Druide sangfeuille {1}{G}

Créature : élémental et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide sangfeuille {1}{G}

Créature : élémental et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide sangfeuille {1}{G}

Créature : élémental et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide sangfeuille {1}{G}

Créature : élémental et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de luxuriance {2}{G}

Créature : élémental U

Quand l'Élémental de luxuriance arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur un autre élémental ciblé que vous contrôlez.
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez 1 point de vie. Si cette créature était un élémental, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élémental de luxuriance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérisseur de la clairière {G}

Créature : élémental C

Quand le Guérisseur de la clairière arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de luxuriance {2}{G}

Créature : élémental U

Quand l'Élémental de luxuriance arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur un autre élémental ciblé que vous contrôlez.
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez 1 point de vie. Si cette créature était un élémental, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élémental de luxuriance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérisseur de la clairière {G}

Créature : élémental C

Quand le Guérisseur de la clairière arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérisseur de la clairière {G}

Créature : élémental **C**

Quand le Guérisseur de la clairière arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante sangnuage {2}{U}

Créature : élémental et sorcier **C**

Vol
Quand la Voyante sangnuage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérisseur de la clairière {G}

Créature : élémental **C**

Quand le Guérisseur de la clairière arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante sangnuage {2}{U}

Créature : élémental et sorcier **C**

Vol
Quand la Voyante sangnuage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante sangnuage {2}{U}

Créature : élémental et sorcier **C**

Vol
Quand la Voyante sangnuage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omnath, Locus du Roulis {1}{G}{U}{R}

Créature légendaire : élémental **M**

Quand Omnath, Locus du Roulis arrive sur le champ de bataille, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre d'élémentaux que vous contrôlez.
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur un élémental ciblé que vous contrôlez. Si vous contrôlez au moins huit terrains, piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante sangnuage {2}{U}

Créature : élémental et sorcier **C**

Vol
Quand la Voyante sangnuage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omnath, Locus du Roulis {1}{G}{U}{R}

Créature légendaire : élémental **M**

Quand Omnath, Locus du Roulis arrive sur le champ de bataille, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre d'élémentaux que vous contrôlez.
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur un élémental ciblé que vous contrôlez. Si vous contrôlez au moins huit terrains, piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omnath, Locus du Roulis {1}{G}{U}{R}

Créature légendaire : élémental M

Quand Omnath, Locus du Roulis arrive sur le champ de bataille, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre d'élémentaux que vous contrôlez.
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur un élémental ciblé que vous contrôlez. Si vous contrôlez au moins huit terrains, piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier rampant {R}{G}

Créature : élémental U

Les autres élémentaux que vous contrôlez gagnent +1/+0.
{2}{R}{G} : Le Pionnier rampant gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque élémental que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omnath, Locus du Roulis {1}{G}{U}{R}

Créature légendaire : élémental M

Quand Omnath, Locus du Roulis arrive sur le champ de bataille, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre d'élémentaux que vous contrôlez.
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur un élémental ciblé que vous contrôlez. Si vous contrôlez au moins huit terrains, piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier rampant {R}{G}

Créature : élémental U

Les autres élémentaux que vous contrôlez gagnent +1/+0.
{2}{R}{G} : Le Pionnier rampant gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque élémental que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier rampant {R}{G}

Créature : élémental U

Les autres élémentaux que vous contrôlez gagnent +1/+0.
{2}{R}{G} : Le Pionnier rampant gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque élémental que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier rampant {R}{G}

Créature : élémental U

Les autres élémentaux que vous contrôlez gagnent +1/+0.
{2}{R}{G} : Le Pionnier rampant gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque élémental que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, celle qui fait trembler le monde {3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa **R**

À chaque fois que vous engagez une forêt pour du mana, ajoutez {G} supplémentaire.

{+1} : Ciblez jusqu'à un terrain non-créature que vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui. Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Élémental avec la vigilance et la célérité qui est toujours un terrain.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec "Les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible." Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, celle qui fait trembler le monde {3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa **R**

À chaque fois que vous engagez une forêt pour du mana, ajoutez {G} supplémentaire.

{+1} : Ciblez jusqu'à un terrain non-créature que vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui. Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Élémental avec la vigilance et la célérité qui est toujours un terrain.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec "Les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible." Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, celle qui fait trembler le monde {3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa R

À chaque fois que vous engagez une forêt pour du mana, ajoutez {G} supplémentaire.

{+1} : Ciblez jusqu'à un terrain non-créature que vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui. Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Élémental avec la vigilance et la célérité qui est toujours un terrain.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec "Les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible." Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mu Yanling, danseuse céleste {1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Yanling M

{+2} : Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à une créature ciblée gagne -2/-0 et perd le vol.

{-3} : Créez un jeton de créature 4/4 bleue Élémental et Oiseau avec le vol.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les îles que vous contrôlez ont '{T} : Piochez une carte.' »

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, celle qui fait trembler le monde {3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa R

À chaque fois que vous engagez une forêt pour du mana, ajoutez {G} supplémentaire.

{+1} : Ciblez jusqu'à un terrain non-créature que vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui. Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Élémental avec la vigilance et la célérité qui est toujours un terrain.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec "Les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible." Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mu Yanling, danseuse céleste {1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Yanling M

{+2} : Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à une créature ciblée gagne -2/-0 et perd le vol.

{-3} : Créez un jeton de créature 4/4 bleue Élémental et Oiseau avec le vol.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les îles que vous contrôlez ont '{T} : Piochez une carte.' »

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast