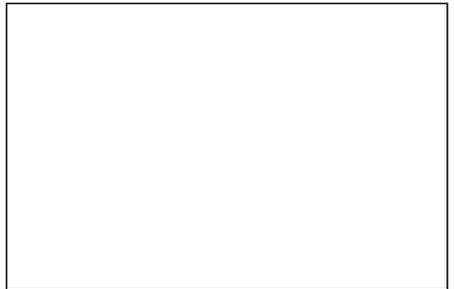
Quand le Drakôn pêcheur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide aérien

{2}{U}



Créature : drakôn

C

Vol

À chaque fois que le Guide aérien attaque, une autre créature attaquante ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteuse des roseaux avemain {3}{U}



Créature : oiseau et guerrier C
Flash
Vol

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Huppe fasciée du fleuve {G}{U}



Créature : oiseau U
Vol
{3}{G}{U} : Vous gagnez 2 points de vie et vous piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteuse des roseaux avemain {3}{U}



Créature : oiseau et guerrier C
Flash
Vol

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Huppe fasciée du fleuve {G}{U}



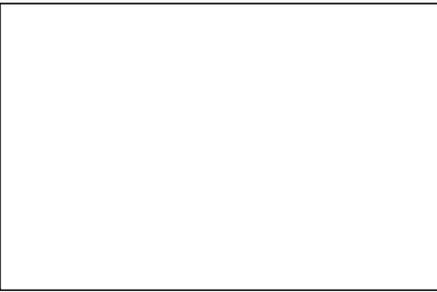
Créature : oiseau U
Vol
{3}{G}{U} : Vous gagnez 2 points de vie et vous piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseuse des courants

{1}{G}{U}



Créature : naga et druide

U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Encouragement de Nissa

{4}{G}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque et votre cimetière une carte appelée Forêt, une carte appelée Béhémoth trameronces, et une carte appelée Nissa, mage de genèse. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseuse des courants

{1}{G}{U}



Créature : naga et druide

U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Encouragement de Nissa

{4}{G}



Rituel

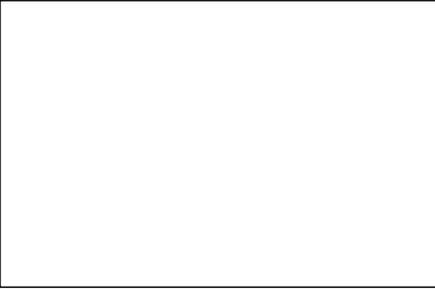
R

Cherchez dans votre bibliothèque et votre cimetière une carte appelée Forêt, une carte appelée Béhémoth trameronces, et une carte appelée Nissa, mage de genèse. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raison // Croire

{U}{4}{G}



Rituel

R

Raison

{U}

Regard 3.

Croire

{4}{G}

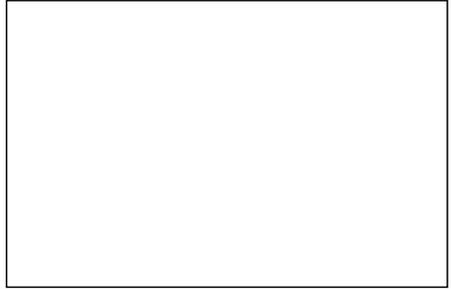
Répercussion

Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre sur le champ de bataille si c'est une carte de créature. Si vous ne le faites pas, mettez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source // Savoir

{2}{G}{4}{U}{U}



Rituel / Éphémère

U

Source

{2}{G}

<i>Rituel</i>

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

Savoir

{4}{U}{U}

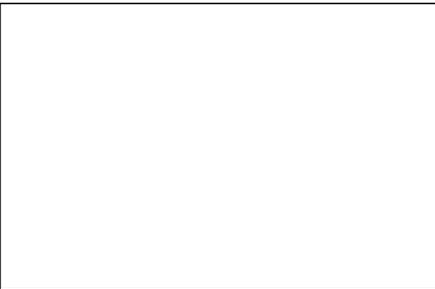
<i>Éphémère</i>

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source // Savoir

{2}{G}{4}{U}{U}



Rituel / Éphémère

U

Source

{2}{G}

<i>Rituel</i>

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

Savoir

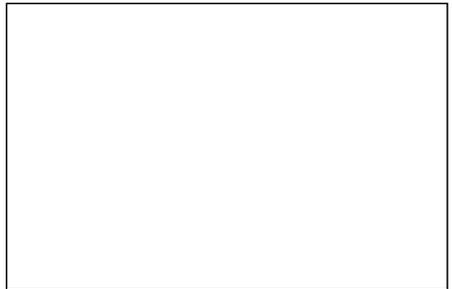
{4}{U}{U}

<i>Éphémère</i>

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

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

Forêt



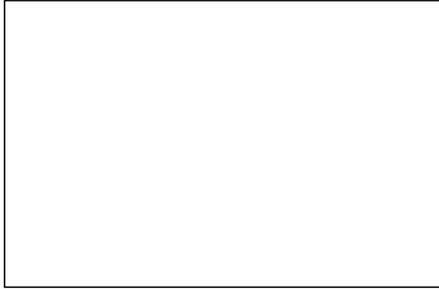
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



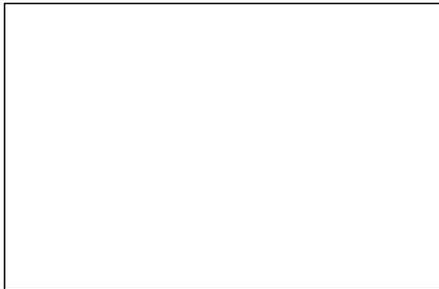
Terrain de base : forêt

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

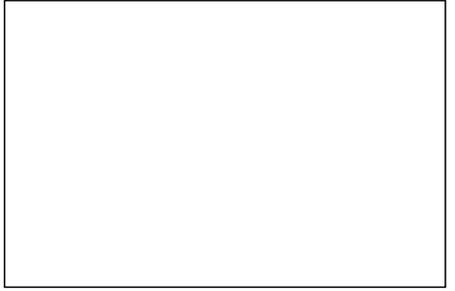


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

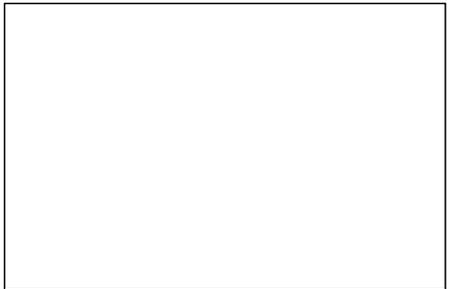


Terrain de base : île
{U}

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

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



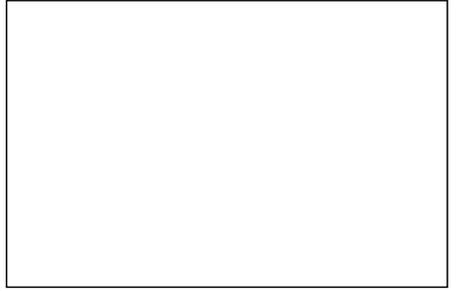
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

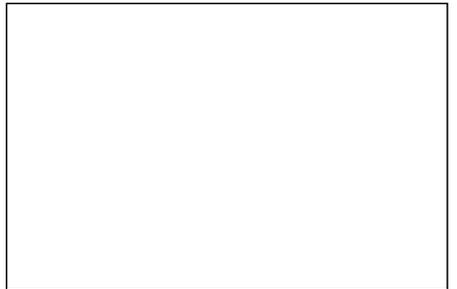
C

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

Traquenard

{2}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à la créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, mage de genèse

{5}{G}{G}



Planeswalker légendaire : Nissa

M

{+2} : Dégagez jusqu'à deux créatures ciblées et jusqu'à deux terrains ciblés.

{-3} : Une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

{-10} : Regardez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de créature et/ou de terrain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traquenard

{2}{G}



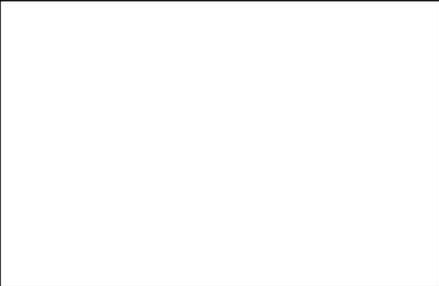
Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à la créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

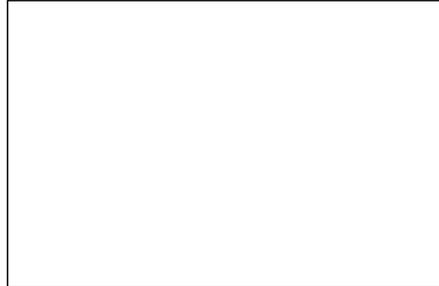
Désinvocation {U}



Éphémère C
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

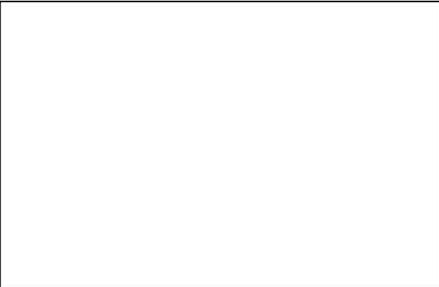
Désinvocation {U}



Éphémère C
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

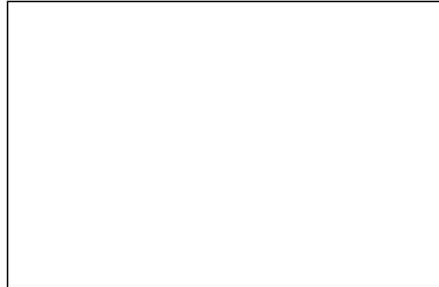
Désinvocation {U}



Éphémère C
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du Luxa {2}{G}{U}



Enchantement R
Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « inondation » du Don du Luxa. Si aucun marqueur n'a été retiré de cette manière, mettez un marqueur « inondation » sur le Don du Luxa et piochez une carte. Sinon, ajoutez {C}{G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

