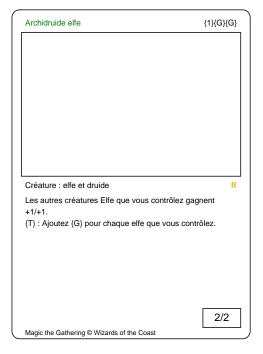
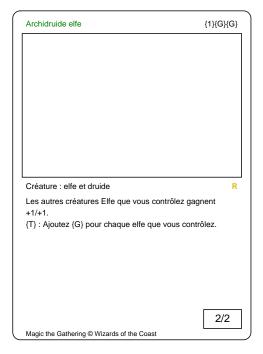
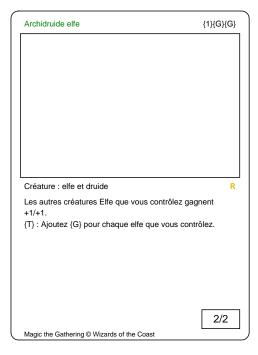
Archidruide de Feuilledor {3}{G}	{G}	Archidruide de Feuilledor {3}{G}{	3 }
Créature : elfe et druide	R	Créature : elfe et druide	R
À chaque fois que vous lancez un sort de druide, vous pouvez piocher une carte. Engagez sept druides dégagés que vous contrôlez : Acquérez le contrôle de tous les terrains que le joueur cit contrôle.	blé	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 cib contrôle.	lé
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	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 druic	le, vous
pouvez piocher une carte.	
Engagez sept druides dégagés que vous contr Acquérez le contrôle de tous les terrains que le	
contrôle.	, jououi oibio
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Archidruide de Feuilledor	{3}{G}{G}
Créature : elfe et druide	R
À chaque fois que vous lancez un sort de druide pouvez piocher une carte.	e, vous
Engagez sept druides dégagés que vous contrô	ilez :
Acquérez le contrôle de tous les terrains que le contrôle.	joueur ciblé
	- (a)
	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.

Druidesse de l'héritage	{G}		Druidesse de l'héritage	{G}
Créature : elfe et druide	U		Créature : elfe et druide	U
Engagez trois elfes dégagés que vous contrôlez : Ajo	utez		Engagez trois elfes dégagés que vous contrôlez : Ajout	ez
{G}(G)(G).			{G}{G}{G}.	
Г	4 /4			/4
Maria da Osdaria OMF anta (da Ossa	1/1			/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Druidesse de l'héritage	{G}
	Créature : elfe et druide	U
	Engagez trois elfes dégagés que vous contrôlez : Ajoute $\{G\}\{G\}$.	ez
	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 : Aj {G}{G}.	joutez
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Garde d'essence	{G}		Garde d'essence	(G)
Créature : elfe et shamane			Créature : elfe et shamane	c
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ bataille, vous gagnez 1 point de vie.	o de		À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ of bataille, vous gagnez 1 point de vie.	·е
,				
1	/1		1/1	\Box
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		`		_

_		
	Garde d'essence	{G}
	Créature : elfe et shamane	С
	À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ bataille, vous gagnez 1 point de vie.	de
	1,	′1
l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Garde d'essence	{G}
Créature : elfe et shamane	С
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ bataille, vous gagnez 1 point de vie.	de
1	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Meneur de guerre de Joraga	{G}	Meneur de guerre de Joraga	{G}
Créature : elfe et guerrier	R	Créature : elfe et guerrier	R
Multikick {1}{G} (Vous pouvez payer {1}{G} supplémentaires autant de fois que vous le sou	uhaitaz au	Multikick {1}{G} (Vous pouvez payer {1}{G} supplémentaires autant de fois que vous le souhaite	7 011
moment où vous lancez ce sort.)	uriaitez au	moment où vous lancez ce sort.)	<u> au</u>
Le Meneur de guerre de Joraga arrive sur le ch	hamp de	Le Meneur de guerre de Joraga arrive sur le champ	de
bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour	chaque fois	bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaqu	e fois
qu'il a été kické. Les autres créatures Elfe que vous contrôlez g	ragnont	qu'il a été kické. Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagne	.+
+1/+1 pour chaque marqueur +1/+1 sur le Mer	. •	+1/+1 pour chaque marqueur +1/+1 sur le Meneur d	
guerre de Joraga.		guerre de Joraga.	
	1/1	Г	1/1
Maria da Carla da GWE and a Colla		Maria da Ouda	1/ 1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		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 a	u
	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 f	oic
	qu'il a été kické.	013
	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

Créature : elfe et guerrier

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parfaite impérieuse	{2}{G}		Parfaite impérieuse	{2}{G}
Créature : elfe et guerrier	U		Créature : elfe et guerrier	U
Les autres elfes que vous contrôlez gagnent +1/+1.			Les autres elfes que vous contrôlez gagnent +1/+1.	
{G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe e	t		{G}, {T}: Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et	
Guerrier.			Guerrier.	
_				
	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Parfaite impérieuse	{2}{G}
Créature : elfe et guerrier	U
Les autres elfes que vous contrôlez gagnent +1/+1. {G}, {T}: Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Parfaite impérieuse	{2}{G}
Créature : elfe et guerrier	U
Les autres elfes que vous contrôlez gagnent +1, {G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte El Guerrier.	/+1.

Pretresse de Titania (1)	{G}	Prétresse de Titania	{1}{G}
Créature : elfe et druide	U	Créature : elfe et druide	U
{T}: Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de batail	lle.	{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe su	r le champ de bataille.
1/*	1		1/1
	<u>'</u>		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coas	<u>t</u>

_		
	Prêtresse de Titania	{1}{G}
	Créature : elfe et druide	U
	$\{T\}$: Ajoutez $\{G\}$ pour chaque elfe sur le champ de b	ataille.
	_	
		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 d	e bataille.
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)

Vague de genèse {	x}{G}{G}{G}	Vague de genèse {X}	{G}{G}{G}
Rituel Révélez les X cartes du dessus de votre biblioth Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de n'importe quel nombre de cartes de permanent a valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez e dans votre cimetière toutes les cartes révélées e manière qui n'ont pas été mises sur le champ de	e bataille avec une ensuite le cette	Rituel Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèq Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de b n'importe quel nombre de cartes de permanent av valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez en dans votre cimetière toutes les cartes révélées de manière qui n'ont pas été mises sur le champ de b Magic the Gathering © Wizards of the Coast	cataille ec une suite cette
	кңеңене)		(G)(G)(G)

Rituel	R
Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez ensuite dans votre cimetière toutes les cartes révélées de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille	е
Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast	

Rituel	R	
Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez ensuite dans votre cimetière toutes les cartes révélées de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







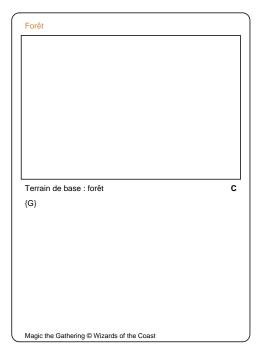
Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

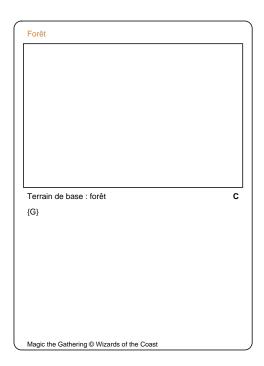


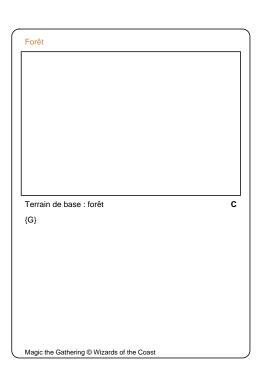




Forêt		
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
Terrain de base : forêt	С	
{G}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
wayic the Gathering & Wizalus of the Coast		







Vignes de Vastebois {0	3	Vignes de Vastebois {G}
Éphémère		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.		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		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Vignes de Vastebois {C	3}	Vignes de Vastebois {G}

_		
	Vignes de Vastebois	{G}
	Éphémère	
	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 capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si c	се
	sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fi du tour.	n
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Ascétisme {3}{G}	{G}	Ascétisme {3}{	[G}{G}
Enchantement	R	Enchantement	R
Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique. {1}{G}: Régénérez une créature ciblée. (La prochaine foi qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)	is	Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique. {1}{G}: Régénérez une créature ciblée. (La prochaine qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

\bigcap	Ascetisme {3){G}{G}
	Enchantement R
	Les créatures que vous contrôlez ont la défense
	talismanique.
	{1}{G}: Régénérez une créature ciblée. (La prochaine fois
	qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la,
	retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	magic are dathering a friedrice of the delate
ı	

Roue du soleil et de la lune	{GW}{GW}
Enchantement : aura	R
Enchanter: joueur	
Si une carte devait être mise dans le cimetièr enchanté depuis n'importe où, cette carte est mise au-dessous de la bibliothèque de ce jou	révélée et
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

