

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

Druidesse de l'héritage {G}



Créature : elfe et druide U

Engagez trois elfes dégagés que vous contrôlez : Ajoutez {G}{G}{G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'héritage {G}



Créature : elfe et druide U

Engagez trois elfes dégagés que vous contrôlez : Ajoutez {G}{G}{G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'héritage {G}



Créature : elfe et druide U

Engagez trois elfes dégagés que vous contrôlez : Ajoutez {G}{G}{G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'héritage {G}



Créature : elfe et druide U

Engagez trois elfes dégagés que vous contrôlez : Ajoutez {G}{G}{G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}



Créature : elfe et druide C  
{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}



Créature : elfe et druide C  
{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}



Créature : elfe et druide C  
{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}

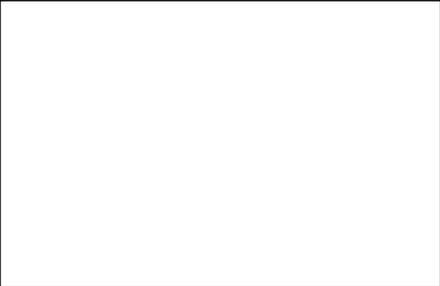


Créature : elfe et druide C  
{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

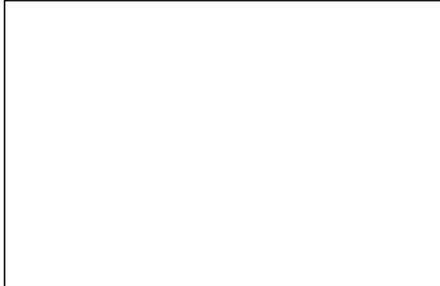


Créature : elfe et druide C  
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

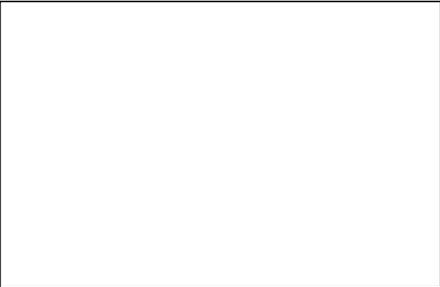


Créature : elfe et druide C  
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

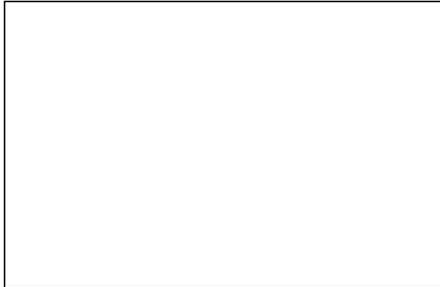


Créature : elfe et druide C  
{T} : Ajoutez {G}.

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

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



Créature : elfe et shamanes **R**

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



Créature : elfe et shamanes **R**

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



Créature : elfe et shamanes **R**

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



Créature : elfe et shamanes **R**

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle des orties

{G}



Créature : elfe et guerrier

C

La Sentinelle des orties ne se dégage pas pendant l'étape de dégageement de son contrôleur.

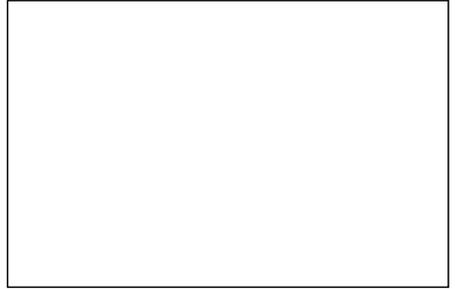
À chaque fois que vous lancez un sort vert, vous pouvez dégager la Sentinelle des orties.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle des orties

{G}



Créature : elfe et guerrier

C

La Sentinelle des orties ne se dégage pas pendant l'étape de dégageement de son contrôleur.

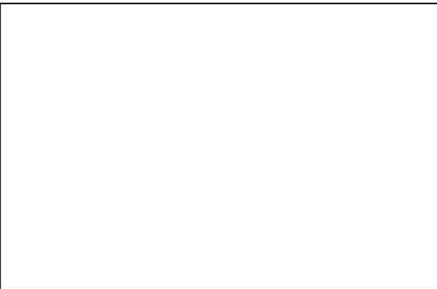
À chaque fois que vous lancez un sort vert, vous pouvez dégager la Sentinelle des orties.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle des orties

{G}



Créature : elfe et guerrier

C

La Sentinelle des orties ne se dégage pas pendant l'étape de dégageement de son contrôleur.

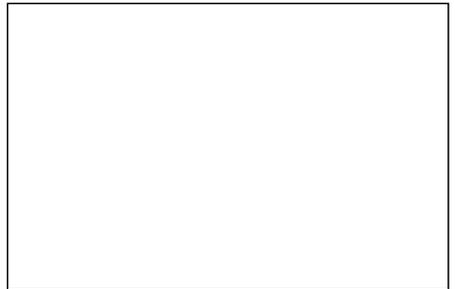
À chaque fois que vous lancez un sort vert, vous pouvez dégager la Sentinelle des orties.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle des orties

{G}



Créature : elfe et guerrier

C

La Sentinelle des orties ne se dégage pas pendant l'étape de dégageement de son contrôleur.

À chaque fois que vous lancez un sort vert, vous pouvez dégager la Sentinelle des orties.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune {1}{G}



Créature : elfe et shamanes R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature,  
révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune {1}{G}



Créature : elfe et shamanes R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature,  
révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune {1}{G}



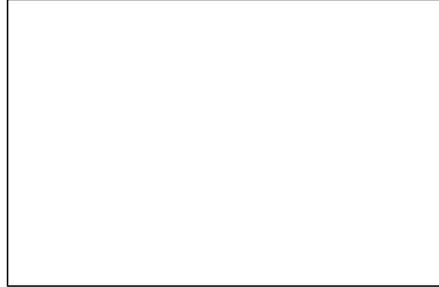
Créature : elfe et shamanes R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature,  
révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune {1}{G}



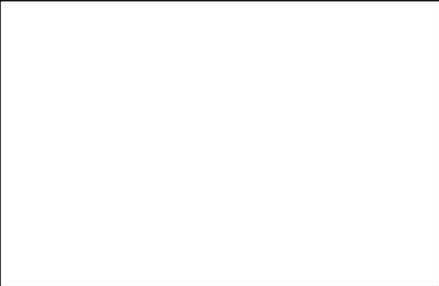
Créature : elfe et shamanes R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature,  
révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}



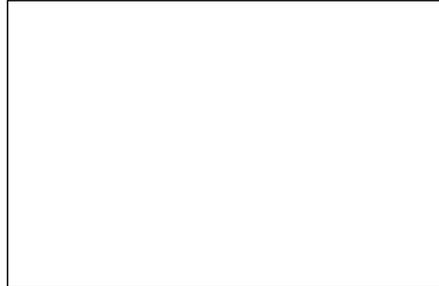
Créature : elfe et shamanes **C**

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}



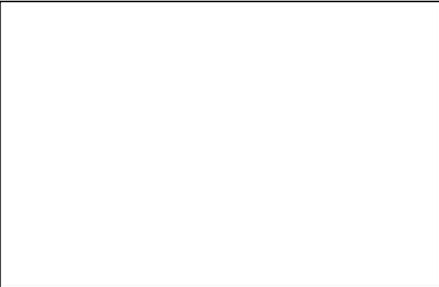
Créature : elfe et shamanes **C**

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}



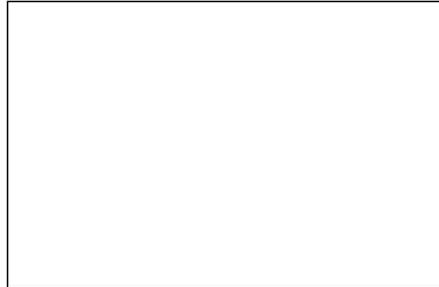
Créature : elfe et shamanes **C**

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}



Créature : elfe et shamanes **C**

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, Déchirure des Éons

{15}

Créature légendaire : eldrazi

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6

Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iona, Bouclier d'Éméria

{6}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol

Au moment où Iona, Bouclier d'Éméria arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts de la couleur choisie.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kozilek, Boucher de la Vérité

{10}

Créature légendaire : eldrazi

M

Quand vous lancez ce sort, piochez quatre cartes.

Annihilateur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)

Quand Kozilek, Boucher de la Vérité est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progénitus

{W}{W}{U}{B}{R}{R}{G}{G}

Créature légendaire : hydre et avatar

M

Protection contre tout

Si Progénitus devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révéléz Progénitus et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

10/10

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

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



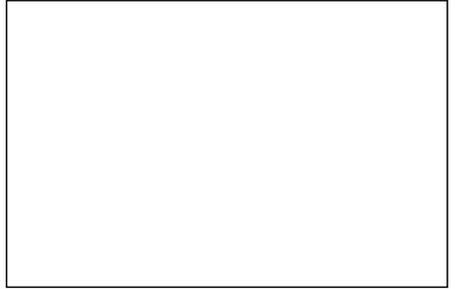
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



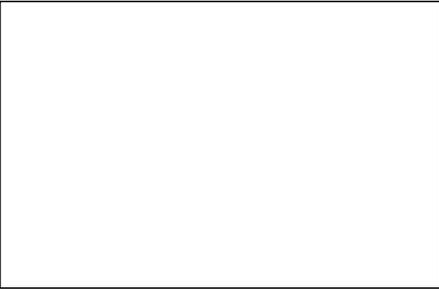
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



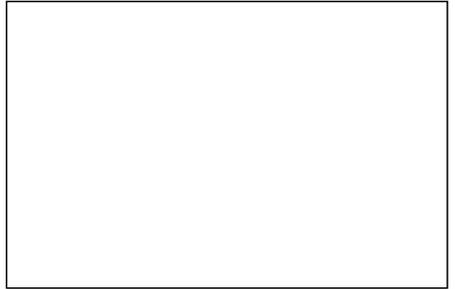
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



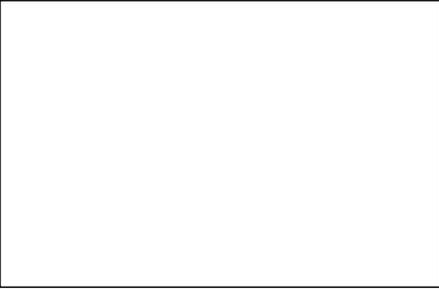
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



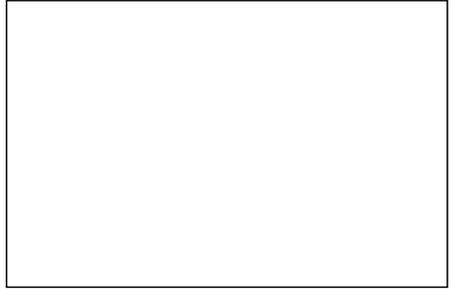
Terrain de base : forêt

**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



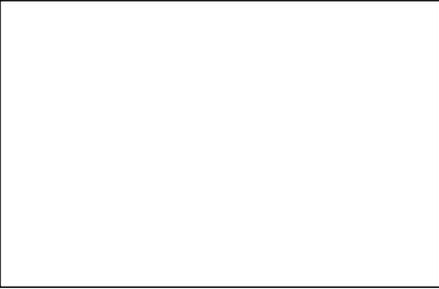
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

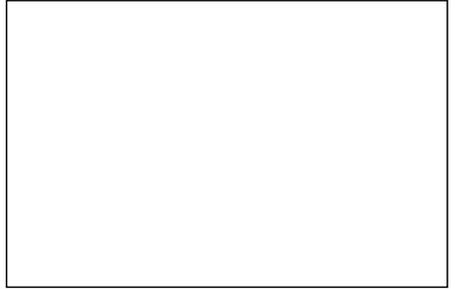
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à invocation

{4}{G}{G}



Éphémère : piège

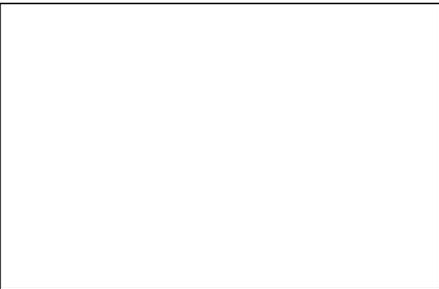
R

Si un sort de créature que vous avez lancé ce tour-ci a été contrecarré par un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôlait, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi celles-ci. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

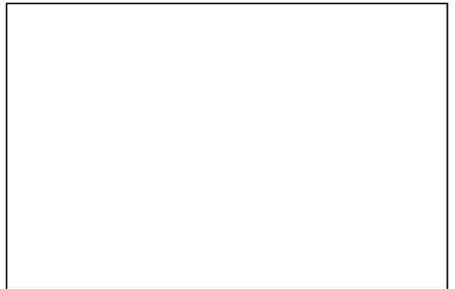
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à invocation

{4}{G}{G}



Éphémère : piège

R

Si un sort de créature que vous avez lancé ce tour-ci a été contrecarré par un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôlait, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi celles-ci. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

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

