

Elfes cordelliens {G}



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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}



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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}



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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}

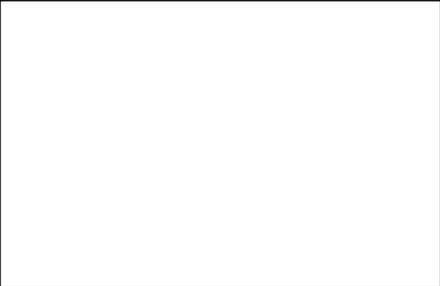


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

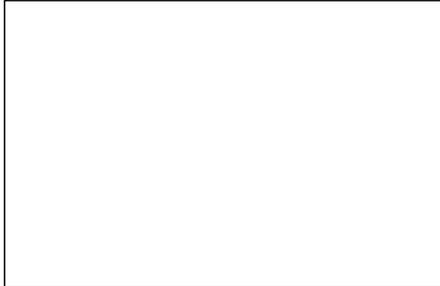


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

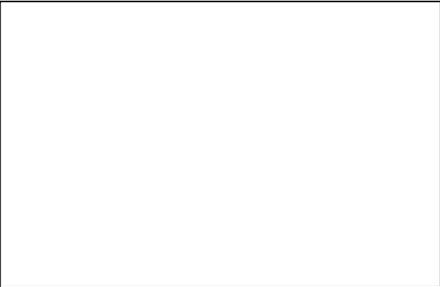


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

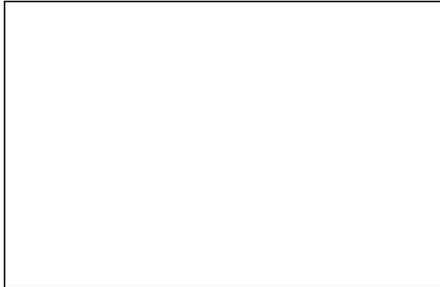


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



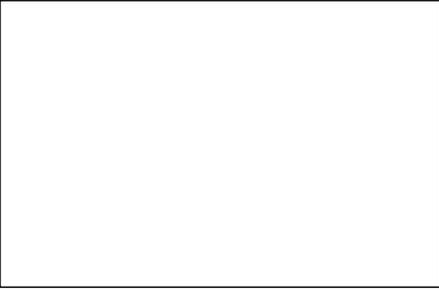
Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glissa Cherchesoleil

{2}{G}{G}



Créature légendaire : elfe

R

Initiative

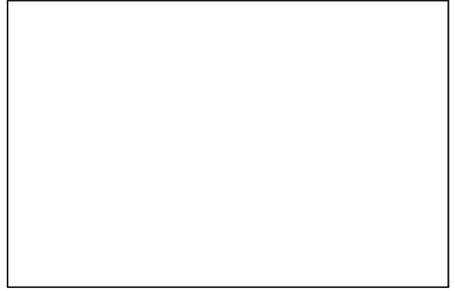
{T} : Détruisez un artefact ciblé si sa valeur de mana est égale à la quantité de mana non-dépensé que vous avez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de Titania

{1}{G}



Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de Titania

{1}{G}



Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de Titania

{1}{G}



Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de Titania

{1}{G}



Créature : elfe et druide

U

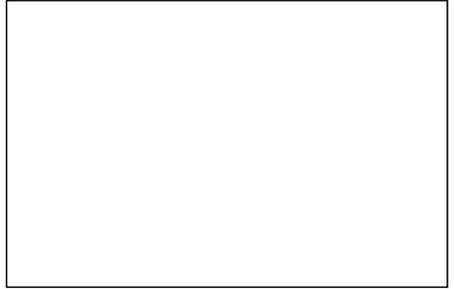
{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya

{1}{G}{G}



Créature : humain et druide

C

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.

{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rofellos, émissaire de Llanowar

{G}{G}



Créature légendaire : elfe et druide

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque forêt que vous contrôlez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya

{1}{G}{G}



Créature : humain et druide

C

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.

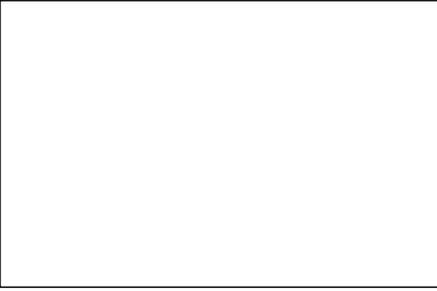
{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya

{1}{G}{G}



Créature : humain et druide

C

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.

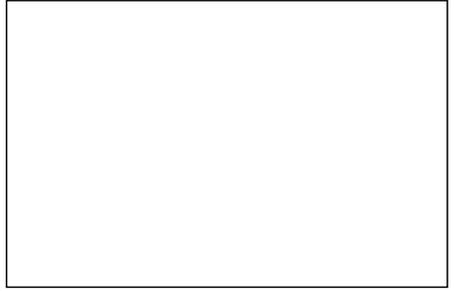
{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlante de guivres

{6}{G}{G}{G}



Rituel

R

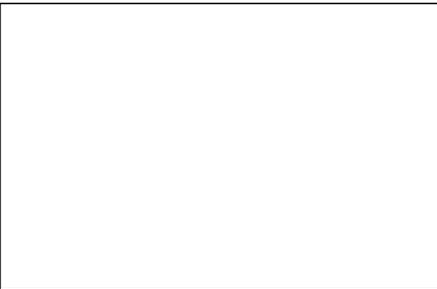
Créez trois jetons de créature 6/6 verte Guivre.

Flashback {9}{G}{G}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya

{1}{G}{G}



Créature : humain et druide

C

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.

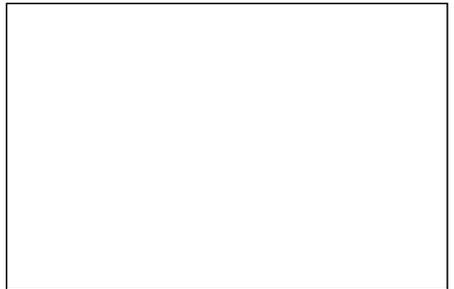
{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlante de guivres

{6}{G}{G}{G}



Rituel

R

Créez trois jetons de créature 6/6 verte Guivre.

Flashback {9}{G}{G}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlante de guivres

{6}{G}{G}{G}



Rituel

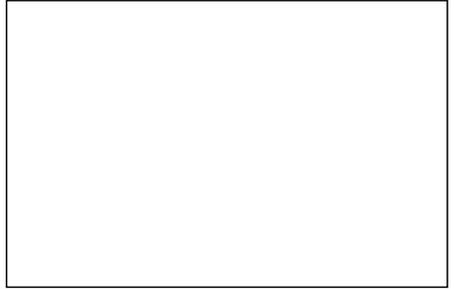
R

Créez trois jetons de créature 6/6 verte Guivre.
Flashback {9}{G}{G}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahissement

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



Rituel

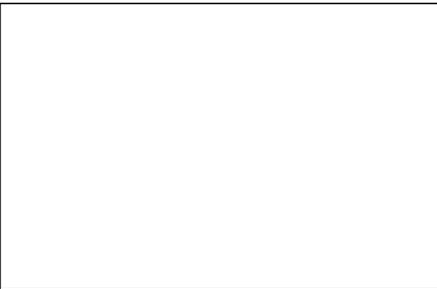
U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et
acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahissement

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



Rituel

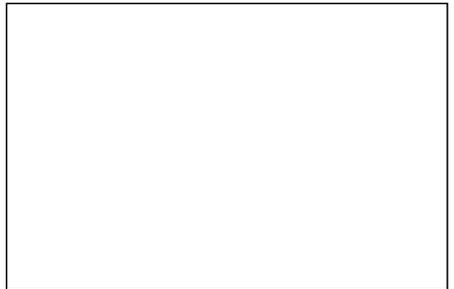
U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et
acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jacasserie des écureuils

{G}



Rituel

C

Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.
Flashback {1}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jacasserie des écureuils

{G}



Rituel

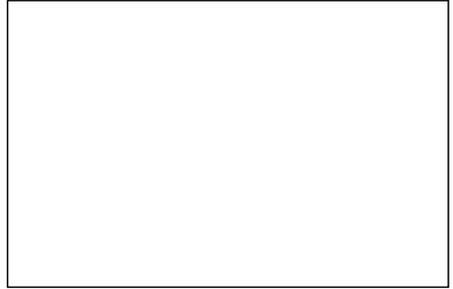
C

Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.
Flashback {1}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jacasserie des écureuils

{G}



Rituel

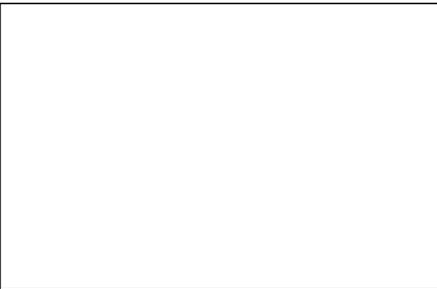
C

Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.
Flashback {1}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jacasserie des écureuils

{G}



Rituel

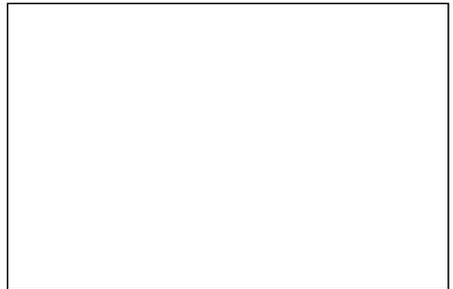
C

Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.
Flashback {1}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réapparition

{1}{G}



Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans
votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia



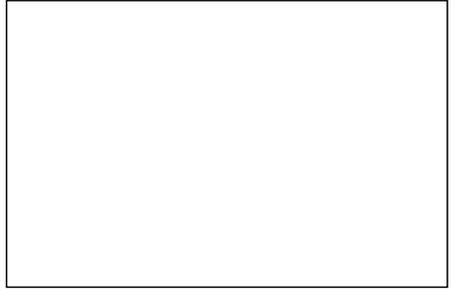
Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

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



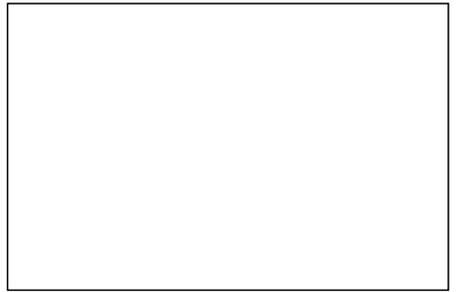
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karst glissant



Terrain

C

Le Karst glissant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karst glissant



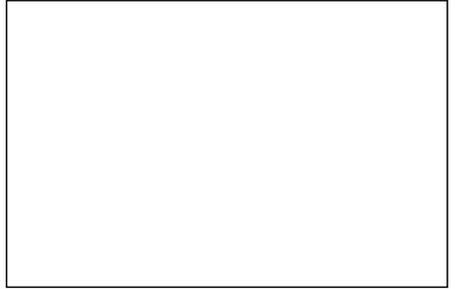
Terrain

C

Le Karst glissant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karst glissant



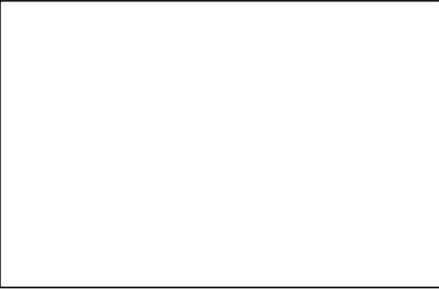
Terrain

C

Le Karst glissant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karst glissant



Terrain

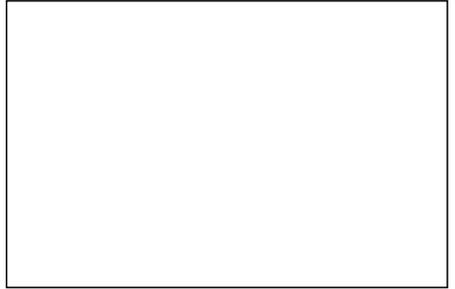
C

Le Karst glissant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque de Leng

{1}



Artefact

U

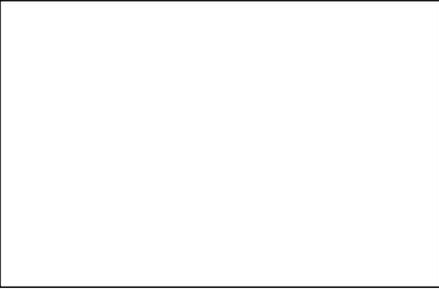
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Si un effet vous oblige à vous défausser d'une carte, défaussez-la, mais vous pouvez la mettre au-dessus de votre bibliothèque à la place de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitalité

{G}



Éphémère

C

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitalité

{G}



Éphémère

C

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitalité

{G}



Éphémère

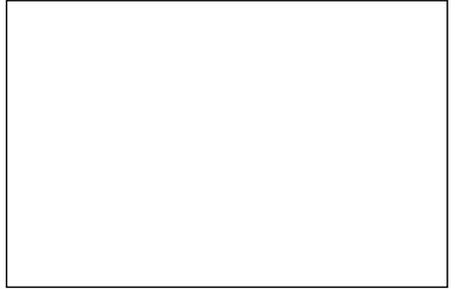
C

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisée harmonieuse

{G}



Enchantement du monde

R

Toutes les créatures ont la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisée harmonieuse

{G}



Enchantement du monde

R

Toutes les créatures ont la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisée harmonieuse

{G}



Enchantement du monde

R

Toutes les créatures ont la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchaînements

{G}



Enchantement

R

Vous pouvez jouer n'importe quel nombre de terrains pendant chacun de vos tours.
À chaque fois que vous jouez un terrain, si ce n'était pas le premier terrain que vous avez joué ce tour-ci, les Enchaînements vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Front de l'orage

{G}



Enchantement

U

{G}{G} : Engagez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Front de l'orage

{G}



Enchantement

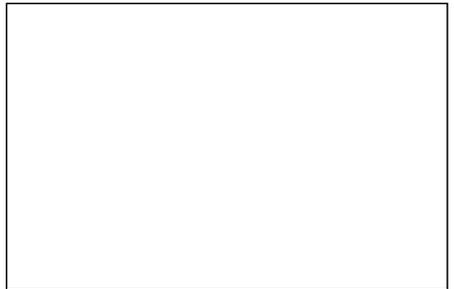
U

{G}{G} : Engagez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion avec la nature

{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, mettre cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage primordiale

{1}{G}



Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recyclage

{4}{G}{G}



Enchantement

R

Passez votre étape de pioche.
À chaque fois que vous jouez une carte, piochez une carte.

La taille maximale de votre main est deux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recyclage

{4}{G}{G}



Enchantement

R

Passez votre étape de pioche.
À chaque fois que vous jouez une carte, piochez une carte.

La taille maximale de votre main est deux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recyclage

{4}{G}{G}



Enchantement

R

Passez votre étape de pioche.
À chaque fois que vous jouez une carte, piochez une carte.

La taille maximale de votre main est deux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

