

Annonciatrice sylvine {G}



Créature : sylvin et druide U

Quand l'Annonciatrice sylvine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de sylvin ou de forêt, la révéler, puis mélanger et mettez cette carte au-dessus.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice sylvine {G}



Créature : sylvin et druide U

Quand l'Annonciatrice sylvine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de sylvin ou de forêt, la révéler, puis mélanger et mettez cette carte au-dessus.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice sylvine {G}



Créature : sylvin et druide U

Quand l'Annonciatrice sylvine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de sylvin ou de forêt, la révéler, puis mélanger et mettez cette carte au-dessus.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret du bosquet {1}{G}



Créature : sylvin et shamane C

Les sorts de sylvin et les sorts de shamane que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret du bosquet {1}{G}



Créature : sylvin et shamane **C**

Les sorts de sylvin et les sorts de shamane que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bessonneraie kalonienne {5}{G}



Créature : sylvin et guerrier **R**

La force et l'endurance de la Bessonneraie kalonienne sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez. Quand la Bessonneraie kalonienne arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature verte Sylvin et Guerrier avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez. »

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret du bosquet {1}{G}



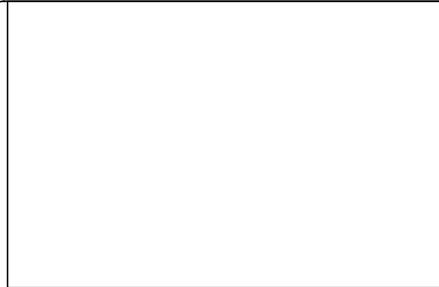
Créature : sylvin et shamane **C**

Les sorts de sylvin et les sorts de shamane que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bessonneraie kalonienne {5}{G}



Créature : sylvin et guerrier **R**

La force et l'endurance de la Bessonneraie kalonienne sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez. Quand la Bessonneraie kalonienne arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature verte Sylvin et Guerrier avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez. »

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen à couronne de feuilles

{2}{G}{G}



Créature : sylvin et shaman

R

Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Doyen à couronne de feuilles, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen de Brunbosquet

{2}{G}



Créature : sylvin

R

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

La force et l'endurance du Doyen de Brunbosquet sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen à couronne de feuilles

{2}{G}{G}



Créature : sylvin et shaman

R

Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Doyen à couronne de feuilles, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen de Brunbosquet

{2}{G}



Créature : sylvin

R

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

La force et l'endurance du Doyen de Brunbosquet sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen de Brunbosquet

{2}{G}



Créature : sylvin

R

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

La force et l'endurance du Doyen de Brunbosquet sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Durécorce intrépide

{3}{G}



Créature : sylvin et guerrier

R

La force et l'endurance du Durécorce intrépide sont chacune égale au nombre de forêts que vous contrôlez, plus le nombre de sylvins que vous contrôlez.

Le Durécorce intrépide a le piétinement tant que vous contrôlez un autre sylvin.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen de Brunbosquet

{2}{G}



Créature : sylvin

R

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

La force et l'endurance du Doyen de Brunbosquet sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Durécorce intrépide

{3}{G}



Créature : sylvin et guerrier

R

La force et l'endurance du Durécorce intrépide sont chacune égale au nombre de forêts que vous contrôlez, plus le nombre de sylvins que vous contrôlez.

Le Durécorce intrépide a le piétinement tant que vous contrôlez un autre sylvin.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Durécorce intrépide

{3}{G}



Créature : sylvin et guerrier

R

La force et l'endurance du Durécorce intrépide sont chacune égale au nombre de forêts que vous contrôlez, plus le nombre de sylvins que vous contrôlez. Le Durécorce intrépide a le piétinement tant que vous contrôlez un autre sylvin.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du verger

{4}{G}{G}



Créature : sylvin et shaman

U

À chaque fois qu'une autre créature Sylvain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner autant de points de vie que l'endurance de cette créature.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frêne guidegraine

{4}{G}



Créature : sylvin et druide

U

Quand le Frêne guidegraine meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du verger

{4}{G}{G}



Créature : sylvin et shaman

U

À chaque fois qu'une autre créature Sylvain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner autant de points de vie que l'endurance de cette créature.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protecteur du bois

{4}{G}



Créature : sylvin et guerrier

R

Les autres créatures Sylvain que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres sylvins et les autres forêts que vous contrôlez ont l'indestructible.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protecteur du bois

{4}{G}



Créature : sylvin et guerrier

R

Les autres créatures Sylvain que vous contrôlez gagnent +1/+1.

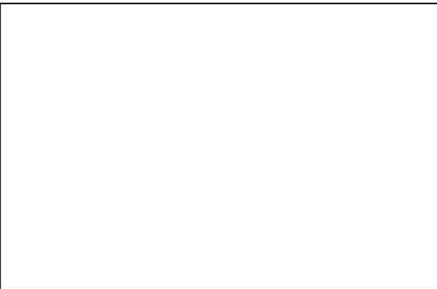
Les autres sylvins et les autres forêts que vous contrôlez ont l'indestructible.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protecteur du bois

{4}{G}



Créature : sylvin et guerrier

R

Les autres créatures Sylvain que vous contrôlez gagnent +1/+1.

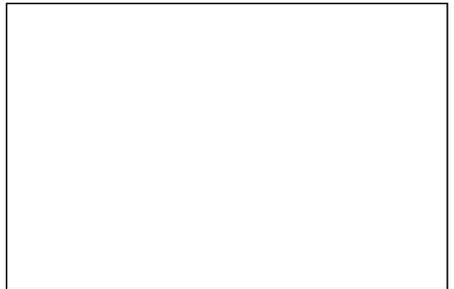
Les autres sylvins et les autres forêts que vous contrôlez ont l'indestructible.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de l'écorce éternelle

{4}{G}



Créature : sylvin et shamane

C

[T], exilez une carte de sylvin depuis votre cimetière : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvin boismort

{5}{G}

Créature : sylvin

U

Disparition 3 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « temps ». Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)

Quand le Sylvin boismort arrive sur le champ de bataille ou qu'il le quitte, renvoyez dans votre main une autre carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile grand chêne

{5}{G}

Créature : sylvin

U

Flash

Portée

Quand le Vigile grand chêne arrive sur le champ de bataille, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvin de Brisengraine

{2}{G}{G}{G}

Créature : sylvin

R

Piétinement

Quand le Sylvin de Brisengraine meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile grand chêne

{5}{G}

Créature : sylvin

U

Flash

Portée

Quand le Vigile grand chêne arrive sur le champ de bataille, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerinage de Nissa

{2}{G}



Rituel

C

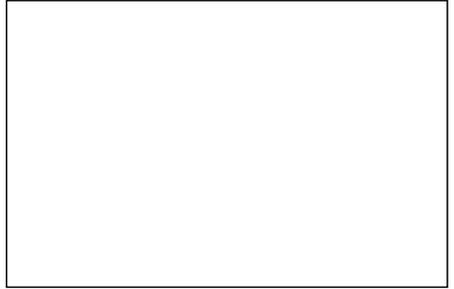
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt de base, révéléz ces cartes et mettez-en une sur le champ de bataille engagée, et le reste dans votre main. Mélangez ensuite.

Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémères et/ou de rituel dans votre cimetière, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de forêt de base à la place de deux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerinage de Nissa

{2}{G}



Rituel

C

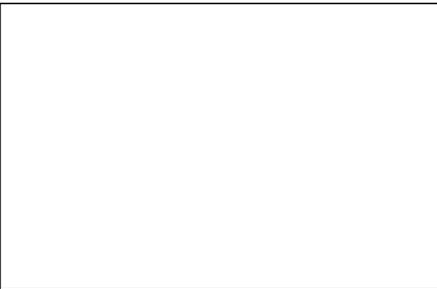
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt de base, révéléz ces cartes et mettez-en une sur le champ de bataille engagée, et le reste dans votre main. Mélangez ensuite.

Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémères et/ou de rituel dans votre cimetière, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de forêt de base à la place de deux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerinage de Nissa

{2}{G}



Rituel

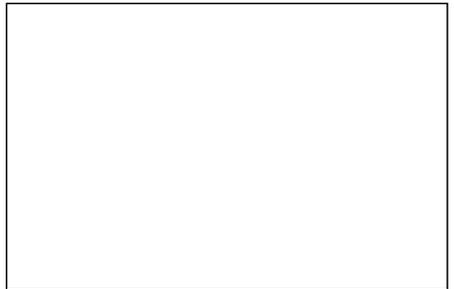
C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt de base, révéléz ces cartes et mettez-en une sur le champ de bataille engagée, et le reste dans votre main. Mélangez ensuite.

Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémères et/ou de rituel dans votre cimetière, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de forêt de base à la place de deux.

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

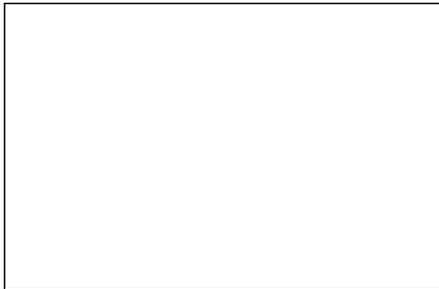


Terrain de base : forêt
{G}

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

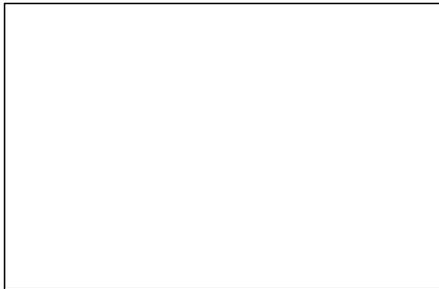


Terrain de base : forêt
{G}

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
{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

Nissa, voix de Zendikar **{1}{G}{G}**



Planeswalker légendaire : Nissa **M**

{+1} : Créez un jeton de créature verte 0/1 Plante.

{-2} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

{-7} : Vous gagnez X points de vie et piochez X cartes, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutteracine

{4}{G}

Éphémère tribal : sylvin

C

Détruisez un permanent non-créature ciblé. Si vous contrôlez un sylvin, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée des branches

{4}{G}

Éphémère tribal : sylvin

U

Créez un jeton de créature 2/5 verte Sylvain et Shamane.
À chaque fois qu'une forêt arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer la Portée des branches depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutteracine

{4}{G}

Éphémère tribal : sylvin

C

Détruisez un permanent non-créature ciblé. Si vous contrôlez un sylvin, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure de boisblanc

{2}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lignification

{1}{G}



Enchantement tribal : sylvin et aura

C

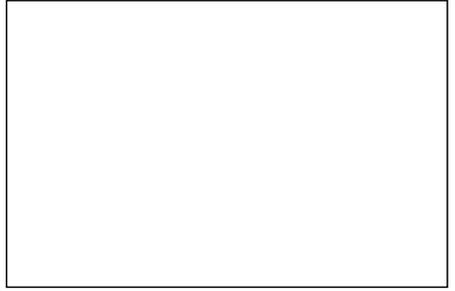
Enchanter : créature

La créature enchantée est un sylvin avec une force et une endurance de base de 0/4 et perd toutes ses capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain vivant

{2}{G}{G}



Enchantement : aura

U

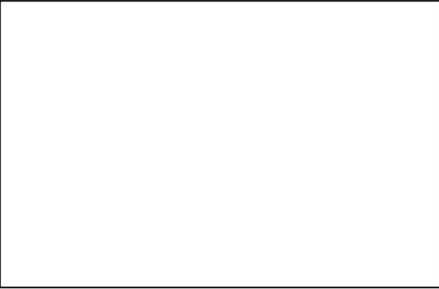
Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une créature 5/6 verte Sylvain qui est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lignification

{1}{G}



Enchantement tribal : sylvin et aura

C

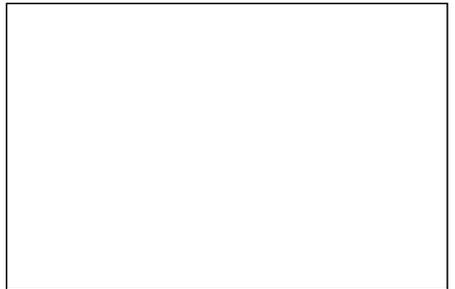
Enchanter : créature

La créature enchantée est un sylvin avec une force et une endurance de base de 0/4 et perd toutes ses capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain vivant

{2}{G}{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une créature 5/6 verte Sylvain qui est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

