

Archer de Sylvépine {1}{G}



Créature : elfe et archer C
 Portée, contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archers de la Cicatrice zébrée {1}{G}{G}



Créature : elfe et archer U

La force et l'endurance des Archers de la Cicatrice zébrée sont chacune égale au nombre d'elfes que vous contrôlez.
 {T} : Les Archers de la Cicatrice zébrée infligent un nombre de blessures égal à leur force à une créature avec le vol ciblée.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer de Sylvépine {1}{G}



Créature : elfe et archer C
 Portée, contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archers de la Cicatrice zébrée {1}{G}{G}



Créature : elfe et archer U

La force et l'endurance des Archers de la Cicatrice zébrée sont chacune égale au nombre d'elfes que vous contrôlez.
 {T} : Les Archers de la Cicatrice zébrée infligent un nombre de blessures égal à leur force à une créature avec le vol ciblée.

/

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

Bergère annulmage {3}{G}



Créature : elfe et shaman U

Engagez quatre créatures dégagées que vous contrôlez :
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

2/4

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

Elfes de l'ombre profonde {G}



Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {B}. Les Elfes de l'ombre profonde vous infligent 1 blessure.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de l'ombre profonde {G}



Créature : elfe et druide **C**
{T} : Ajoutez {B}. Les Elfes de l'ombre profonde vous infligent 1 blessure.

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}

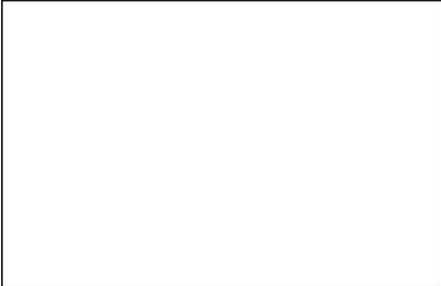


Créature : elfe et druide **C**
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

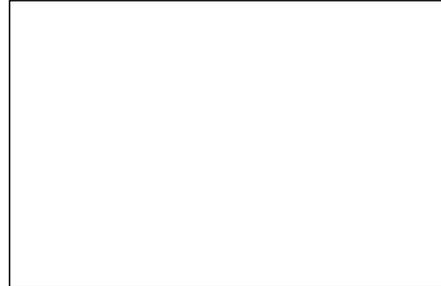


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-chasseur de Lys Alana {2}{G}{G}

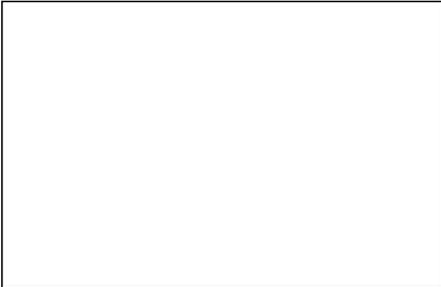


Créature : elfe et guerrier C
 À chaque fois que vous lancez un sort d'elfe, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-chasseur de Lys Alana {2}{G}{G}

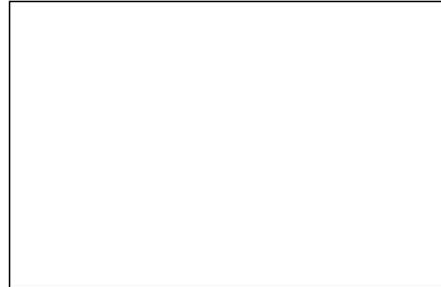


Créature : elfe et guerrier C
 À chaque fois que vous lancez un sort d'elfe, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

3/3

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

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

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

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

Rhys l'Exilé {2}{G}



Créature légendaire : elfe et guerrier R

À chaque fois que Rhys l'Exilé attaque, vous gagnez 1 point de vie pour chaque elfe que vous contrôlez.
 {B}, sacrifiez un elfe : Régénérez Rhys l'Exilé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veneur de la Garenne du Roitelet

{3}{G}

Créature : elfe et guerrier

R

Appui d'elfe (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous n'exiliez un autre elfe que vous contrôlez. Quand cette créature quitte le champ de bataille, la carte exilée revient sur le champ de bataille.)

{2}{G} : Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.
Les loups que vous contrôlez ont le contact mortel.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}

Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défasse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}

Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promenade chez les elfes

{3}{G}

Rituel tribal : elfe

U

Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier pour chaque elfe que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe des hordes

{2}{G}{G}

Rituel

U

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement et l'infection.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promenade chez les elfes

{3}{G}

Rituel tribal : elfe

U

Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier pour chaque elfe que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe des hordes

{2}{G}{G}

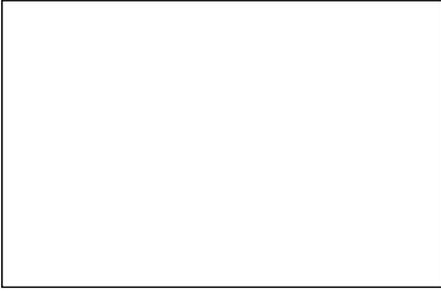
Rituel

U

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement et l'infection.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



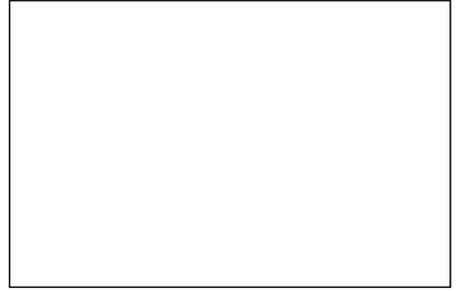
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



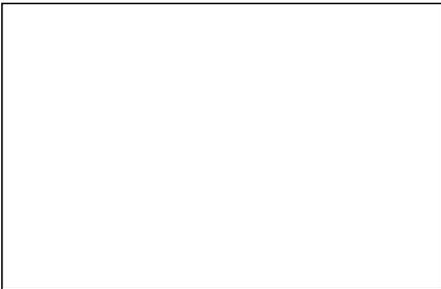
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



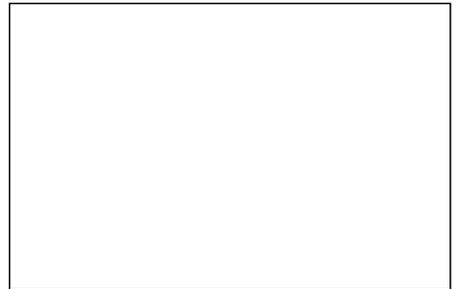
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



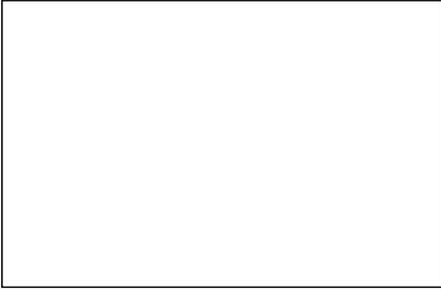
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



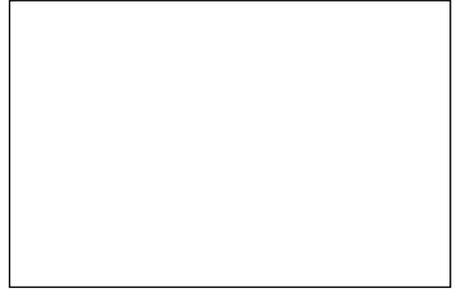
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



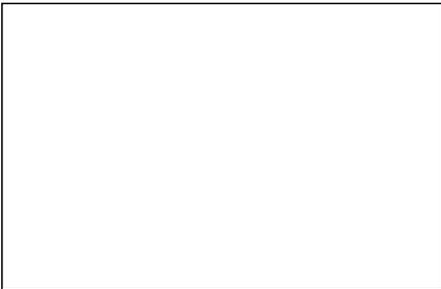
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



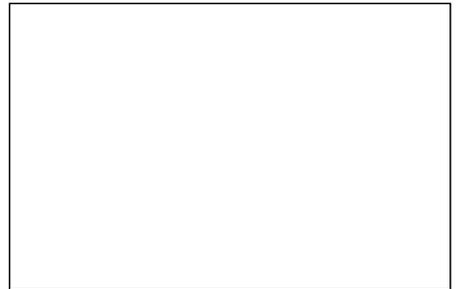
Terrain de base : forêt

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

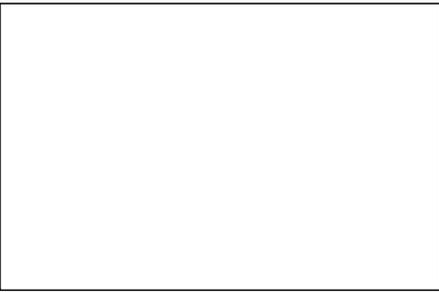
U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
<i>Morbidité</i> ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
<i>Morbidité</i> ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel

{1}{B}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel

{1}{B}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel

{1}{B}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel

{1}{B}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade de Feuilledor

{2}{G}

Éphémère tribal : elfe

C

Créez deux jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.
Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, ces créatures
acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

