

Archer à l'arc épineux

{B}

Créature : elfe et archer

À chaque fois que l'Archer à l'arc épineux attaque, chaque adversaire qui ne contrôle pas d'elfe perd 1 point de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin du dysmèle

{2}{B}

Créature : elfe et assassin

Quand l'Assassin du dysmèle arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée qui un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer à l'arc épineux

{B}

Créature : elfe et archer

À chaque fois que l'Archer à l'arc épineux attaque, chaque adversaire qui ne contrôle pas d'elfe perd 1 point de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin du dysmèle

{2}{B}

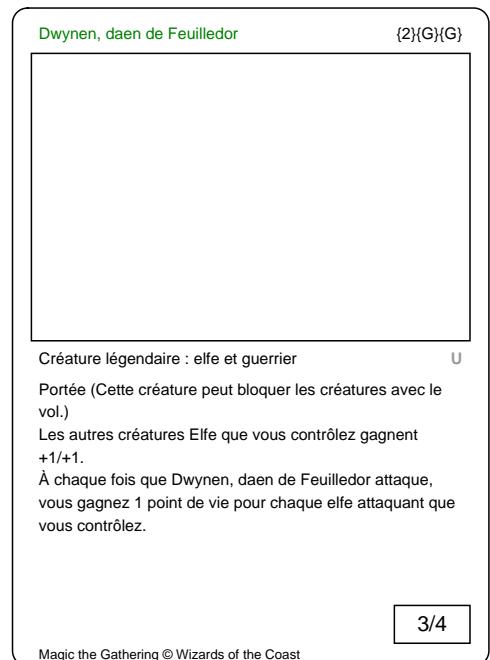
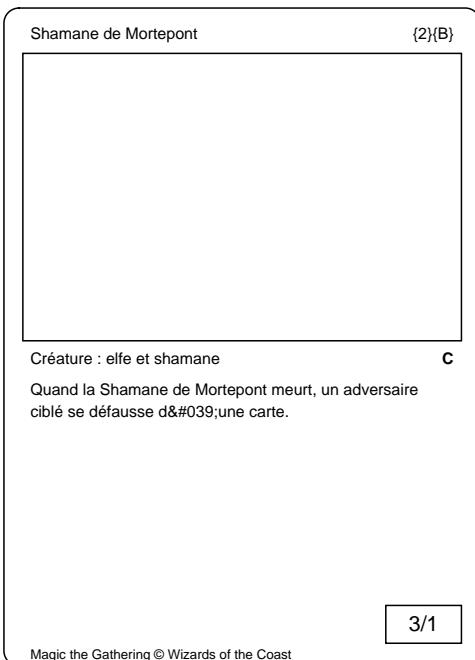
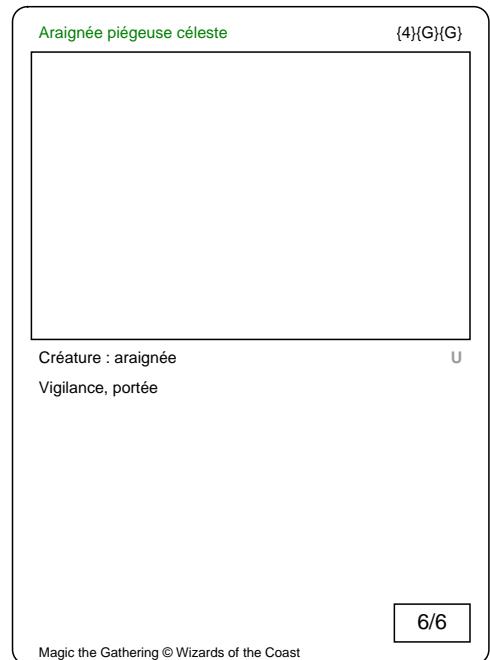
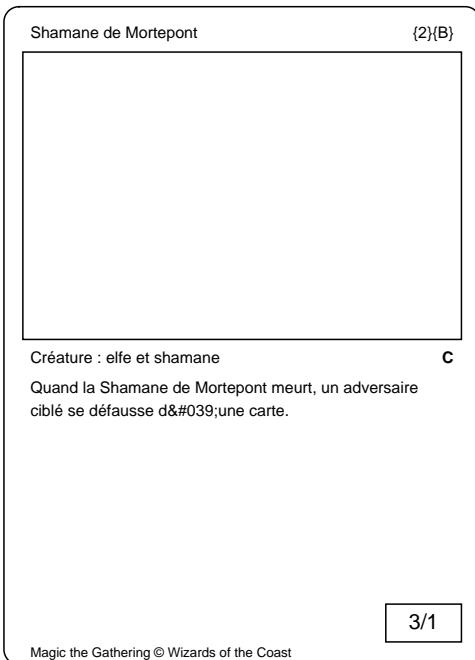
Créature : elfe et assassin

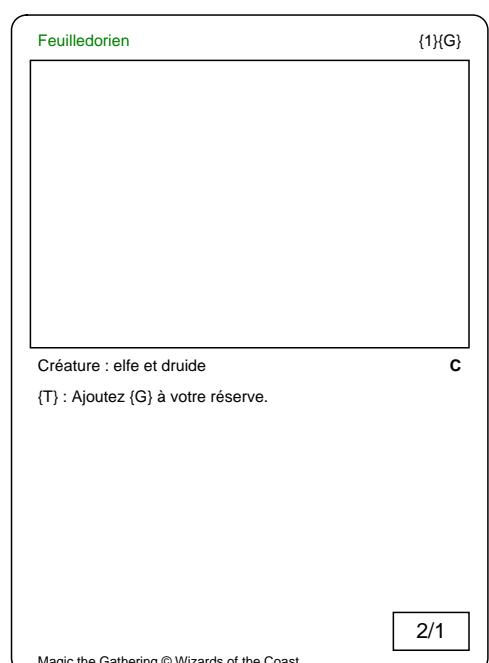
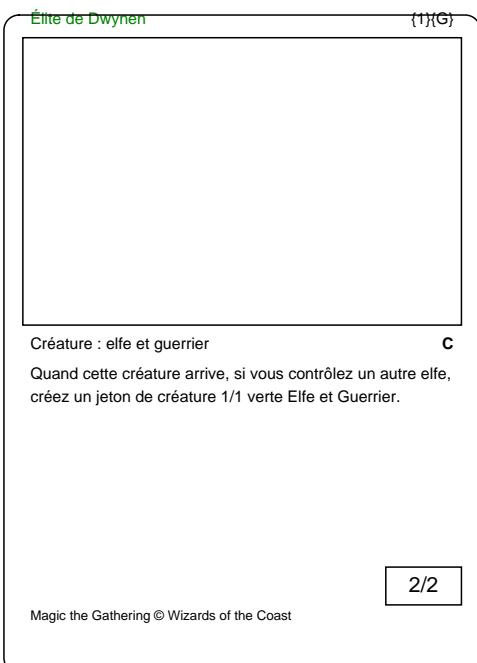
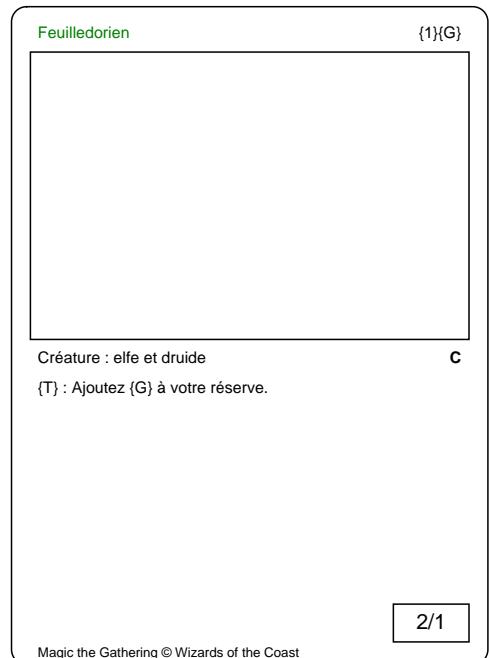
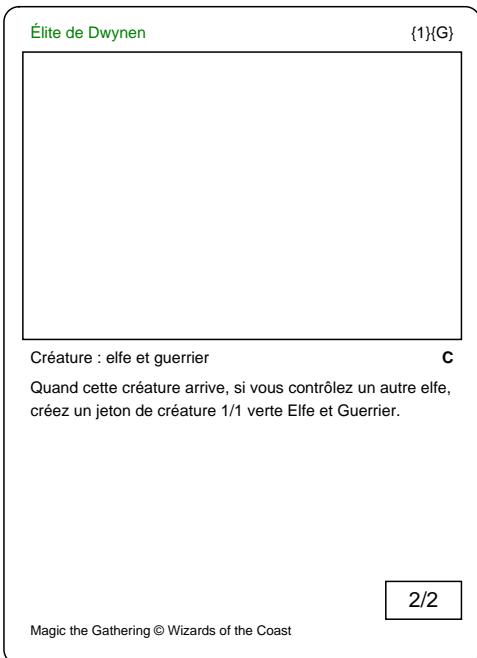
Quand l'Assassin du dysmèle arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée qui un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

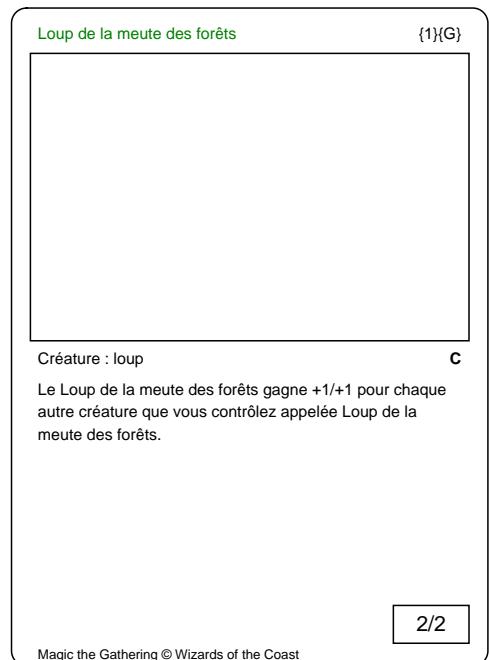
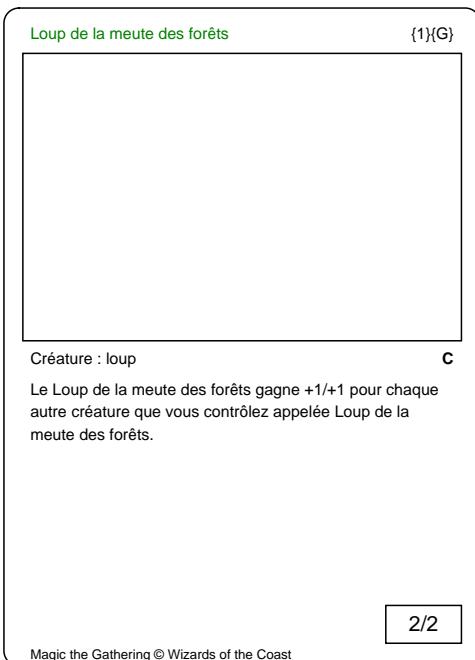
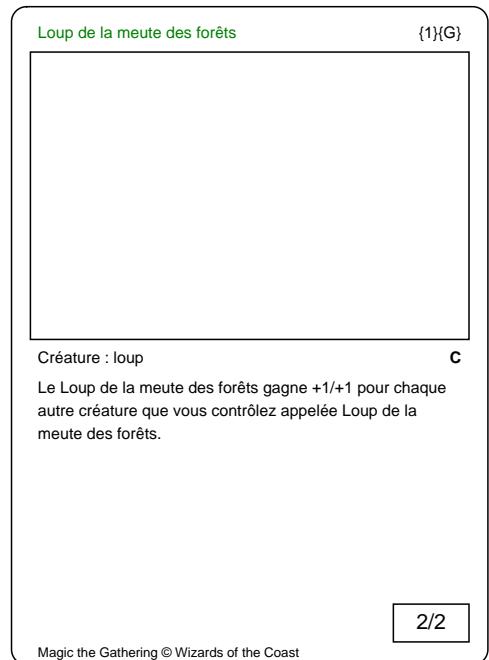
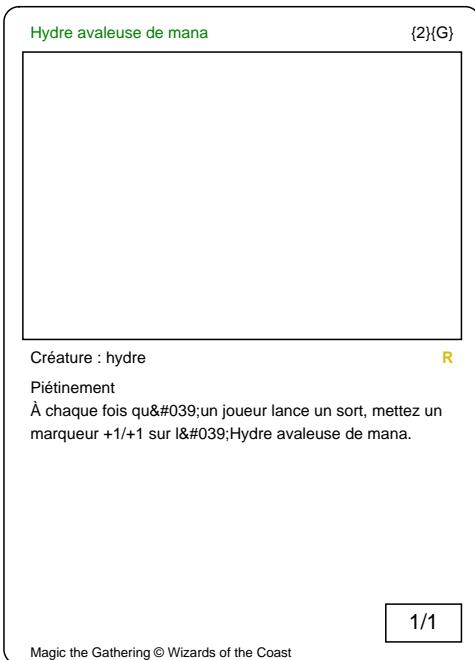
2/2

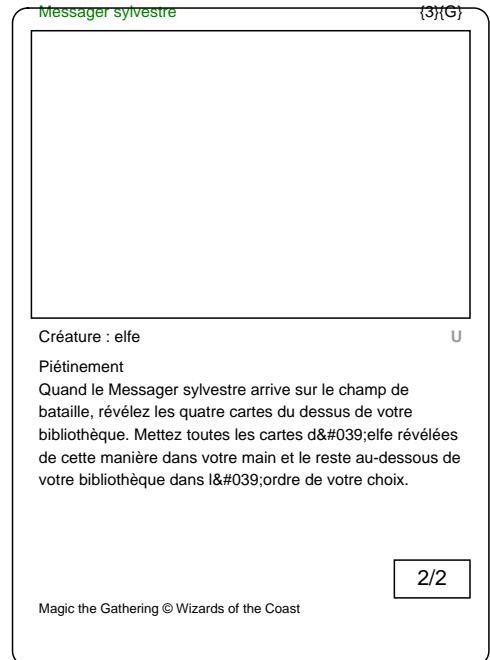
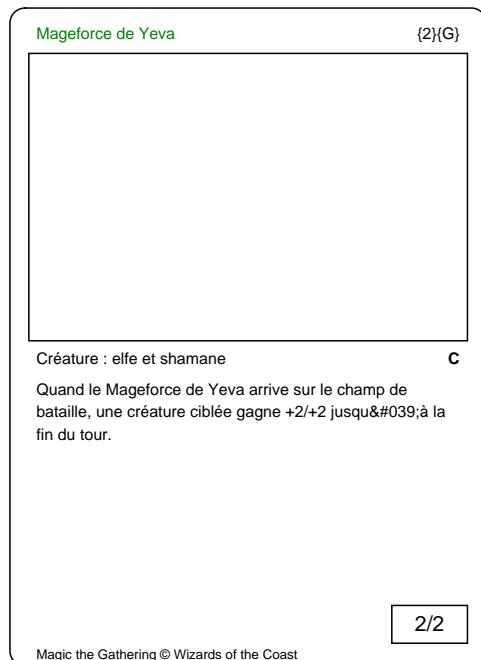
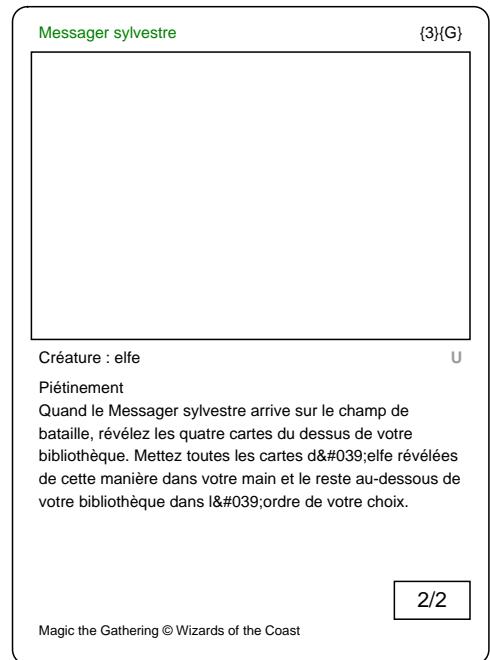
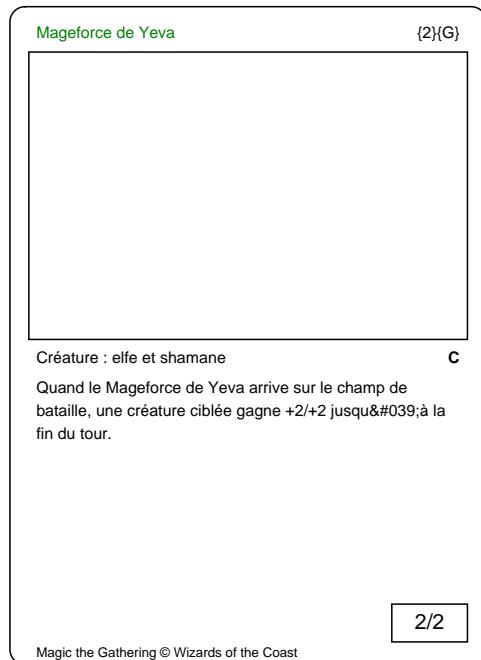
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

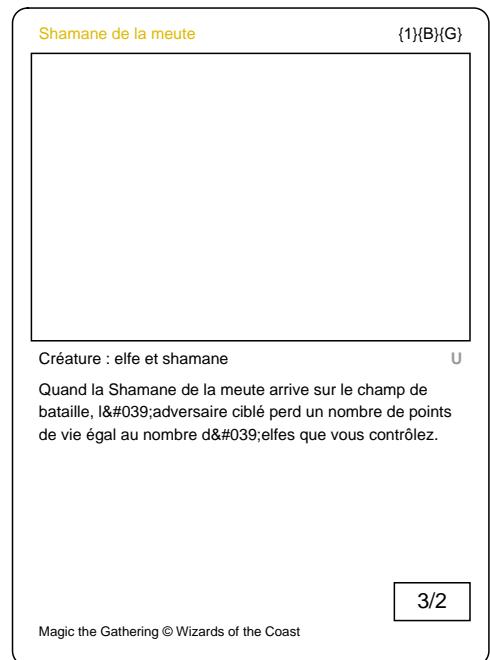
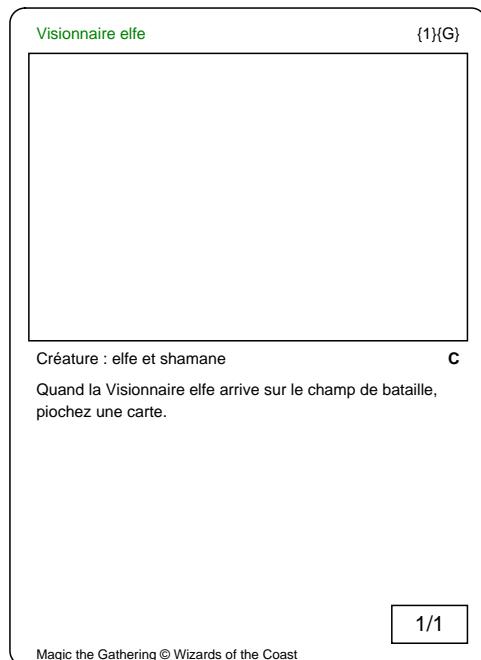
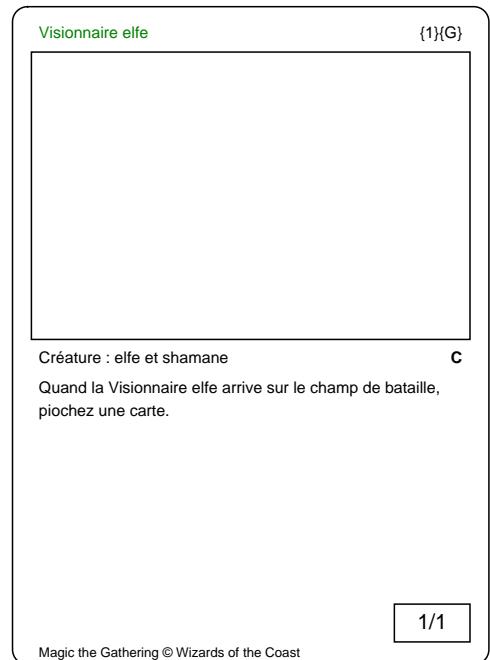
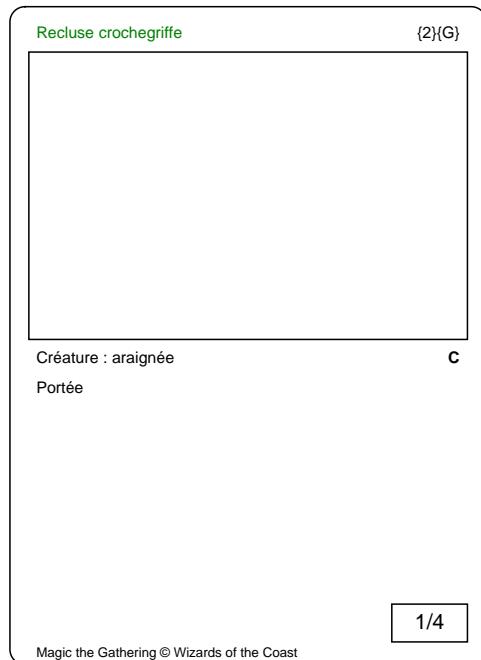
Magic the Gathering © Wizards of the Coast











Shamane de la meute

{1}{B}{G}



Créature : elfe et shamane

U

Quand la Shamane de la meute arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé perd un nombre de points de vie égal au nombre d'elfes que vous contrôlez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Massacre du dysmèle

{2}{B}{B}



Rituel

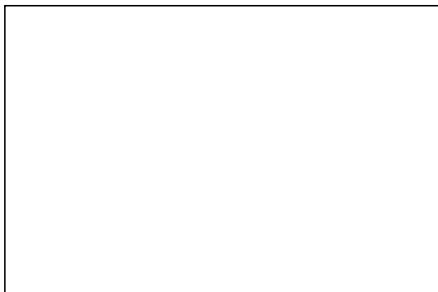
Les créatures non-Elfe gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet nocturne

{3}{B}



Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous pouvez y choisir une carte non-terrain. Si vous faites ainsi, ce joueur se défausse de cette carte. Si vous ne le faites pas, ce joueur se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Massacre du dysmèle

{2}{B}{B}



Rituel

Les créatures non-Elfe gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valse macabre

{1}{B}



Rituel

Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main, et défaussez-vous ensuite d'une carte.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de Joraga

{4}{G}{G}



Rituel

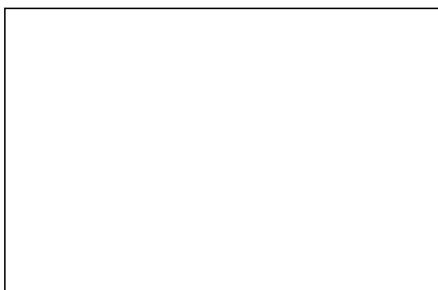
Chaque créature que vous contrôlez gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour et doit être bloquée ce tour-ci si possible.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de Joraga

{4}{G}{G}



Rituel

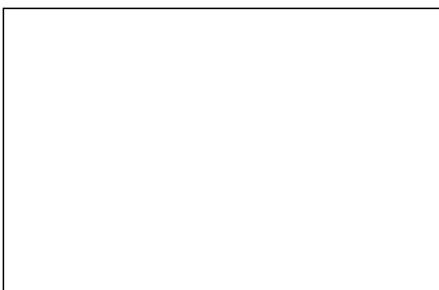
Chaque créature que vous contrôlez gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour et doit être bloquée ce tour-ci si possible.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

C



Terrain

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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



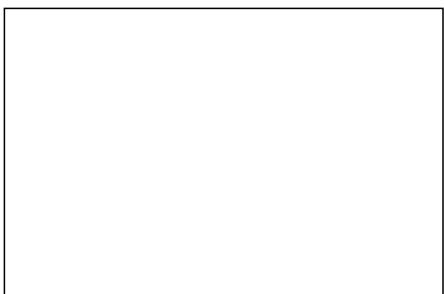
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

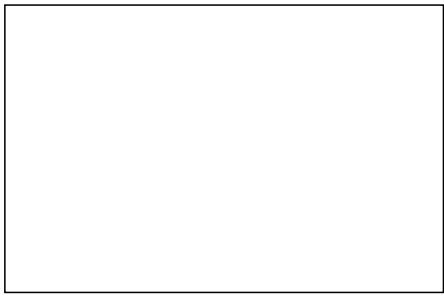
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



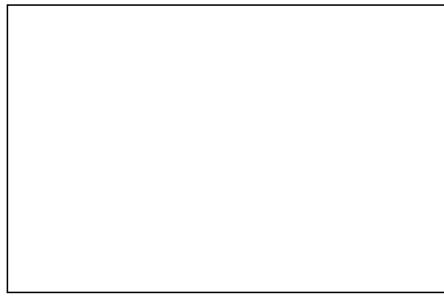
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



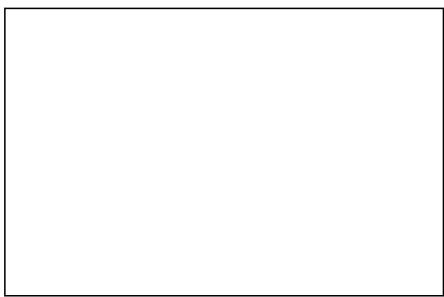
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



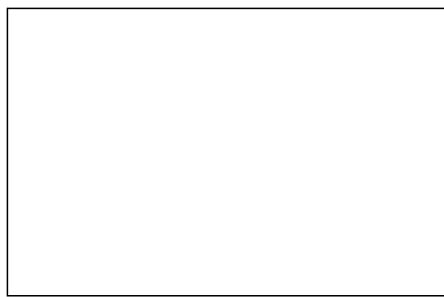
Terrain de base : forêt

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



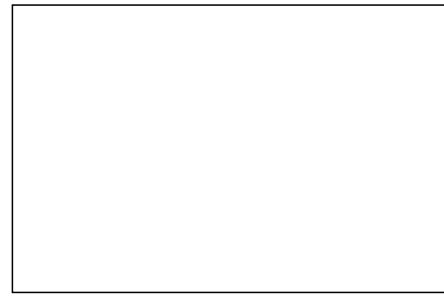
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



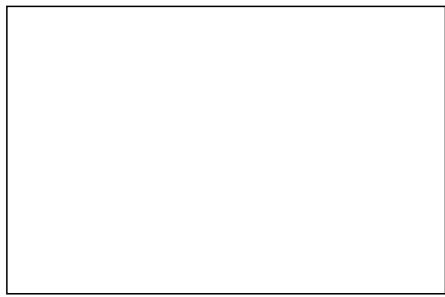
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



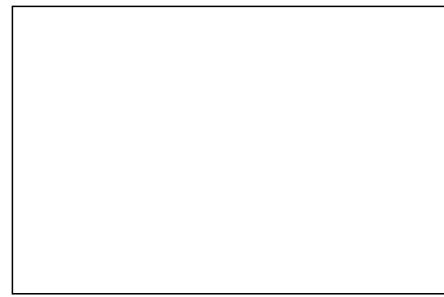
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

