Admirateurs masqués {2}{G}{G}

Créature : elfe et shamane R

Quand les Admirateurs masqués arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte.
À chaque fois vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {G}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez les Admirateurs masqués depuis votre cimetière dans votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer de Sylvépine {1}{G}

Créature : elfe et archer C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

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

Archers d'Ezuri {G}

Créature : elfe et archer C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
À chaque fois que les Archers d'Ezuri bloquent une créature avec le vol, les Archers d'Ezuri gagnent +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

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

Avant-garde elfe {1}{G}

Créature : elfe et guerrier R

À chaque fois qu'un autre elfe arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Avant-garde elfe.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Llanowar {G}

Créature : elfe et shamane C

Sacrifiez l'Augure de Llanowar : La créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. N'activez que pendant votre entretien.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth caveur de cratères {5}{G}{G}{G}

Créature : bête M

Célérité
Quand le Béhémoth caveur de cratères arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celle-qui-ignore-la-prudence {3}{G}

Créature : elfe et avatar U

Piétinement
La force et l'endurance de
Celle-qui-ignore-la-prudence sont chacune égale au nombre d'elfes sur le champ de bataille.

/

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

Championne elfe {1}{G}{G}

Créature : elfe R

Les autres créatures Elfe gagnent +1/+1 et ont la traversée des forêts. (Elles ne peuvent pas être bloquées tant que le joueur défenseur contrôle au moins une forêt.)

2/2

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

Éladämri, seigneur des frondaisons {G}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier R

Les autres créatures Elfe ont la traversée des forêts.
Les autres elfes ont le linceul.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe laboureur d'âmes {3}{G}{G}

Créature : elfe et mutant R

Quand l'Elfe laboureur d'âmes meurt, choisissez un type de créature. Mélangez toutes les cartes de créature de ce type de votre cimetière dans votre bibliothèque.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe gardebois {2}{G}

Créature : elfe C

{T} : Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'elfes sur le champ de bataille.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe moqueur {G}

Créature : elfe C

Toutes les créatures capables de bloquer l'Elfe moqueur doivent le faire.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Élu de Nissa {G}{G}

Créature : elfe et guerrier **C**

Si l'Élu de Nissa devait mourir, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de Linciel {G}

Créature : elfe **U**

L'Élite de Linciel gagne +1/+2 tant qu'un adversaire quelconque contrôle un terrain non-base.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire viridian {1}{G}

Créature : phyrexian et elfe et éclaireur **C**

Quand l'Émissaire viridian meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjambeur gemmepaume {1}{G}

Créature : elfe U

Recyclage {2}{G}{G}
Quand vous recyclez l'Enjambeur gemmepaume, les créatures Elfes gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferrailleur elfe {G}

Créature : elfe U

{G}, {T}, sacrifiez le Ferrailleur elfe : Détruisez un artefact ciblé.

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

Fouilleciel elfe {G}

Créature : elfe et guerrier C

{4}{G}, sacrifiez une créature : Détruisez une créature avec le vol ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'essence {G}

Créature : elfe et shamane **C**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de Gerrard {1}{G}

Créature : elfe **R**

Les sorts de créature ne peuvent pas être contrecarrés.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de Brinbois {1}{G}

Créature : elfe **C**

Quand le Héraut de Brinbois meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'elfe, révéler cette carte, la mettre dans votre main, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lyriste elfe {G}

Créature : elfe **U**

{G}, {T}, sacrifiez le Lyriste elfe : Détruisez un enchantement ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageforce tribal {1}{G}

Créature : elfe et sorcier R

Mue {1}{G}
Quand le Mageforce tribal est retourné face visible, les créatures du type de votre choix gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

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

Magistrat immaculé {3}{G}

Créature : elfe et shamane R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée pour chaque elfe que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-ruchier de brinbois {1}{G}

Créature : elfe U

À chaque fois qu'un autre elfe non-jeton arrive sur le champ de bataille, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Insecte.

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 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

Oracle de Mul Daya {3}{G}

Créature : elfe et shamane R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer des terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messager sylvestre {3}{G}

Créature : elfe U

Piétinement
Quand le Messager sylvestre arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes d'elfe révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

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/+1.
{G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille de vanneurs {2}{G}

Créature : elfe et guerrier C

Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec la Patrouille de vanneurs, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur la Patrouille de vanneurs.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rofellos, émissaire de Llanowar {G}{G}

Créature légendaire : elfe et druide R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque forêt que vous contrôlez.

2/1

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 de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de la spirale {1}{G}

Créature : elfe et druide R

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1+/1 sur cette créature.)
{T} : Ajoutez {G} pour chaque marqueur +1/+1 sur la Sage de la spirale.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement {2}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand cette créature arrive, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sibylle des fontaines {1}{G}

Créature : elfe C

{T} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane au crâne de loup {1}{G}

Créature : elfe et shamane U

Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Shamane au crâne de loup, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

2/2

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeva, héraut de la Nature {2}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et shamane R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Vous pouvez lancer des cartes de créature vertes comme si elles avaient le flash.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur viridian {G}{G}

Créature : elfe et guerrier R

{1}{G}, Sacrifiez le Zélateur viridian : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeva, héraut de la Nature {2}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et shamane R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Vous pouvez lancer des cartes de créature vertes comme si elles avaient le flash.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrasement de ronces {2}{G}{G}

Rituel U

Détruisez un permanent non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation {2}{G}{G}

Rituel U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tornade du désert {4}{G}{G}

Rituel U

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisissure rampante {2}{G}{G}

Rituel U

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de bataille d'Havrebois

Terrain U

Le Champ de bataille d'Havrebois arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
{T}, sacrifiez le Champ de bataille d'Havrebois : Ajoutez {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur de la Yavimaya

Terrain R

Si le C?ur de la Yavimaya devrait arriver sur le champ de bataille, sacrifiez une forêt à la place. Si vous faites ainsi, mettez le C?ur de la Yavimaya sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-le dans le cimetière de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}.
{T} : Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

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

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

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

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

Oran-Rief, le Vastebois

Terrain **R**

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jungle épaisse

Terrain **U**

La Jungle épaisse arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Jungle épaisse arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins de renvoyer une forêt dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {C}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pavillon de Brinbois

Terrain **U**

{T} : Ajoutez {C}.
{G}, {T} : Dégagez un elfe ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendelhavre

Terrain légendaire P

{T} : Ajoutez {G}.
{T} : Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannière de Konda {2}

Artefact légendaire : équipement R

La Bannière de Konda ne peut être attachée qu'à une créature légendaire.
Les créatures qui partagent une couleur avec la créature équipée gagnent +1/+1.
Les créatures qui partagent un type de créature avec la créature équipée gagnent +1/+1.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse

Terrain R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason {5}

Artefact R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Freyalise, Fureur de Llanowar {3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Freyalise R

{+2} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Druide avec « {T} : Ajoutez {G}. »

{-2} : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

{-6} : Piochez une carte pour chaque créature verte que vous contrôlez.

Freyalise, Fureur de Llanowar peut être votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte des Destinées {4}

Artefact R

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Freyalise, Fureur de Llanowar {3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Freyalise R

{+2} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Druide avec « {T} : Ajoutez {G}. »

{-2} : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

{-6} : Piochez une carte pour chaque créature verte que vous contrôlez.

Freyalise, Fureur de Llanowar peut être votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk, chasseur primordial {2}{G}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-3} : Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

{-6} : Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre pour chaque terrain que vous contrôlez.

3/

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

Garruk, meneur de bêtes {4}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de créatures révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

{-3} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature verte de votre main.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, éveilleuse de mondes {3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa M

{+1} : Le terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 4/4 Élémental avec le piétinement. C'est toujours un terrain.

{+1} : Dégagez jusqu'à quatre forêts ciblées.

{-7} : Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez. Ces terrains deviennent des créatures 4/4 Élémental avec le piétinement. Ce sont toujours des terrains.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête {2}{G}

Éphémère M

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque sylvestre {1}{G}

Enchantement R

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous avez pioché ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettezla carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du maître des bêtes {2}{G}

Enchantement M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du maître des bêtes.

Tant que l'Ascension du maître des bêtes a au moins sept marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant des dryades {2}{G}

Enchantement : aura R

Enchanter : permanent
Le permanent enchanté est un terrain Forêt incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le palais des gemmes {1}{G}{G}

Enchantement du monde R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur choisit une couleur. Jusqu'à la fin du tour, les terrains engagés pour du mana produisent du mana de la couleur choisie à la place de n'importe quelle autre couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lignification {1}{G}

Enchantement tribal : sylvin et aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée est un sylvin avec une force et une endurance de base de 0/4 et perd toutes ses capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast