Estafilame de Lys Alana {2}{B}

Créature : elfe et assassin U

{T}, défaussez-vous d'une carte d'elfe : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'elfes que vous contrôlez.

1/1

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

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

Bataillon de Talara {1}{G}

Créature : elfe et guerrier R

Ne lancez ce sort que si vous avez lancé un autre sort vert ce tour-ci.
Piétinement

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bataillon de Talara {1}{G}

Créature : elfe et guerrier R

Ne lancez ce sort que si vous avez lancé un autre sort vert ce tour-ci.
Piétinement

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquérante de la Garenne du Roitelet {1}{G}

Créature : elfe et guerrier U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte d'elfe de votre main ou payez {3}.
Contact mortel (Le nombre de blessures qu'il inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquérante de la Garenne du Roitelet {1}{G}

Créature : elfe et guerrier U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte d'elfe de votre main ou payez {3}.
Contact mortel (Le nombre de blessures qu'il inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquérante de la Garenne du Roitelet {1}{G}

Créature : elfe et guerrier U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte d'elfe de votre main ou payez {3}.
Contact mortel (Le nombre de blessures qu'il inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquérante de la Garenne du Roitelet {1}{G}

Créature : elfe et guerrier U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte d'elfe de votre main ou payez {3}.
Contact mortel (Le nombre de blessures qu'il inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

3/3

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

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

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

Ezuri, chef renégat {1}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier R

{G} : Régénérez un autre elfe ciblé.
{2}{G}{G}{G} : Les créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parfaite impérieuse {2}{G}

Créature : elfe et guerrier R

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

Narth de Feuilledor {3}{B}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier R

Au début de votre entretien, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé se défausse d'une carte au hasard.
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parfaite impérieuse {2}{G}

Créature : elfe et guerrier R

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

Saisie des pensées {B}

Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom {1}{B}{G}

Rituel R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom {1}{B}{G}

Rituel R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

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

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

Caverne des âmes

Terrain M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes

Terrain M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

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

Lande venteuse

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais de Feuilledor

Terrain R

Au moment où le Palais de Feuilledor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'elfe de votre main. Si vous ne le faites pas, le Palais de Feuilledor arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais de Feuilledor

Terrain R

Au moment où le Palais de Feuilledor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'elfe de votre main. Si vous ne le faites pas, le Palais de Feuilledor arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais de Feuilledor

Terrain R

Au moment où le Palais de Feuilledor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'elfe de votre main. Si vous ne le faites pas, le Palais de Feuilledor arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant 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

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant 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

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant 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

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant 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

Arc de Nyléa {1}{G}{G}

Artefact-enchantement légendaire R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.
{1}{G}, {T} : Choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? L'Arc de Nyléa inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.
? Vous gagnez 3 points de vie.
? Mettez jusqu'à quatre cartes ciblées de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc de Nyléa {1}{G}{G}

Artefact-enchantement légendaire R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.
{1}{G}, {T} : Choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? L'Arc de Nyléa inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.
? Vous gagnez 3 points de vie.
? Mettez jusqu'à quatre cartes ciblées de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation {1}{BP}{BP}

Éphémère U

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Décomposition abrupte {B}{G}

Éphémère **R**

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

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

Décomposition abrupte {B}{G}

Éphémère **R**

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte {B}{G}

Éphémère R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier {1}{B}{G}

Éphémère U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte {B}{G}

Éphémère R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane {1}{B}{B}

Enchantement R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane {1}{B}{B}

Enchantement R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement {2}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand la Sage du reboisement arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement {2}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand la Sage du reboisement arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense {2}

Artefact R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense {2}

Artefact R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}

Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière. {1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}

Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière. {1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}

Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière. {1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extirpation {B}

Éphémère R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.) Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale fracturante {2}{GW}{GW}{GW}

Éphémère R

Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements. Vous gagnez 2 points de vie pour chaque permanent détruit de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale {BP}

Éphémère R

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale fracturante {2}{GW}{GW}{GW}

Éphémère R

Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements. Vous gagnez 2 points de vie pour chaque permanent détruit de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les yeux du bison {1}{G}

Enchantement tribal : élémental R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort bleu pendant votre tour, vous pouvez créer un jeton de créature 4/4 verte Élémental.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suffocation {2}{G}

Enchantement U

Les îles ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les yeux du bison {1}{G}

Enchantement tribal : élémental R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort bleu pendant votre tour, vous pouvez créer un jeton de créature 4/4 verte Élémental.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suffocation {2}{G}

Enchantement U

Les îles ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast