

Druide sangfeuille {1}{G}



Créature : élémental et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide sangfeuille {1}{G}



Créature : élémental et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide sangfeuille {1}{G}



Créature : élémental et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide sangfeuille {1}{G}



Créature : élémental et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de luxuriance

{2}{G}



Créature : élémental

R

Quand l'Élémental de luxuriance arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur un autre élémental ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez 1 point de vie. Si cette créature était un élémental, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élémental de luxuriance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérisseur de la clairière

{G}



Créature : élémental

C

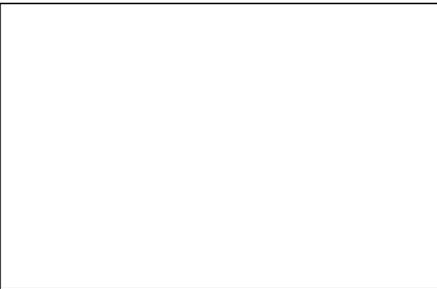
Quand le Guérisseur de la clairière arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de luxuriance

{2}{G}



Créature : élémental

R

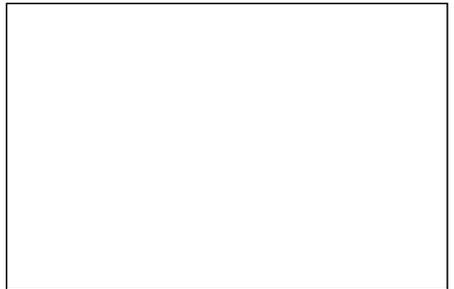
Quand l'Élémental de luxuriance arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur un autre élémental ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez 1 point de vie. Si cette créature était un élémental, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élémental de luxuriance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérisseur de la clairière

{G}



Créature : élémental

C

Quand le Guérisseur de la clairière arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérisseur de la clairière {G}



Créature : élémental C

Quand le Guérisseur de la clairière arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheur de brûlure {R}



Créature : élémental et lézard C

À chaque fois que le Cracheur de brûlure attaque, il inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker qu'il attaque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérisseur de la clairière {G}



Créature : élémental C

Quand le Guérisseur de la clairière arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheur de brûlure {R}



Créature : élémental et lézard C

À chaque fois que le Cracheur de brûlure attaque, il inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker qu'il attaque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheur de brûlure {R}



Créature : élémental et lézard **C**

À chaque fois que le Cracheur de brûlure attaque, il inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker qu'il attaque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante sanguuage {2}{U}



Créature : élémental et sorcier **C**

Vol

Quand la Voyante sanguuage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheur de brûlure {R}



Créature : élémental et lézard **C**

À chaque fois que le Cracheur de brûlure attaque, il inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker qu'il attaque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante sanguuage {2}{U}



Créature : élémental et sorcier **C**

Vol

Quand la Voyante sanguuage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante sanguuage {2}{U}



Créature : élémental et sorcier C

Vol

Quand la Voyante sanguuage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omnath, Locus du Roulis {1}{G}{U}{R}



Créature légendaire : élémental M

Quand Omnath, Locus du Roulis arrive sur le champ de bataille, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre d'élémentaux que vous contrôlez.

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur un élémental ciblé que vous contrôlez. Si vous contrôlez au moins huit terrains, piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante sanguuage {2}{U}



Créature : élémental et sorcier C

Vol

Quand la Voyante sanguuage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omnath, Locus du Roulis {1}{G}{U}{R}



Créature légendaire : élémental M

Quand Omnath, Locus du Roulis arrive sur le champ de bataille, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre d'élémentaux que vous contrôlez.

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur un élémental ciblé que vous contrôlez. Si vous contrôlez au moins huit terrains, piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omnath, Locus du Roulis

{1}{G}{U}{R}

Créature légendaire : élémental

M

Quand Omnath, Locus du Roulis arrive sur le champ de bataille, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre d'élémentaux que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur un élémental ciblé que vous contrôlez. Si vous contrôlez au moins huit terrains, piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier rampant

{R}{G}

Créature : élémental

U

Les autres élémentaux que vous contrôlez gagnent +1/+0. {2}{R}{G} : Le Pionnier rampant gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque élémental que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omnath, Locus du Roulis

{1}{G}{U}{R}

Créature légendaire : élémental

M

Quand Omnath, Locus du Roulis arrive sur le champ de bataille, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre d'élémentaux que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur un élémental ciblé que vous contrôlez. Si vous contrôlez au moins huit terrains, piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier rampant

{R}{G}

Créature : élémental

U

Les autres élémentaux que vous contrôlez gagnent +1/+0. {2}{R}{G} : Le Pionnier rampant gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque élémental que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier rampant

{R}{G}



Créature : élémental

U

Les autres élémentaux que vous contrôlez gagnent +1/+0.
{2}{R}{G} : Le Pionnier rampant gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque élémental que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récif émergent

{1}{G}{U}



Créature : élémental

U

À chaque fois que le Récif émergent ou un autre élémental arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée. Si vous ne mettez pas la carte sur le champ de bataille, mettez-la dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier rampant

{R}{G}



Créature : élémental

U

Les autres élémentaux que vous contrôlez gagnent +1/+0.
{2}{R}{G} : Le Pionnier rampant gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque élémental que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récif émergent

{1}{G}{U}



Créature : élémental

U

À chaque fois que le Récif émergent ou un autre élémental arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée. Si vous ne mettez pas la carte sur le champ de bataille, mettez-la dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récif émergent

{1}{G}{U}

Créature : élémental

U

À chaque fois que le Récif émergent ou un autre élémental arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagé. Si vous ne mettez pas la carte sur le champ de bataille, mettez-la dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récif émergent

{1}{G}{U}

Créature : élémental

U

À chaque fois que le Récif émergent ou un autre élémental arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagé. Si vous ne mettez pas la carte sur le champ de bataille, mettez-la dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

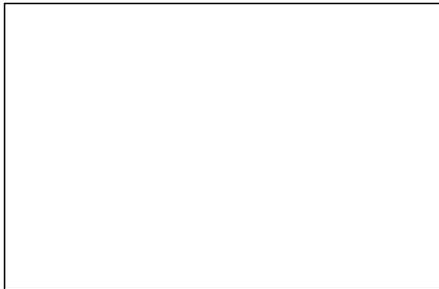


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

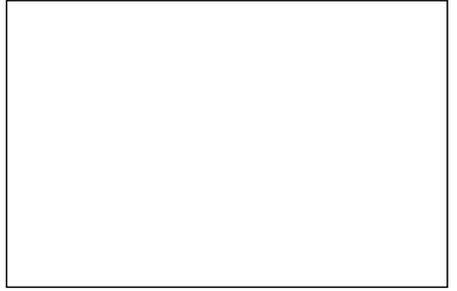


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



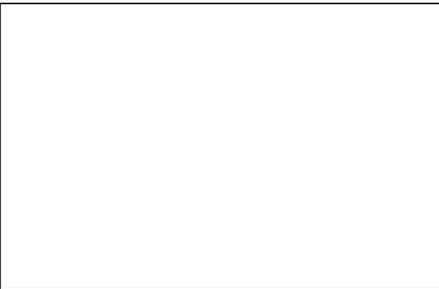
Terrain

R

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

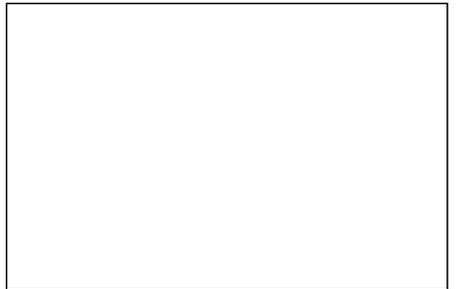


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



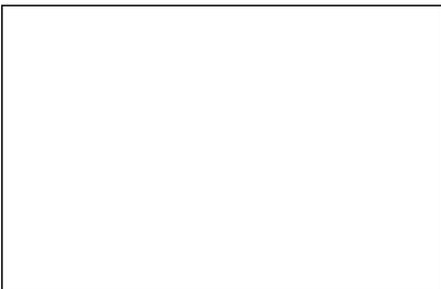
Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, celle qui fait trembler le monde



Planeswalker légendaire : Nissa

R

À chaque fois que vous engagez une forêt pour du mana, ajoutez (G) supplémentaire.

{+1} : Ciblez jusqu'à un terrain non-créature que vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui. Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Élémental avec la vigilance et la célérité qui est toujours un terrain.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec "Les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible." Cherchez 5/ dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, celle qui fait trembler le monde



Planeswalker légendaire : Nissa

R

À chaque fois que vous engagez une forêt pour du mana, ajoutez (G) supplémentaire.

{+1} : Ciblez jusqu'à un terrain non-créature que vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui. Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Élémental avec la vigilance et la célérité qui est toujours un terrain.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec "Les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible." Cherchez 5/ dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Nissa, celle qui fait trembler le monde



Planeswalker légendaire : Nissa

R

À chaque fois que vous engagez une forêt pour du mana, ajoutez {G} supplémentaire.

{+1} : Ciblez jusqu'à un terrain non-créature que vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui. Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Élémental avec la vigilance et la célérité qui est toujours un terrain.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible. » Cherchez 5/ dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

5/

Mu Yanling, danseuse céleste

{1}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Yanling

M

{+2} : Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à une créature ciblée gagne -2/-0 et perd le vol.

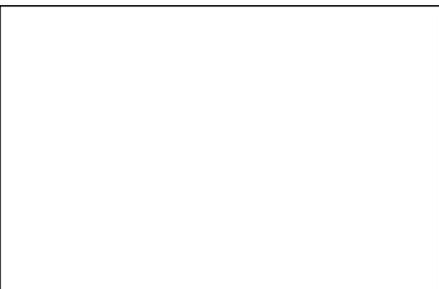
{-3} : Créez un jeton de créature 4/4 bleue Élémental et Oiseau avec le vol.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les îles que vous contrôlez ont '{T}' : Piochez une carte. »

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, celle qui fait trembler le monde



Planeswalker légendaire : Nissa

R

À chaque fois que vous engagez une forêt pour du mana, ajoutez {G} supplémentaire.

{+1} : Ciblez jusqu'à un terrain non-créature que vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui. Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Élémental avec la vigilance et la célérité qui est toujours un terrain.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible. » Cherchez 5/ dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

5/

Mu Yanling, danseuse céleste

{1}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Yanling

M

{+2} : Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à une créature ciblée gagne -2/-0 et perd le vol.

{-3} : Créez un jeton de créature 4/4 bleue Élémental et Oiseau avec le vol.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les îles que vous contrôlez ont '{T}' : Piochez une carte. »

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

