

Archidruide elfe {1}{G}{G}



Créature : elfe et druide R

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

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide elfe {1}{G}{G}



Créature : elfe et druide R

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

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide elfe {1}{G}{G}



Créature : elfe et druide R

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

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide elfe {1}{G}{G}



Créature : elfe et druide R

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

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de bruyère au loup

{2}{G}{G}

Créature : élémental

R

Multikick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Quand l'Élémental de bruyère au loup arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque fois qu'il a été kické.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de bruyère au loup

{2}{G}{G}

Créature : élémental

R

Multikick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Quand l'Élémental de bruyère au loup arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque fois qu'il a été kické.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de bruyère au loup

{2}{G}{G}

Créature : élémental

R

Multikick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Quand l'Élémental de bruyère au loup arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque fois qu'il a été kické.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de bruyère au loup

{2}{G}{G}

Créature : élémental

R

Multikick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Quand l'Élémental de bruyère au loup arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque fois qu'il a été kické.

4/4

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

Élu de Nissa {G}{G} C



Créature : elfe et guerrier C
Si l'Élu de Nissa devait mourir, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élu de Nissa {G}{G} C



Créature : elfe et guerrier C
Si l'Élu de Nissa devait mourir, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élu de Nissa {G}{G} C



Créature : elfe et guerrier C
Si l'Élu de Nissa devait mourir, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élu de Nissa {G}{G} C



Créature : elfe et guerrier C
Si l'Élu de Nissa devait mourir, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur de guerre de Joraga

{G}



Créature : elfe et guerrier

R

Multikick {1}{G} (Vous pouvez payer {1}{G} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Le Meneur de guerre de Joraga arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque fois qu'il a été kické.

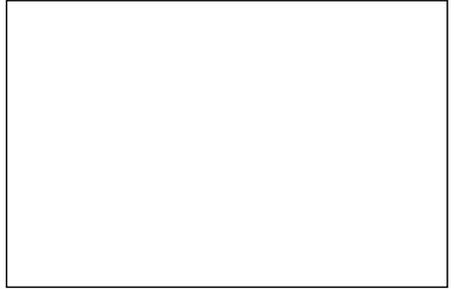
Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur +1/+1 sur le Meneur de guerre de Joraga.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur de guerre de Joraga

{G}



Créature : elfe et guerrier

R

Multikick {1}{G} (Vous pouvez payer {1}{G} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Le Meneur de guerre de Joraga arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque fois qu'il a été kické.

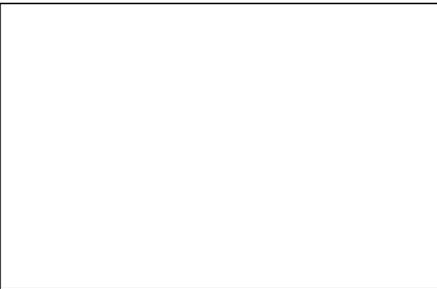
Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur +1/+1 sur le Meneur de guerre de Joraga.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur de guerre de Joraga

{G}



Créature : elfe et guerrier

R

Multikick {1}{G} (Vous pouvez payer {1}{G} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Le Meneur de guerre de Joraga arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque fois qu'il a été kické.

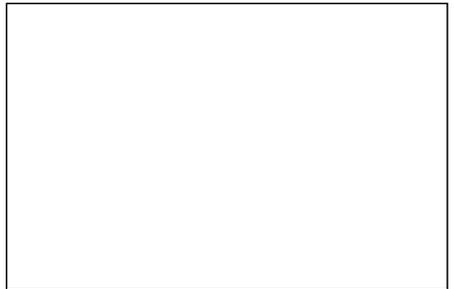
Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur +1/+1 sur le Meneur de guerre de Joraga.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur de guerre de Joraga

{G}



Créature : elfe et guerrier

R

Multikick {1}{G} (Vous pouvez payer {1}{G} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Le Meneur de guerre de Joraga arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque fois qu'il a été kické.

Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur +1/+1 sur le Meneur de guerre de Joraga.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omnath, Locus de mana

{2}{G}



Créature légendaire : élémental

M

Vous ne perdez pas le mana non-dépensé quand les étapes et les phases se terminent.

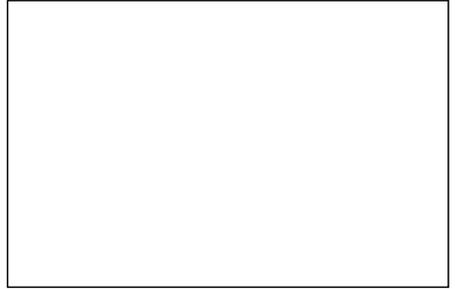
Omnath, Locus de mana gagne +1/+1 pour chaque mana vert non-dépensé que vous avez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée irrésistible

{3}{G}{G}



Rituel

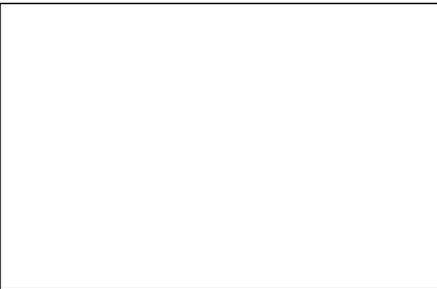
R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omnath, Locus de mana

{2}{G}



Créature légendaire : élémental

M

Vous ne perdez pas le mana non-dépensé quand les étapes et les phases se terminent.

Omnath, Locus de mana gagne +1/+1 pour chaque mana vert non-dépensé que vous avez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée irrésistible

{3}{G}{G}



Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée irrésistible

{3}{G}{G}

Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée irrésistible

{3}{G}{G}

Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



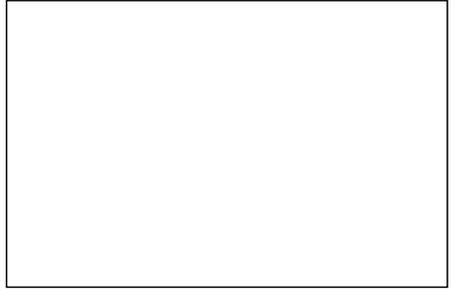
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



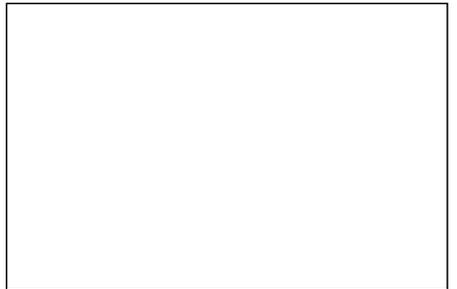
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



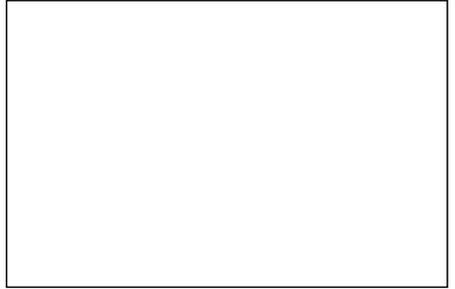
Terrain de base : forêt

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

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa Revane

{2}{G}{G}



Planeswalker : Nissa

M

{+1} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée l'Élu de Nissa, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie pour chaque elfe que vous contrôlez.

{-7} : Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de créature Elfe, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa Revane

{2}{G}{G}



Planeswalker : Nissa

M

{+1} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée l'Élu de Nissa, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie pour chaque elfe que vous contrôlez.

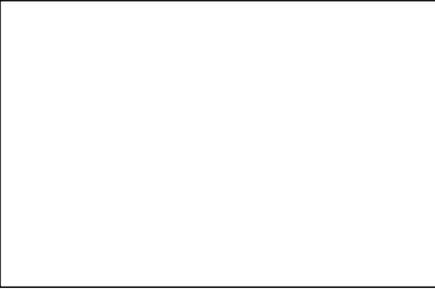
{-7} : Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de créature Elfe, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force des Tajuru

{X}{G}{G}



Éphémère

R

Multikick {1} (Vous pouvez payer {1} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

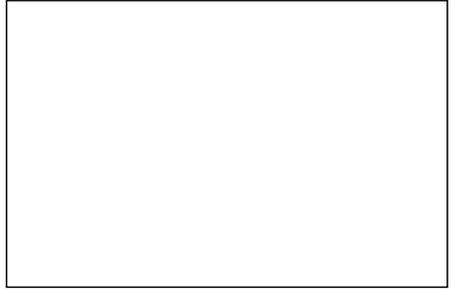
Choisissez une créature ciblée, puis choisissez une autre créature ciblée pour chaque fois que ce sort a été kické.

Mettez X marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force des Tajuru

{X}{G}{G}



Éphémère

R

Multikick {1} (Vous pouvez payer {1} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Choisissez une créature ciblée, puis choisissez une autre créature ciblée pour chaque fois que ce sort a été kické.

Mettez X marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force des Tajuru

{X}{G}{G}



Éphémère

R

Multikick {1} (Vous pouvez payer {1} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Choisissez une créature ciblée, puis choisissez une autre créature ciblée pour chaque fois que ce sort a été kické.

Mettez X marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force des Tajuru

{X}{G}{G}



Éphémère

R

Multikick {1} (Vous pouvez payer {1} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Choisissez une créature ciblée, puis choisissez une autre créature ciblée pour chaque fois que ce sort a été kické.

Mettez X marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance des masses

{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance des masses

{G}



Éphémère

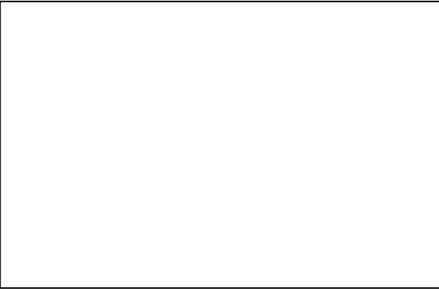
U

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance des masses

{G}



Éphémère

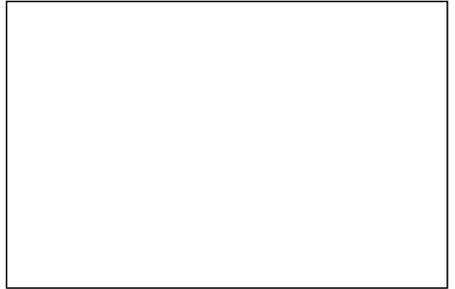
U

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance des masses

{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préservateur de Tajuru {1}{G}



Créature : elfe et shamanes **R**

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas vous faire sacrifier de permanents.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préservateur de Tajuru {1}{G}



Créature : elfe et shamanes **R**

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas vous faire sacrifier de permanents.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préservateur de Tajuru {1}{G}



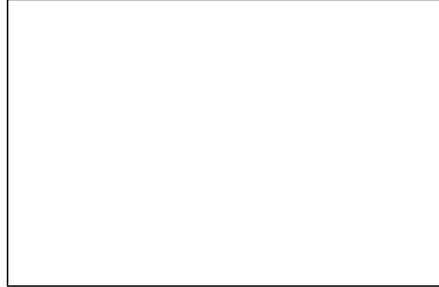
Créature : elfe et shamanes **R**

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas vous faire sacrifier de permanents.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic {1}{G}



Éphémère **C**

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}

Éphémère

C

Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}



Éphémère

C

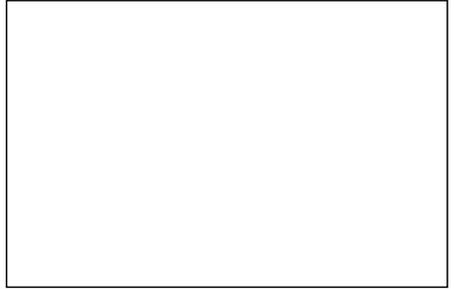
Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}



Éphémère

C

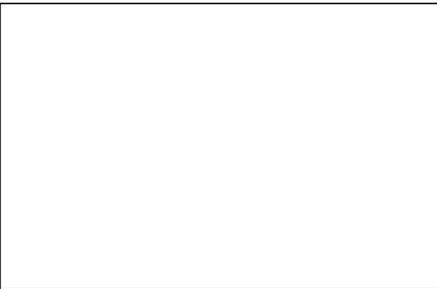
Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}



Éphémère

C

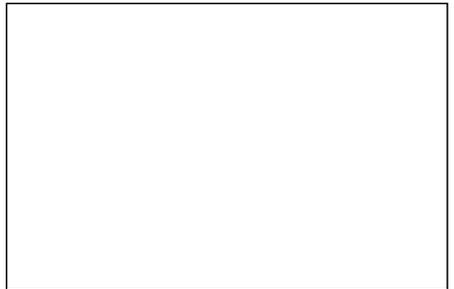
Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'automne

{G}



Éphémère

U

Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les cibles de sorts bleus ou noirs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'automne

{G}



Éphémère

U

Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les cibles de sorts bleus ou noirs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'automne

{G}



Éphémère

U

Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les cibles de sorts bleus ou noirs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'automne

{G}



Éphémère

U

Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les cibles de sorts bleus ou noirs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast