

Elfes rencontrés par hasard

{2}{G}

Créature : elfe et guerrier

À chaque fois que vous appliquez le regard, mettez un marqueur +1/+1 sur les Elfes rencontrés par hasard. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide galadhrim

{3}{G}

Créature : elfe et éclaireur

Quand le Guide galadhrim arrive sur le champ de bataille, regard 2.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glorfindel, sauveur intrépide

{2}{G}

Créature légendaire : elfe et noble

U

À chaque fois que vous appliquez le regard, choisissez l'un et Glorfindel, sauveur intrépide gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

? Glorfindel doit être bloqué ce tour-ci si possible.

? Glorfindel ne peut pas être bloqué par plus d'une créature à chaque combat ce tour-ci.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide galadhrim

{3}{G}

Créature : elfe et éclaireur

Quand le Guide galadhrim arrive sur le champ de bataille, regard 2.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide galadhrim

{3}{G}

Créature : elfe et éclaireur

C

Quand le Guide galadhrim arrive sur le champ de bataille,
regard 2.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigie de Lothlórien

{1}{G}

Créature : elfe et éclaireur

C

À chaque fois que la Vigie de Lothlórien attaque, regard 1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide galadhrim

{3}{G}

Créature : elfe et éclaireur

C

Quand le Guide galadhrim arrive sur le champ de bataille,
regard 2.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigie de Lothlórien

{1}{G}

Créature : elfe et éclaireur

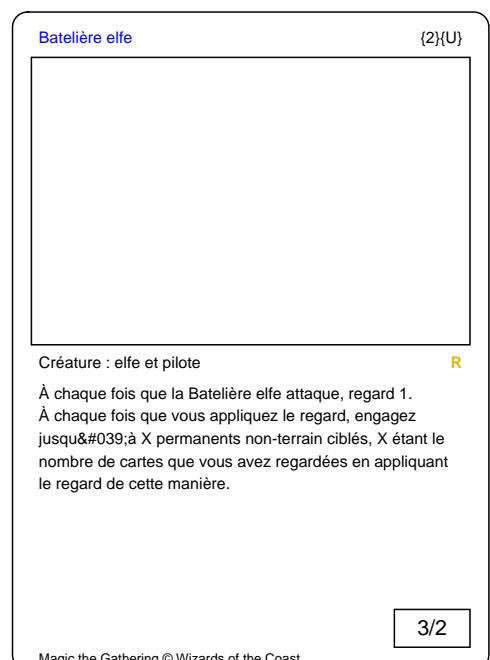
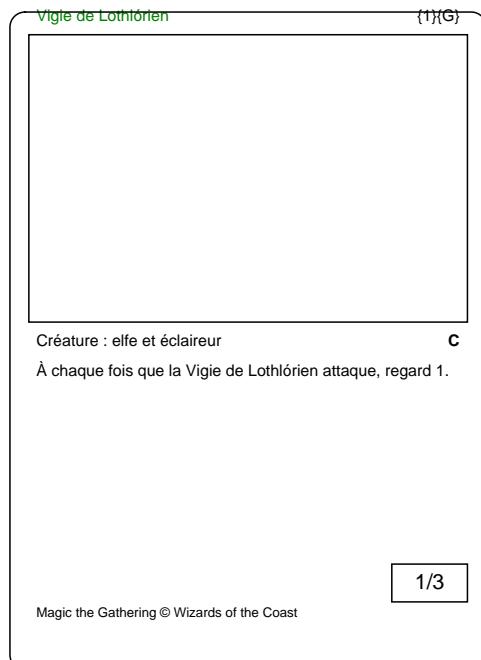
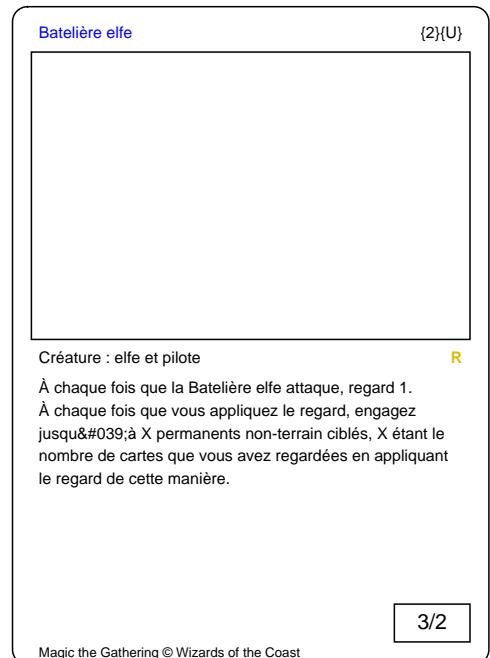
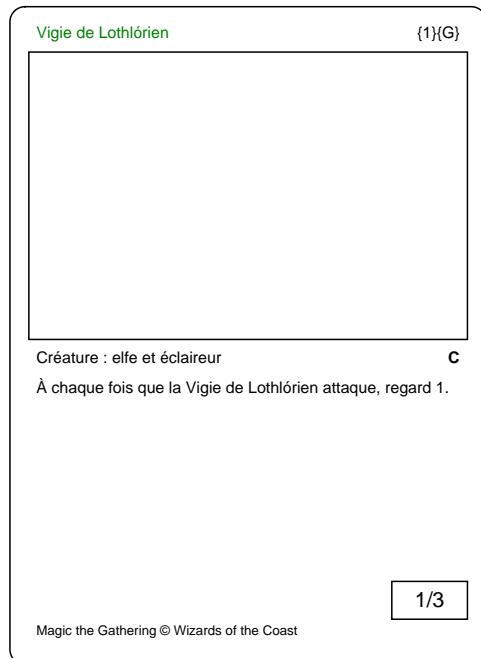
C

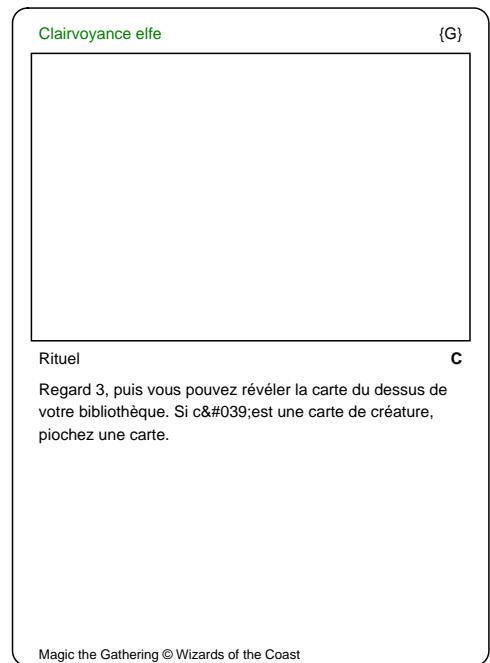
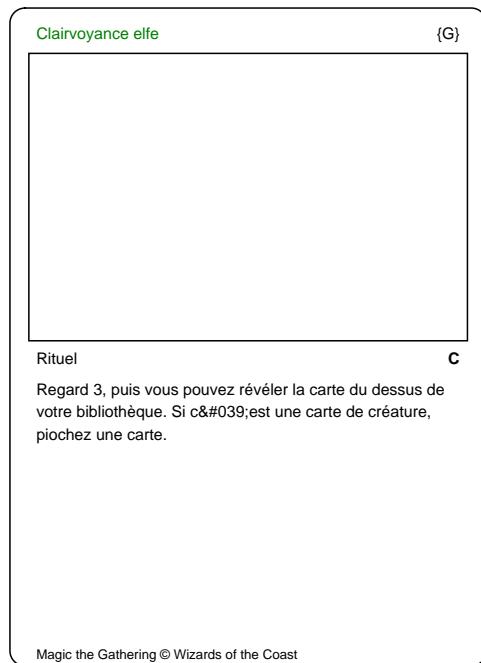
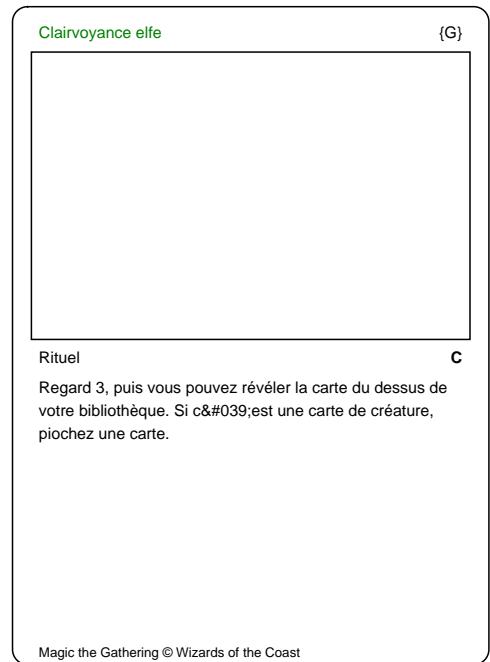
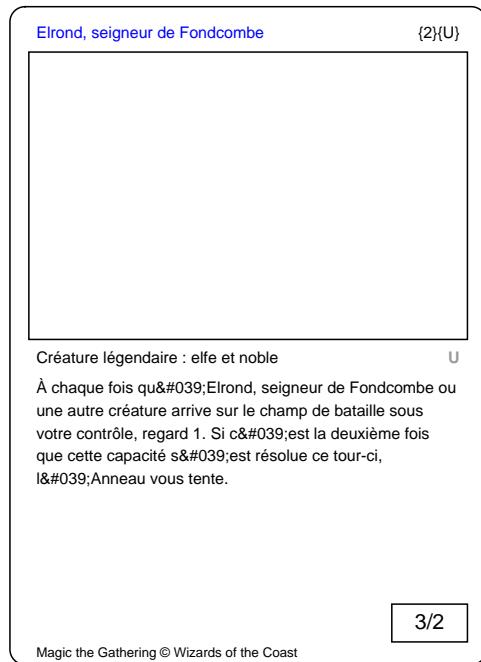
À chaque fois que la Vigie de Lothlórien attaque, regard 1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Clairvoyance elfe

{G}

Rituel

Regard 3, puis vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau d'Arwen

{3}{U}

Rituel

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez au moins deux créatures légendaires.
Regard 2, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau d'Arwen

{3}{U}

Rituel

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez au moins deux créatures légendaires.
Regard 2, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau d'Arwen

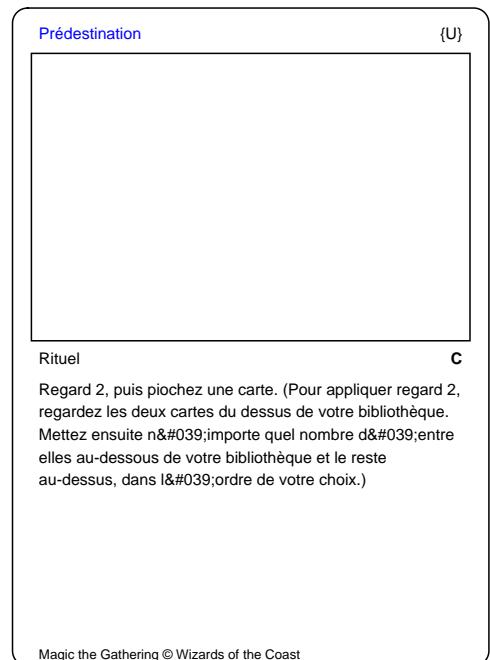
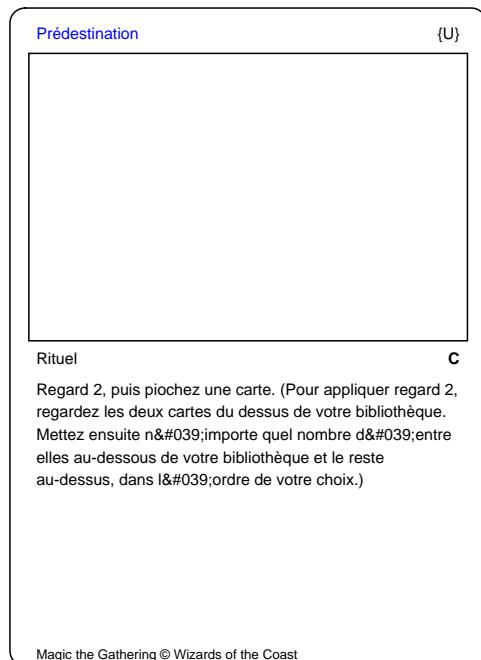
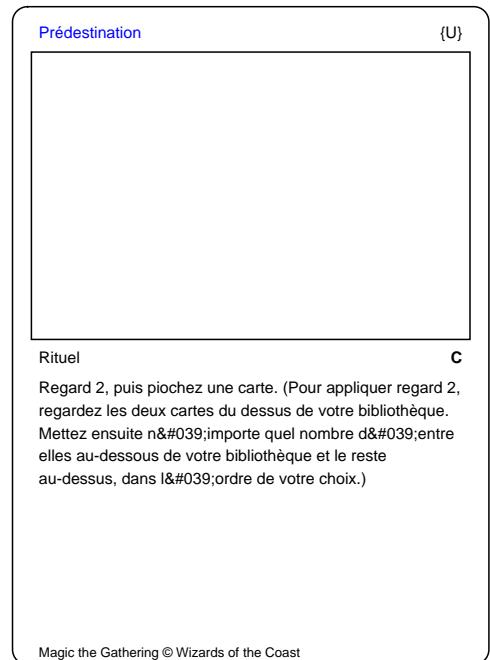
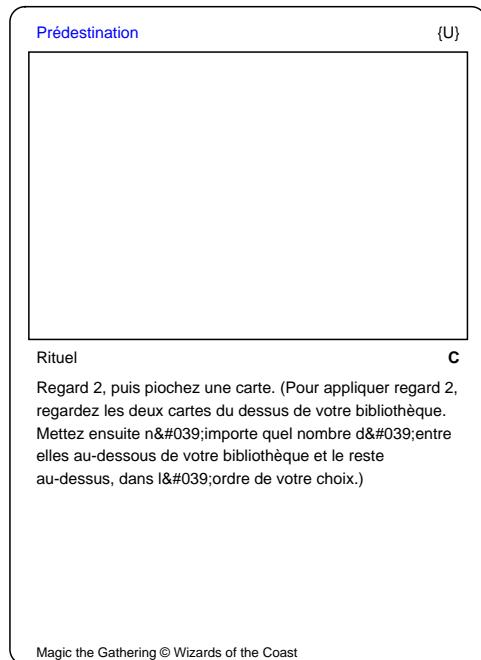
{3}{U}

Rituel

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez au moins deux créatures légendaires.
Regard 2, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Bosquet inondé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



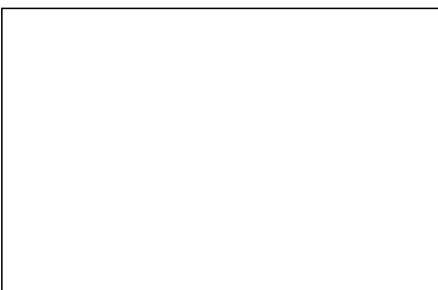
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



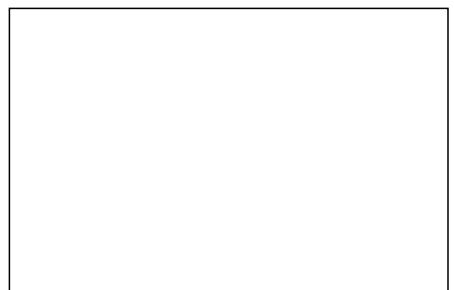
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



Terrain

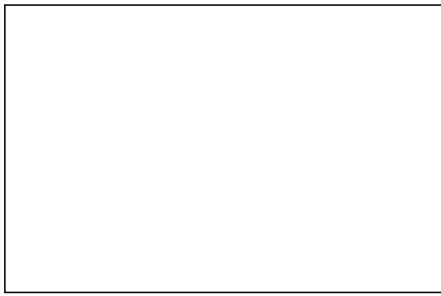
R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



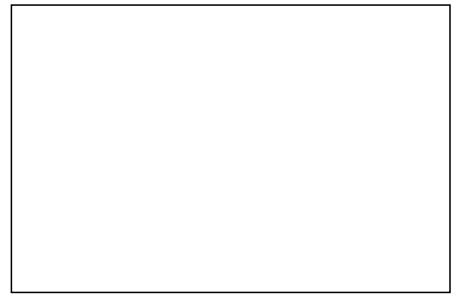
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



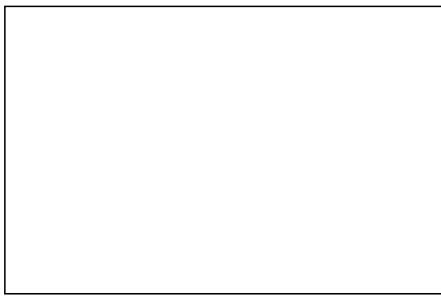
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



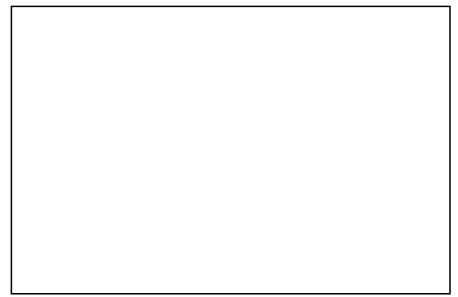
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

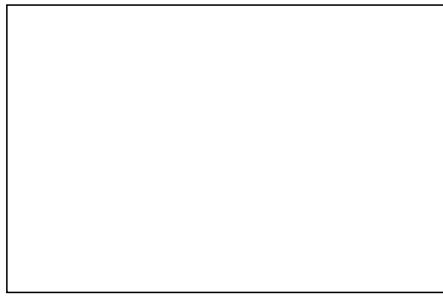
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



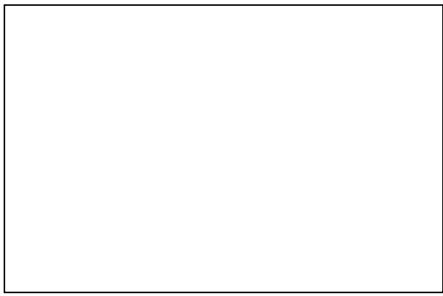
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



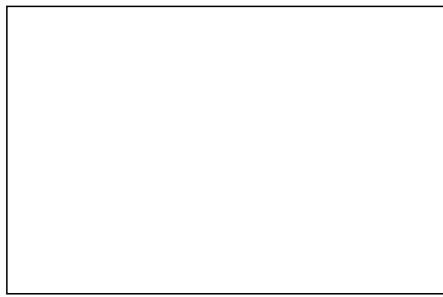
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



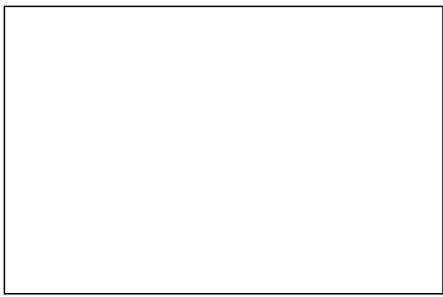
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

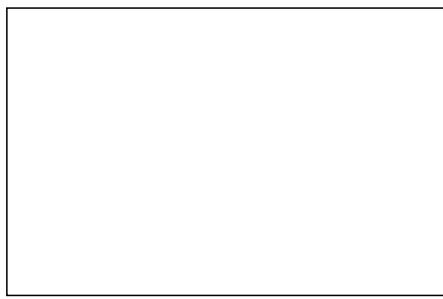
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



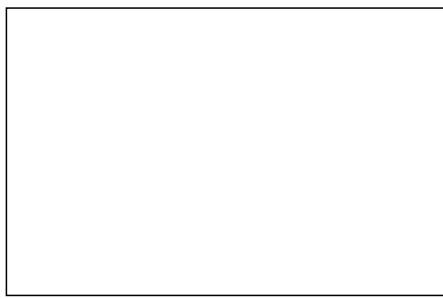
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



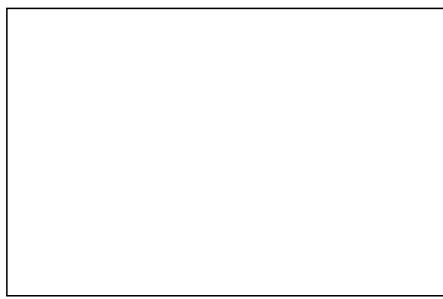
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



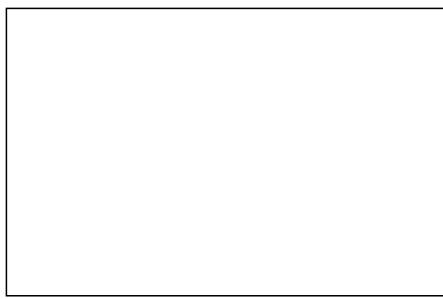
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

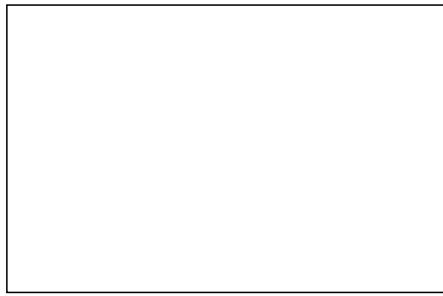
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



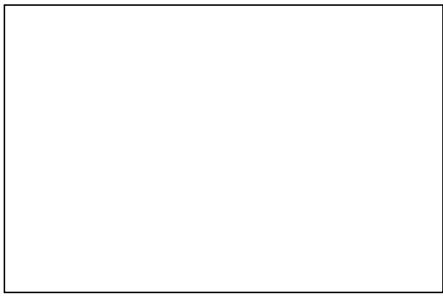
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



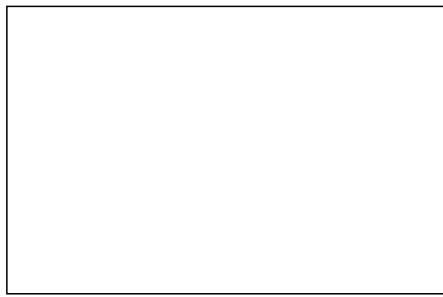
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



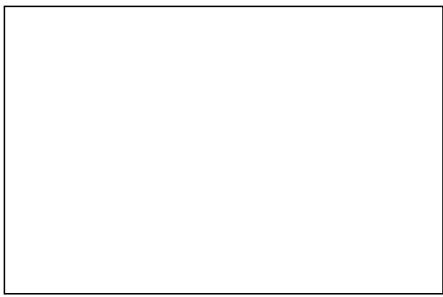
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

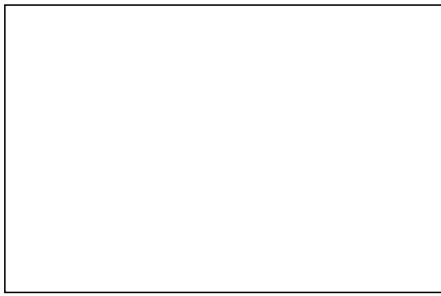
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



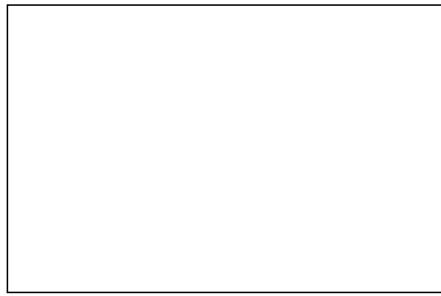
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



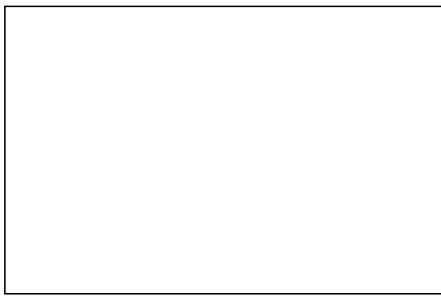
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



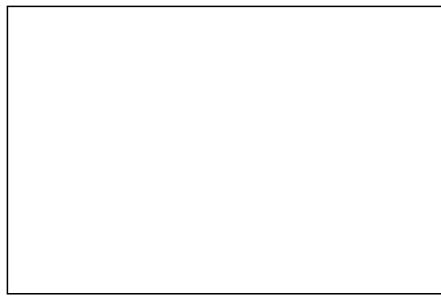
Terrain de base : forêt

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



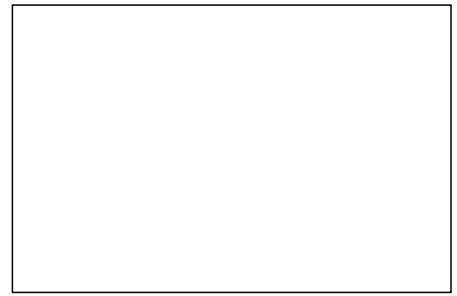
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



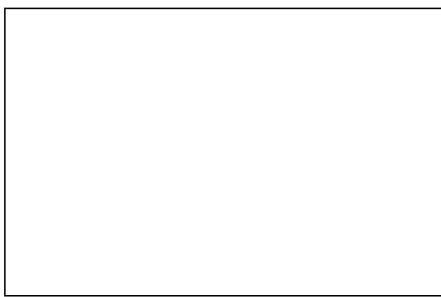
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



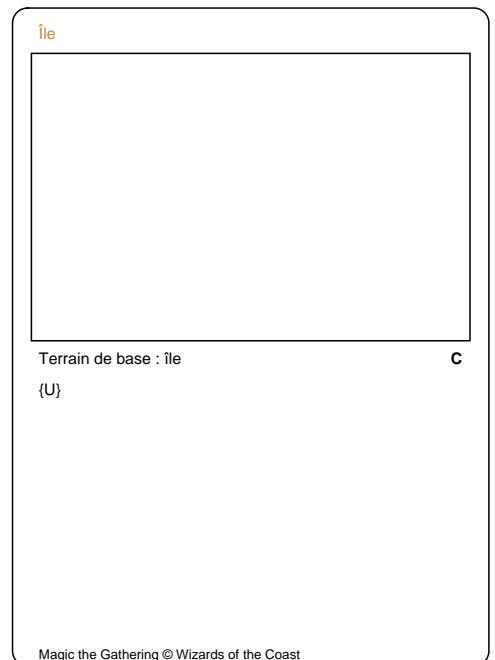
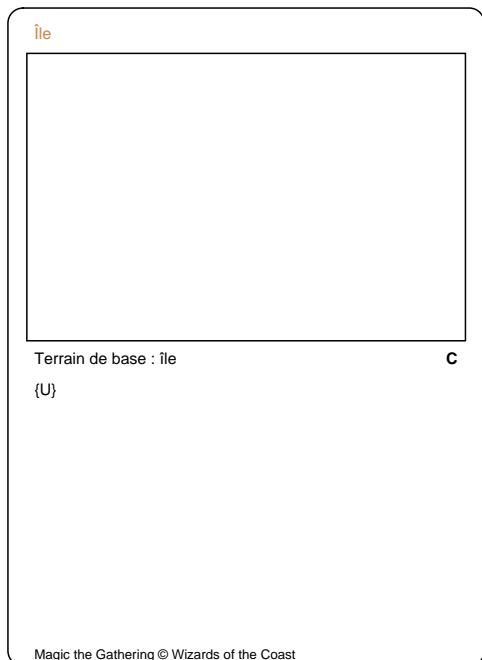
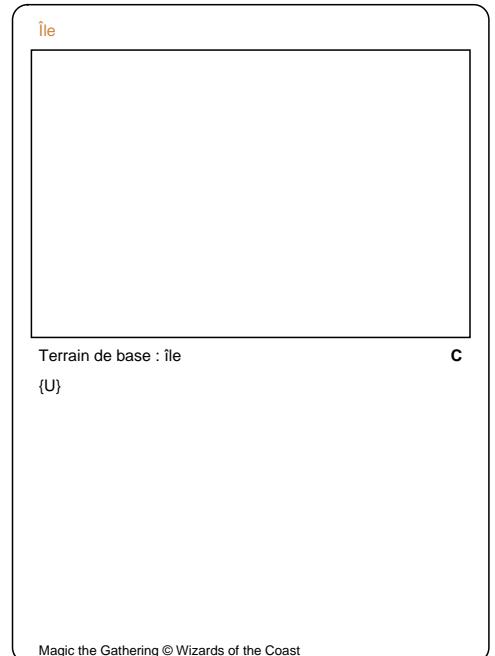
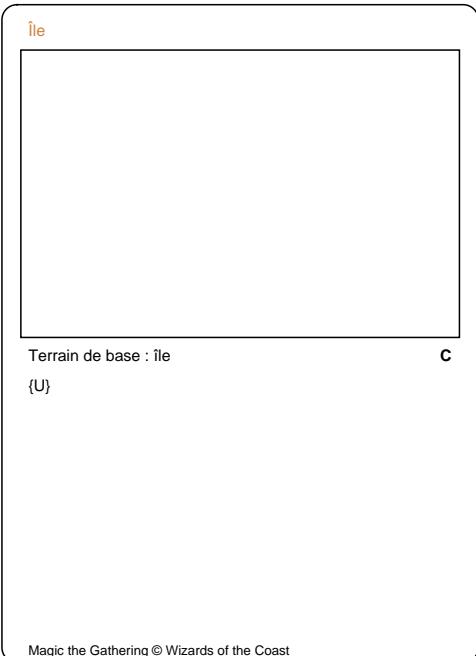
Terrain de base : île

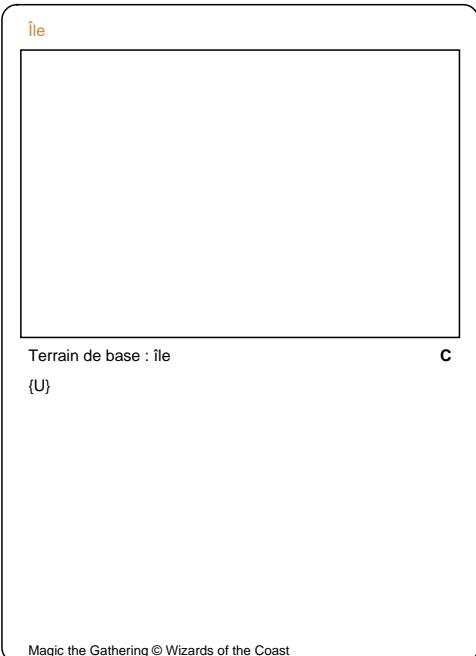
C

{U}

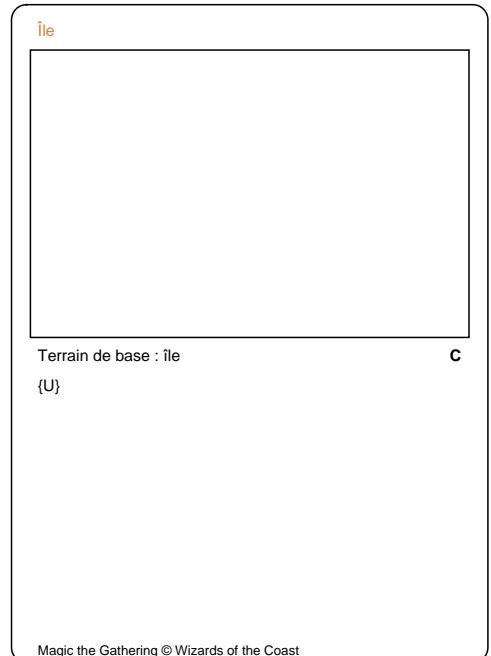
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

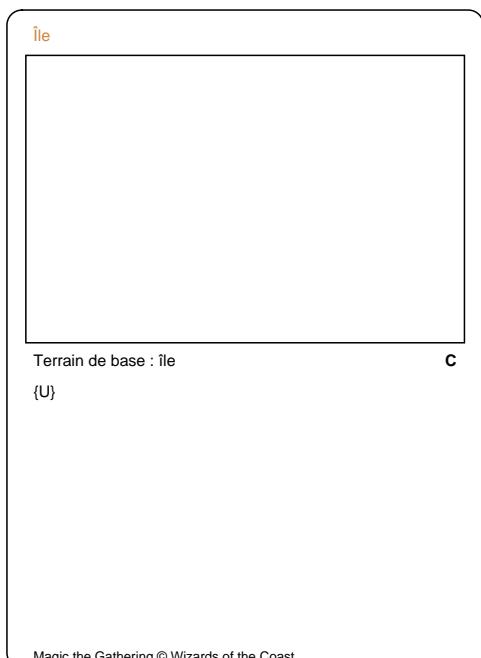




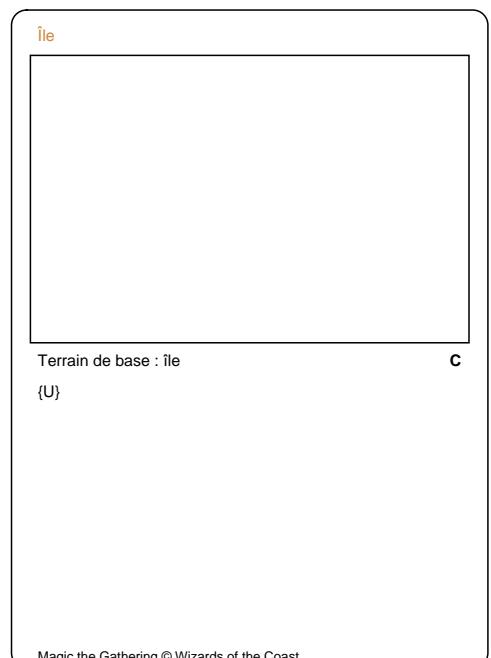
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

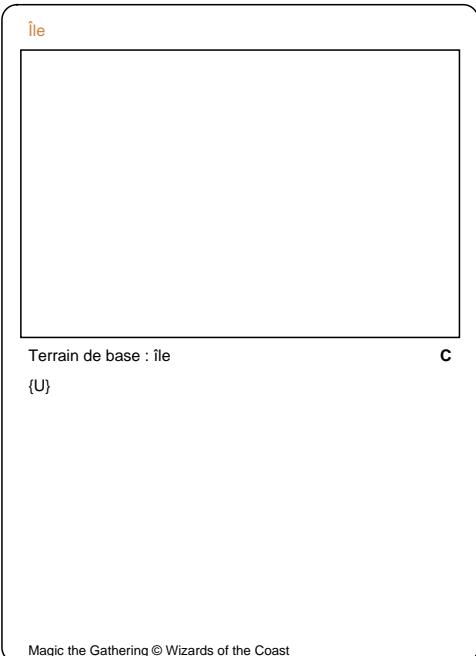


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

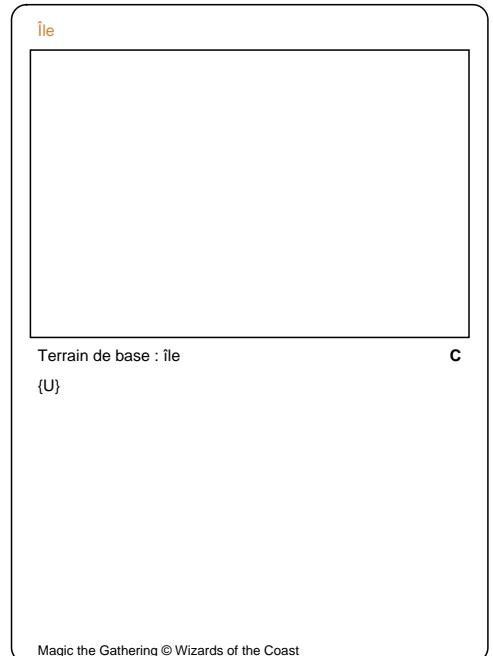


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

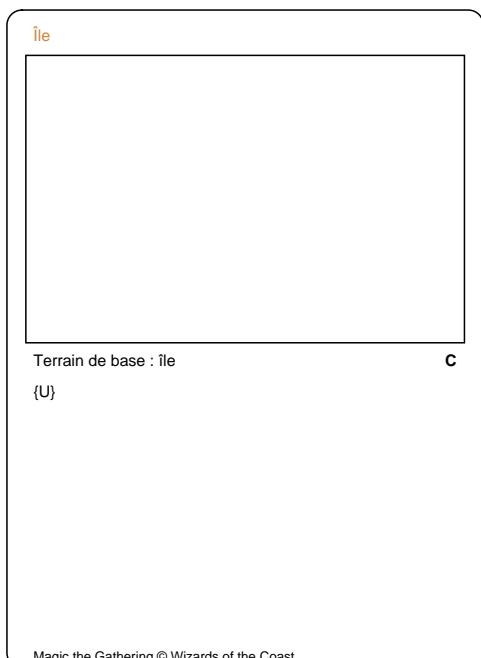
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



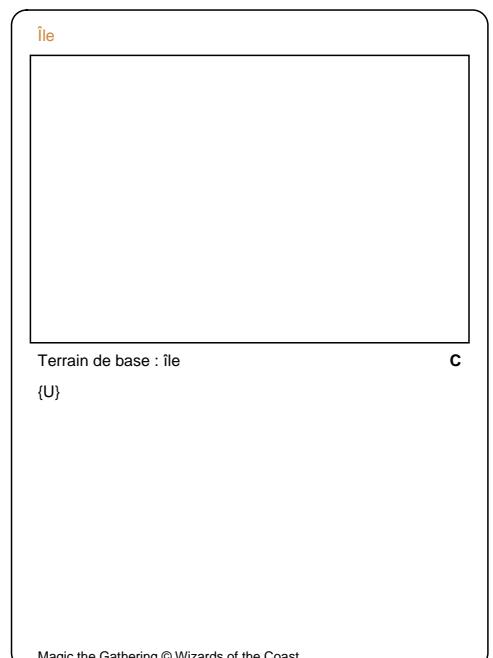
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

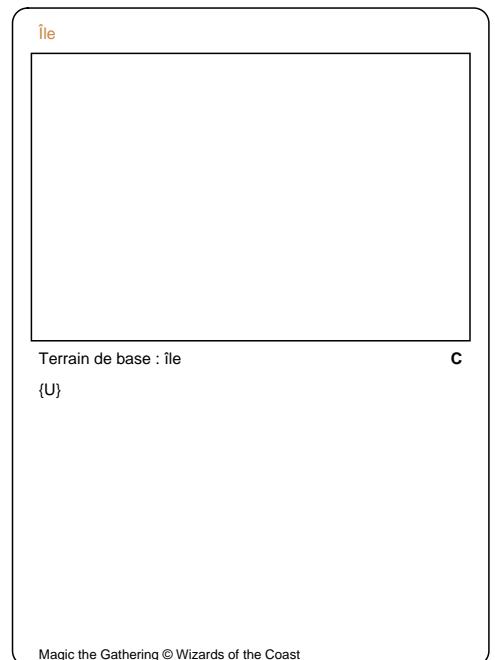
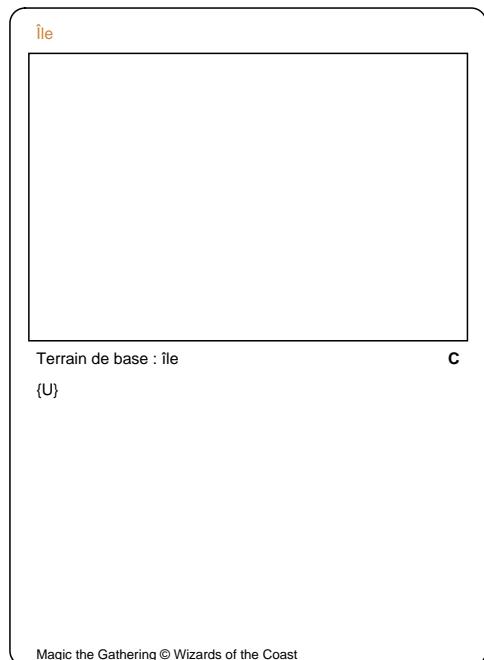
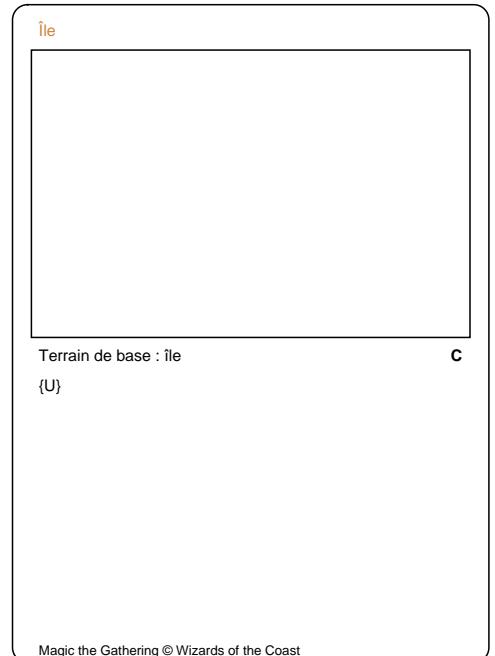
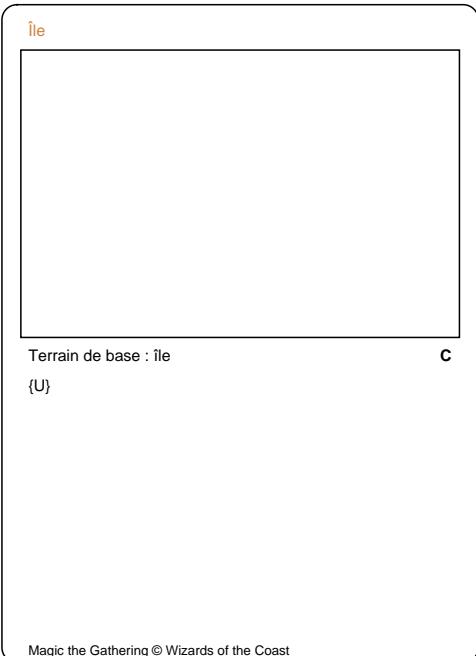


Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les Havres Gris



Terrain légendaire

U

Quand Les Havres Gris arrivent sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix parmi les couleurs des cartes de créature légendaire de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couper en deux

{2}{G}{G}



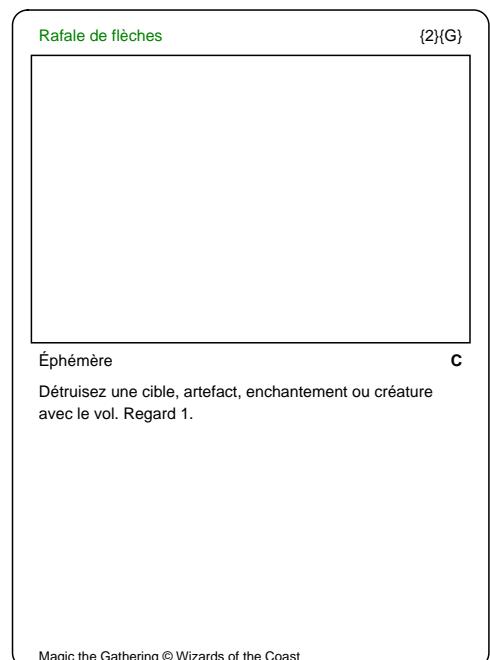
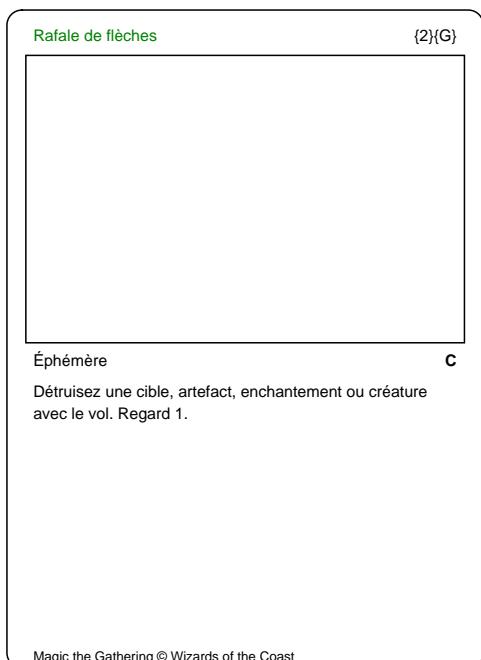
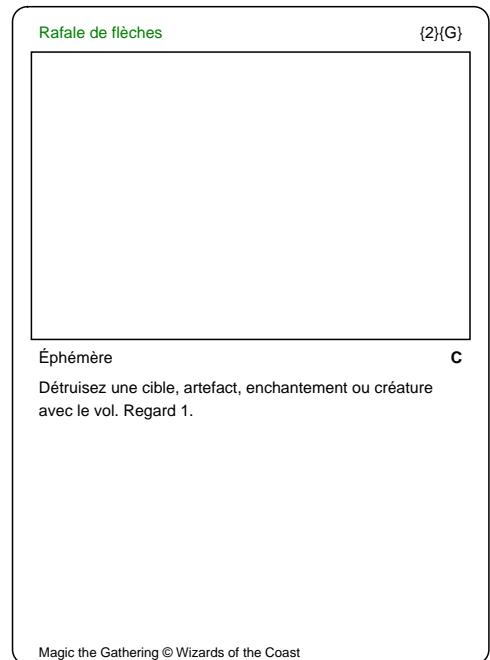
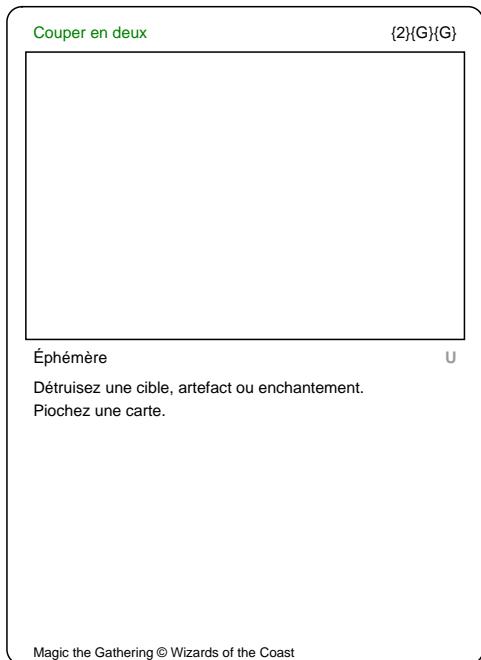
Éphémère

U

Détruissez une cible, artefact ou enchantement.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Rafale de flèches

{2}{G}

Éphémère

C

Détruissez une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}

Éphémère

U

Détruissez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}

Éphémère

U

Détruissez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}

Éphémère

U

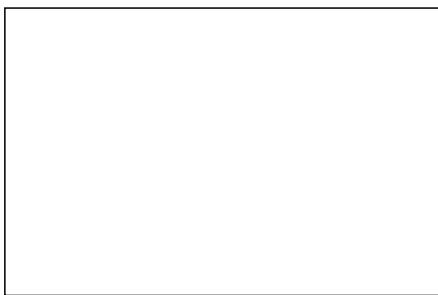
Détruissez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}



Éphémère

U

Détruissez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche de la noblesse

{G}{G}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez lancer un sort de permanent depuis votre main avec un coût converti de mana égal à 1 plus le coût converti de mana le plus élevé parmi les autres permanents que vous contrôlez sans payer son coût de mana. Si vous ne le faites pas, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche de la noblesse

{G}{G}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez lancer un sort de permanent depuis votre main avec un coût converti de mana égal à 1 plus le coût converti de mana le plus élevé parmi les autres permanents que vous contrôlez sans payer son coût de mana. Si vous ne le faites pas, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche de la noblesse

{G}{G}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez lancer un sort de permanent depuis votre main avec un coût converti de mana égal à 1 plus le coût converti de mana le plus élevé parmi les autres permanents que vous contrôlez sans payer son coût de mana. Si vous ne le faites pas, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

