

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

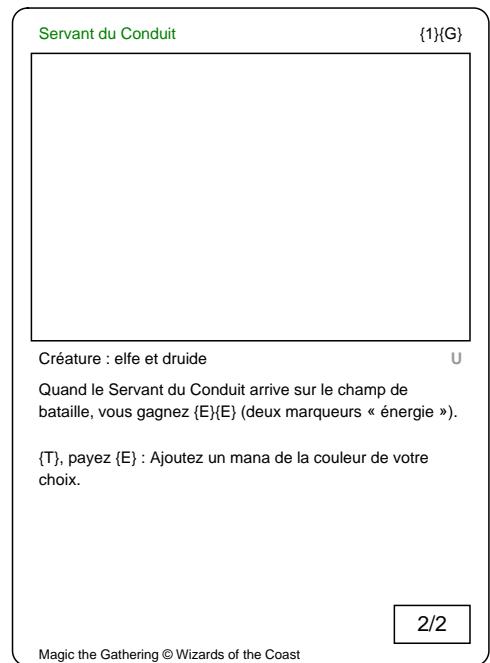
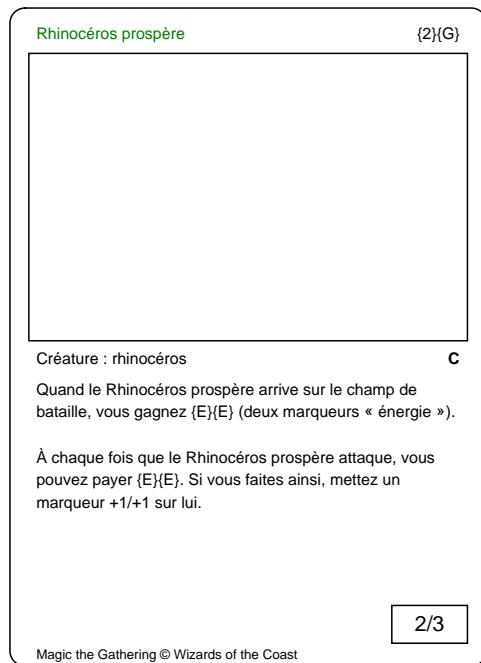
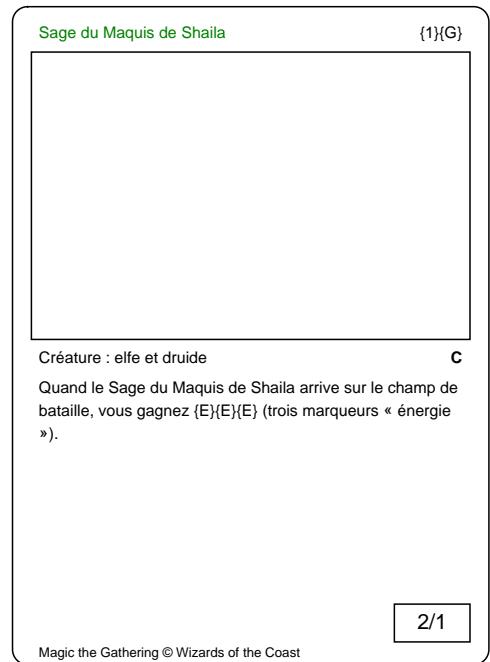
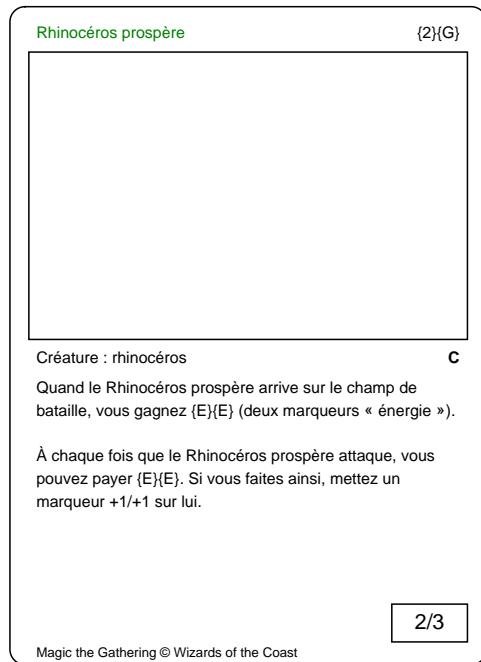
U

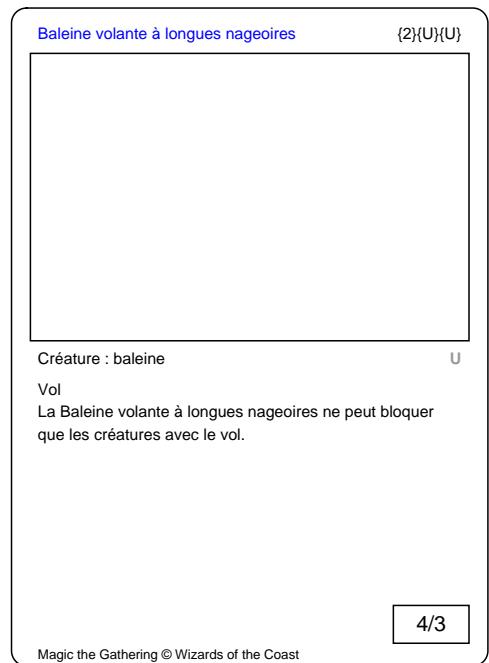
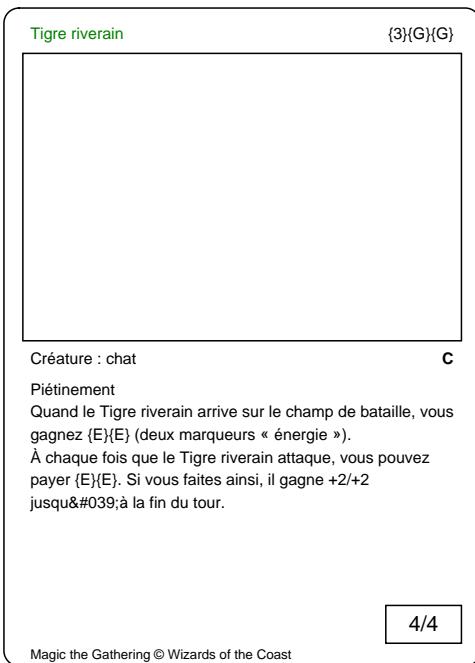
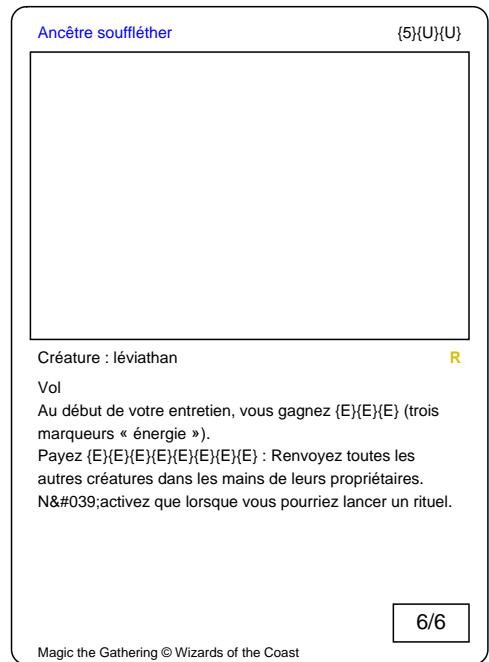
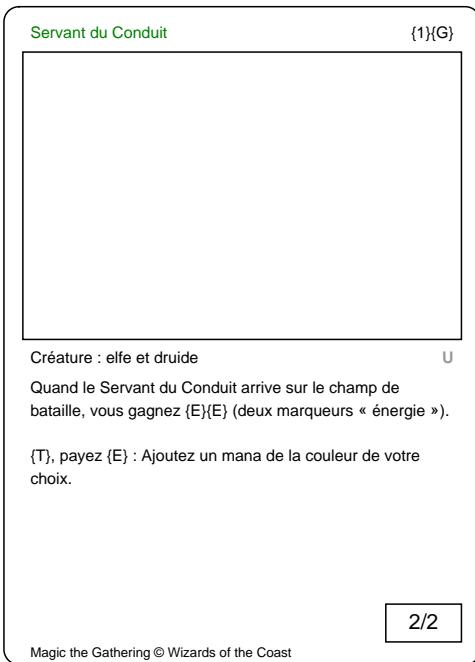
Piétinement
Quand le Piétineur à dos arboré arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.

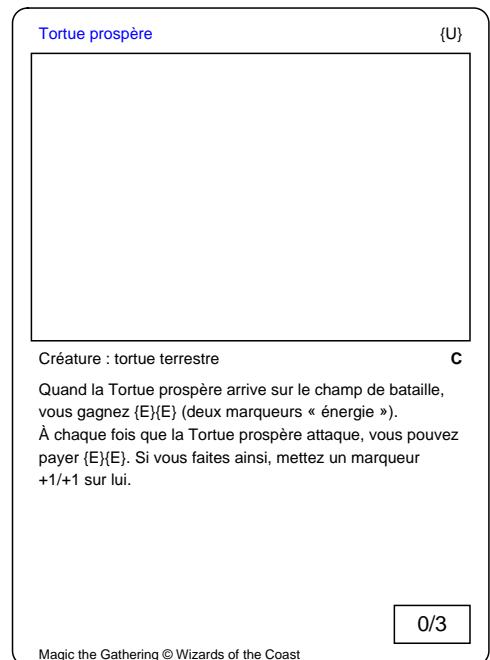
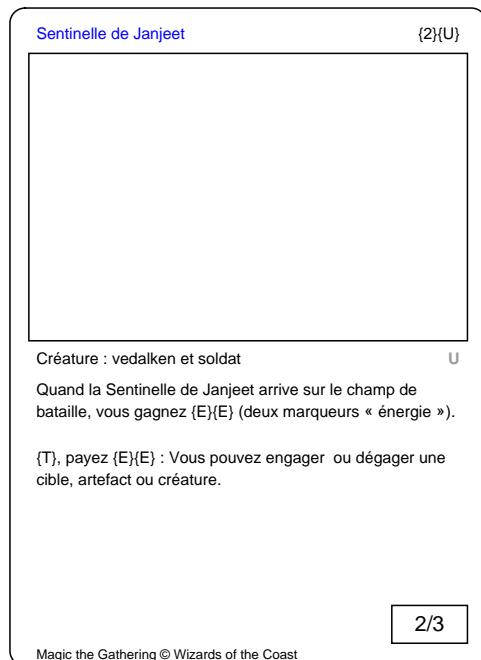
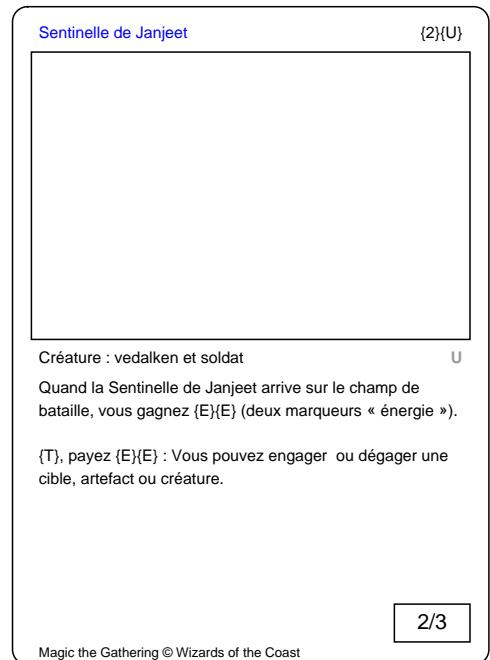
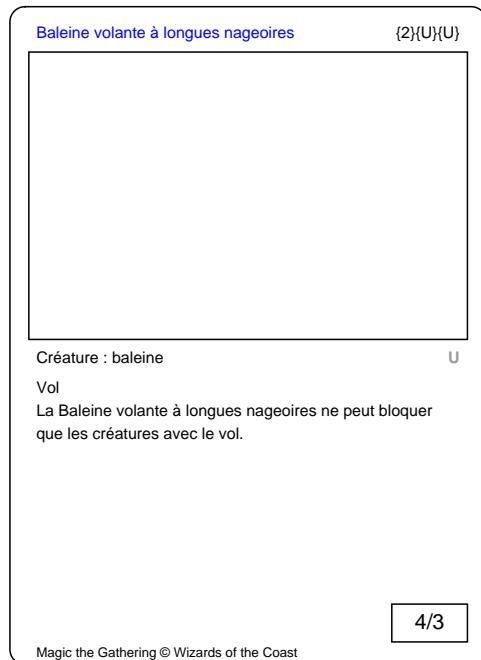
5/4

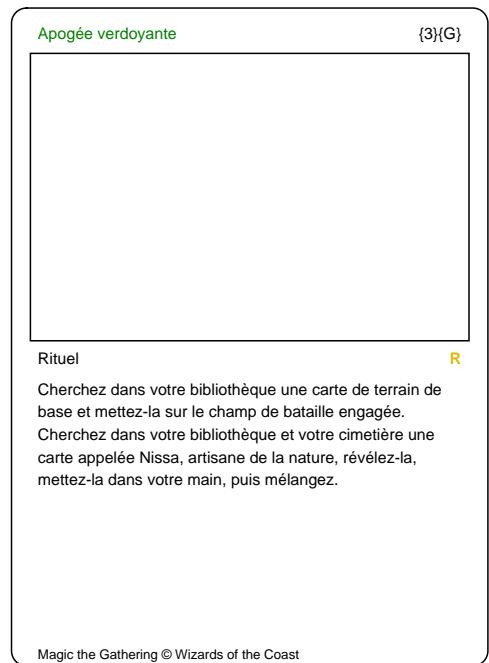
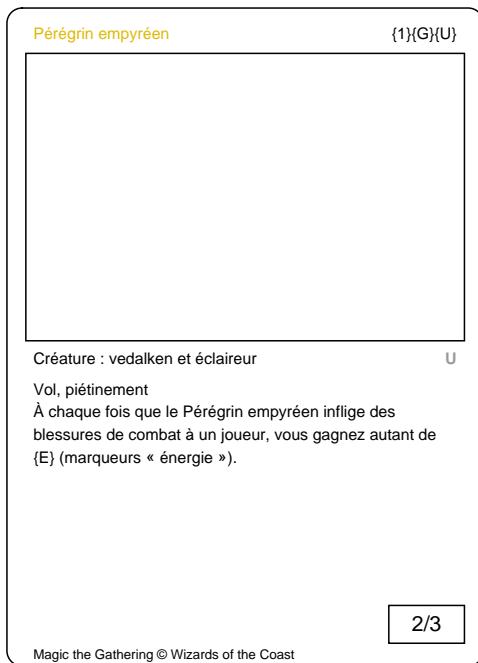
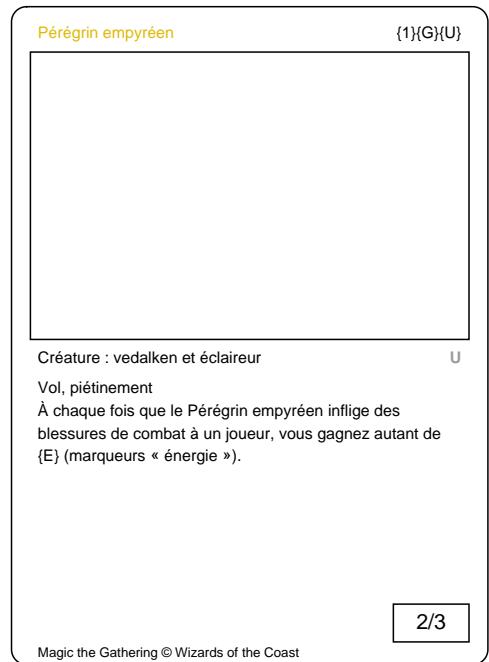
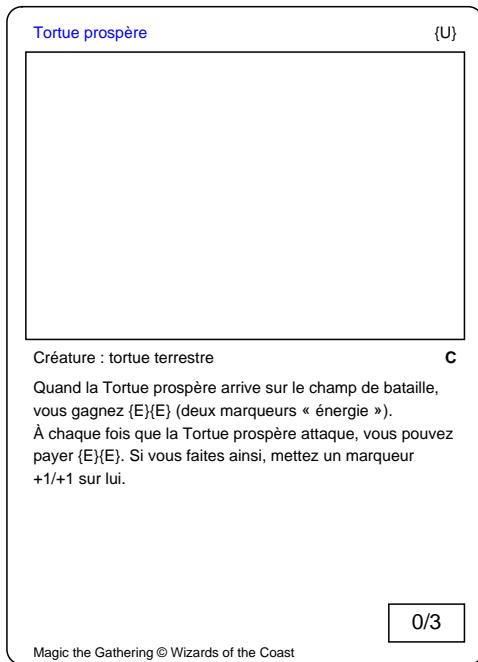
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Apogée verdoyante

{3}{G}

Rituel

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, artisan 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

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

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

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



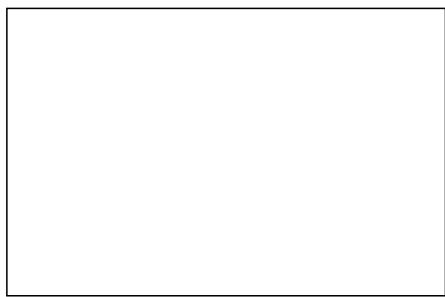
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



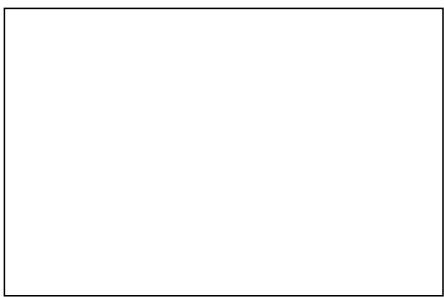
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



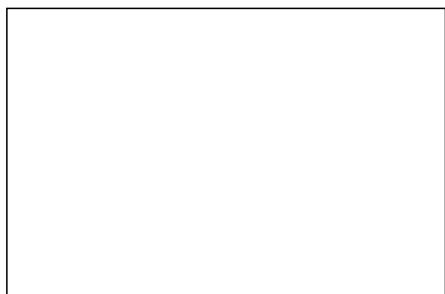
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



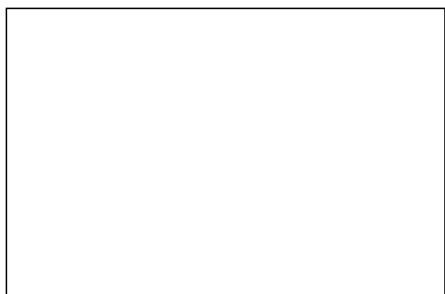
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

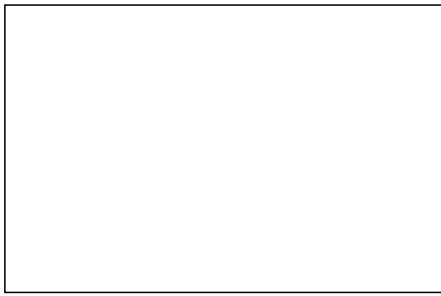
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



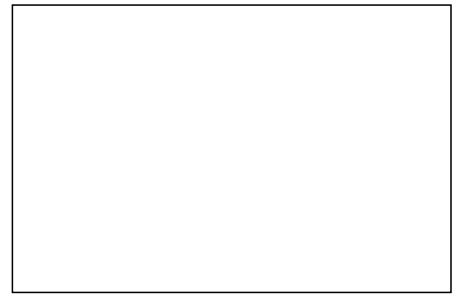
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



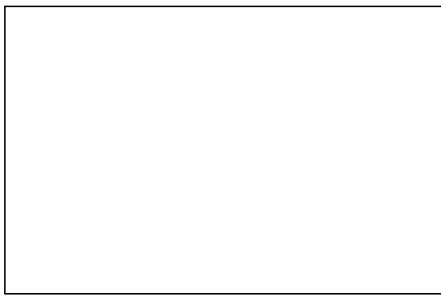
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



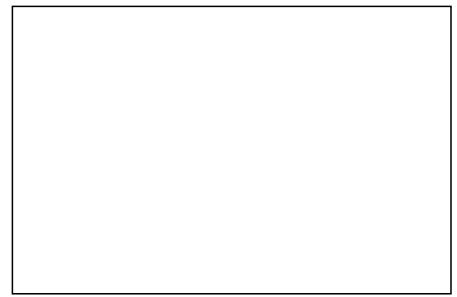
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



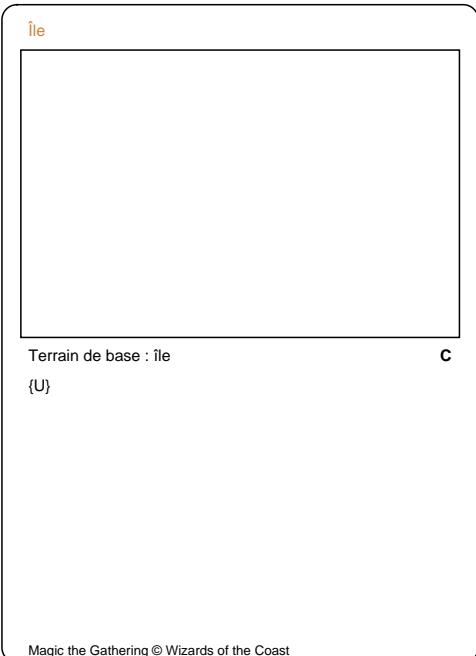
Terrain de base : île

C

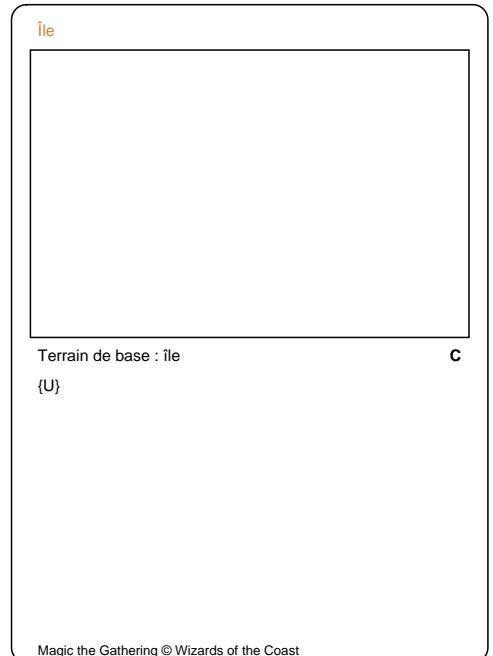
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

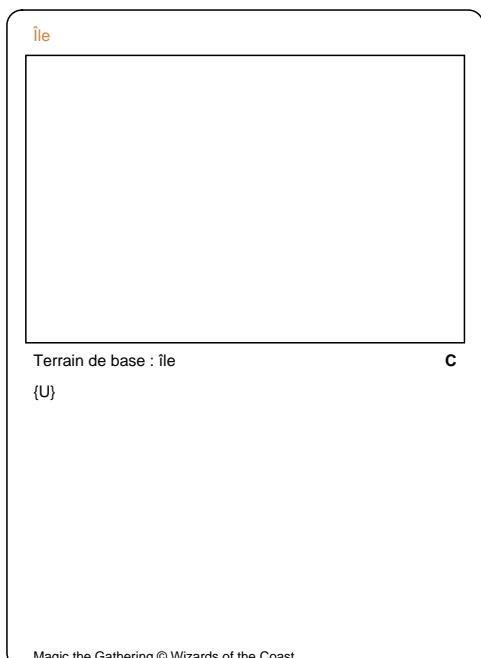
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



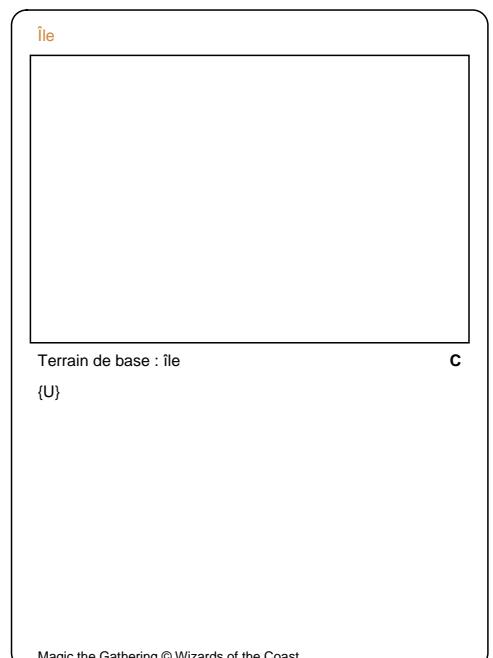
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



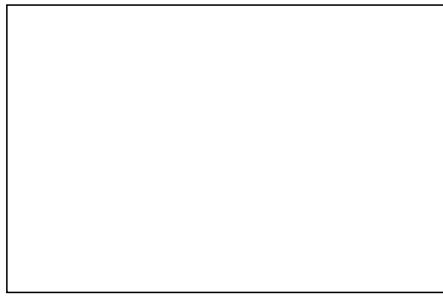
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

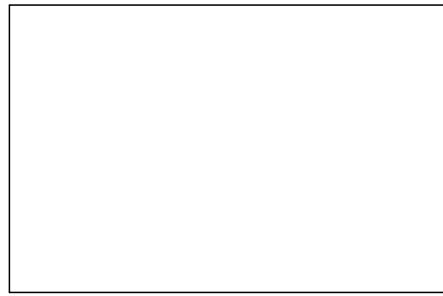


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

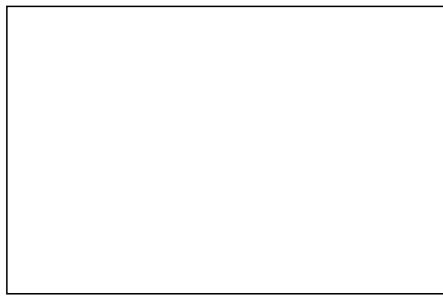


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

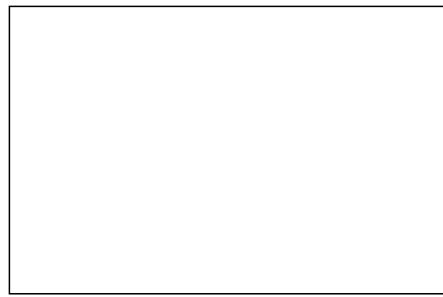


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves



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

C

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, artisanne 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 piétonnement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envie d'artificiel

{2}{G}

Éphémère

C

Détruissez 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

Détruissez 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

