

Annonciatrice elfe

{2}{G}

Créature : elfe et druide

U

Quand l'Annonciatrice elfe arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'elfe, la révéler, puis mélanger votre bibliothèque et mettre cette carte au-dessus d'elle.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice elfe

{2}{G}

Créature : elfe et druide

U

Quand l'Annonciatrice elfe arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'elfe, la révéler, puis mélanger votre bibliothèque et mettre cette carte au-dessus d'elle.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice elfe

{2}{G}

Créature : elfe et druide

U

Quand l'Annonciatrice elfe arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'elfe, la révéler, puis mélanger votre bibliothèque et mettre cette carte au-dessus d'elle.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice elfe

{2}{G}

Créature : elfe et druide

U

Quand l'Annonciatrice elfe arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'elfe, la révéler, puis mélanger votre bibliothèque et mettre cette carte au-dessus d'elle.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide de Feuilledor

{3}{G}{G}

Créature : elfe et druide

R

À chaque fois que vous lancez un sort de druide, vous pouvez piocher une carte.

Engagez sept druides dégagés que vous contrôlez :

Acquérez le contrôle de tous les terrains que le joueur ciblé contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide de Feuilledor

{3}{G}{G}

Créature : elfe et druide

R

À chaque fois que vous lancez un sort de druide, vous pouvez piocher une carte.

Engagez sept druides dégagés que vous contrôlez :

Acquérez le contrôle de tous les terrains que le joueur ciblé contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide de Feuilledor

{3}{G}{G}

Créature : elfe et druide

R

À chaque fois que vous lancez un sort de druide, vous pouvez piocher une carte.

Engagez sept druides dégagés que vous contrôlez :

Acquérez le contrôle de tous les terrains que le joueur ciblé contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide de Feuilledor

{3}{G}{G}

Créature : elfe et druide

R

À chaque fois que vous lancez un sort de druide, vous pouvez piocher une carte.

Engagez sept druides dégagés que vous contrôlez :

Acquérez le contrôle de tous les terrains que le joueur ciblé contrôle.

3/3

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

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

Druide de Boréal

{G}

Créature neigeuse : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Boréal

{G}

Créature neigeuse : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Boréal

{G}

Créature neigeuse : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Boréal

{G}

Créature neigeuse : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'Anima

{1}{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

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

Druidesse de l'Anima

{1}{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

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

Experte menuisière

{1}{G}

Créature : elfe et druide

R

Les terrains que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

2/1

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

Experte menuisière

{1}{G}

Créature : elfe et druide

R

Les terrains que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte menuisière

{1}{G}

Créature : elfe et druide

R

Les terrains que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte menuisière

{1}{G}

Créature : elfe et druide

R

Les terrains que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.

La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier

{X}{R}

Rituel

U

Le Brasier inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.

La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier

{X}{R}

Rituel

U

Le Brasier inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier

{X}{R}

Rituel

U

Le Brasier inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier

{X}{R}

Rituel

U

Le Brasier inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



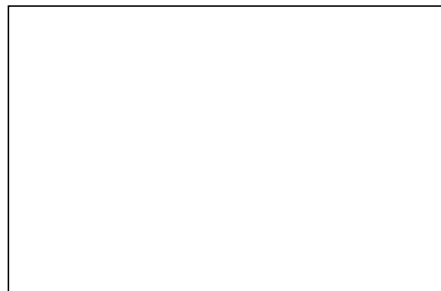
Terrain de base : forêt

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

Gorge de Lignecuire



Terrain

R

La Gorge de Lignecuire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuire



Terrain

R

La Gorge de Lignecuire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuire



Terrain

R

La Gorge de Lignecuire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuire



Terrain

R

La Gorge de Lignecuire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallier éclairé par le feu



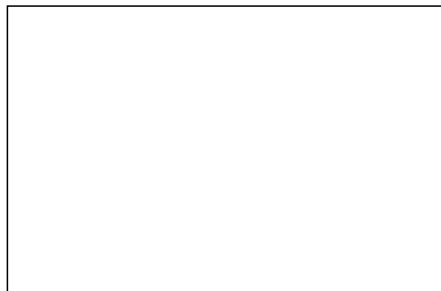
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{RG}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallier éclairé par le feu



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{RG}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallier éclairé par le feu



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{RG}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallier éclairé par le feu



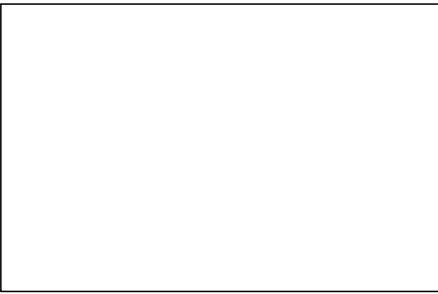
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{RG}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

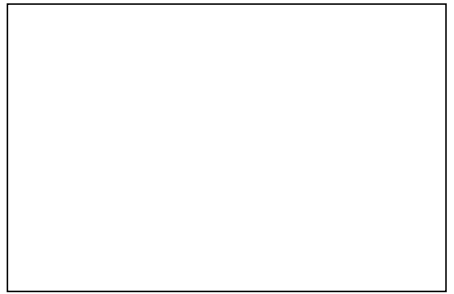
R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

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

Brouillard

{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées 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

Brouillard

{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppe de vigueur

{1}{G}



Éphémère

C

Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppe de vigueur

{1}{G}



Éphémère

C

Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppe de vigueur

{1}{G}



Éphémère

C

Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppe de vigueur

{1}{G}



Éphémère

C

Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

