Archer tireur à la volée {G}

Créature : elfe et archer **C**

{T} : L'Archer tireur à la volée inflige 1 blessure à chaque créature avec le vol.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer tireur à la volée {G}

Créature : elfe et archer **C**

{T} : L'Archer tireur à la volée inflige 1 blessure à chaque créature avec le vol.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer tireur à la volée {G}

Créature : elfe et archer **C**

{T} : L'Archer tireur à la volée inflige 1 blessure à chaque créature avec le vol.

1/2

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

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

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

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

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

Élite de Dwynen {1}{G}

Créature : elfe et guerrier **U**

Quand l'Élite de Dwynen arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre elfe, 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

Élite de Dwynen {1}{G}

Créature : elfe et guerrier U

Quand l'Élite de Dwynen arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre elfe, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

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

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

Marwyn, la nourricière {2}{G}

Créature légendaire : elfe et druide R

À chaque fois qu'un autre elfe arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Marwyn, la nourricière.
{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à la force de Marwyn.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marwyn, la nourricière {2}{G}

Créature légendaire : elfe et druide R

À chaque fois qu'un autre elfe arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Marwyn, la nourricière.
{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à la force de Marwyn.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menuisier viridian {2}{G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à la force du Menuisier viridian.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menuisier viridian {2}{G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à la force du Menuisier viridian.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menuisier viridian {2}{G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à la force du Menuisier viridian.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menuisier viridian {2}{G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à la force du Menuisier viridian.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

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

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

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane **C**

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane **C**

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane **C**

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glissa, la traîtresse {B}{G}{G}

Créature légendaire : phyrexian et zombie et elfe **M**

Initiative, contact mortel
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer dans votre main une carte d'artefact ciblée de votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhys l'Affranchi {GW}

Créature légendaire : elfe et guerrier R

{2}{GW}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier.
{4}{GW}{GW}, {T} : Pour chaque jeton de créature que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

1/1

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

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

Zénith de Noirsoleil {X}{B}{B}

Rituel R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

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

Cimetière des sylves

Terrain R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

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

Cimetière des sylves

Terrain R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves

Terrain R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.
{T} : Ajoutez {B} ou {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

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

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

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

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

Manteau d'ombre {3}

Artefact : équipement U

La créature équipée a « {3}, {Q} : Cette créature gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. » ({Q} est le symbole de dégagement.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'ombre {3}

Artefact : équipement U

La créature équipée a « {3}, {Q} : Cette créature gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. » ({Q} est le symbole de dégagement.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'ombre {3}

Artefact : équipement U

La créature équipée a « {3}, {Q} : Cette créature gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. » ({Q} est le symbole de dégagement.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'ombre {3}

Artefact : équipement U

La créature équipée a « {3}, {Q} : Cette créature gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. » ({Q} est le symbole de dégagement.)
Équipement {0}

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

Trophée de l'assassin {B}{G}

Éphémère R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

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

Trophée de l'assassin {B}{G}

Éphémère R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

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

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

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

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

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

Préservateur né des friches {1}{G}

Créature : elfe et archer R

Flash
Portée
À chaque fois qu'une autre créature non-Humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, mettez X marqueurs +1/+1 sur le Préservateur né des friches.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle des nectars {2}{GW}

Créature : elfe et clerc R

{X}, {T} : Vous gagnez X points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préservateur né des friches {1}{G}

Créature : elfe et archer R

Flash
Portée
À chaque fois qu'une autre créature non-Humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, mettez X marqueurs +1/+1 sur le Préservateur né des friches.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle des nectars {2}{GW}

Créature : elfe et clerc R

{X}, {T} : Vous gagnez X points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume pestiférée {1}{B}{B}

Rituel U

Choisissez l'un ?
? Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
? Retirez deux marqueurs « loyauté » à chaque planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'essence {2}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'essence {2}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque {1}{G}

Éphémère R

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque {1}{G}

Éphémère R

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast