

Chasseresse de dysmèles {3}{B}{B}



Créature : elfe et assassin U

Quand la Chasseresse de dysmèles arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

{2}{B}, (T) : Détruisez une créature avec un marqueur ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orticulteur balafré {1}{B}



Créature : elfe et shaman C

{2}{B}, exilez une carte d'elfe de votre cimetière : L'Orticulteur balafré gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estafilame de Lys Alana {2}{B}



Créature : elfe et assassin U

(T), défaussez-vous d'une carte d'elfe : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'elfes que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orticulteur balafré {1}{B}



Créature : elfe et shaman C

{2}{B}, exilez une carte d'elfe de votre cimetière : L'Orticulteur balafré gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orticulteur balaféré {1}{B}



Créature : elfe et shamanes **C**

{2}{B}, exilez une carte d'elfe de votre cimetière :
L'Orticulteur balaféré gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vanneur à la digitale lunaire {3}{B}



Créature : elfe et gremlin **C**

Contact mortel

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vanneur à la digitale lunaire {3}{B}



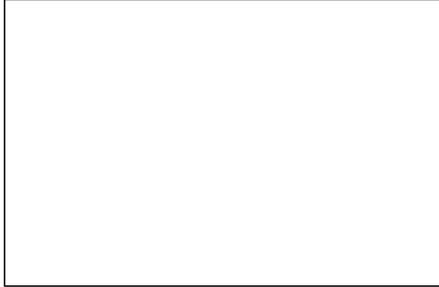
Créature : elfe et gremlin **C**

Contact mortel

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vanneur à la digitale lunaire {3}{B}



Créature : elfe et gremlin **C**

Contact mortel

2/3

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 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

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 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

Conquérante de la Garenne du Roitelet

{1}{G}

Créature : elfe et guerrier

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révéléz 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

Élite de Narth

{4}{G}

Créature : elfe et guerrier

C

Toutes les créatures capables de bloquer l'Élite de Narth le font.

Quand l'Élite de Narth arrive sur le champ de bataille, confrontez un adversaire. Si vous gagnez, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élite de Narth. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de Narth

{4}{G}

Créature : elfe et guerrier

C

Toutes les créatures capables de bloquer l'Élite de Narth le font.

Quand l'Élite de Narth arrive sur le champ de bataille, confrontez un adversaire. Si vous gagnez, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élite de Narth. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eulogiste elfe

{G}

Créature : elfe et shaman

C

Sacrifiez l'Eulogiste elfe : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte d'elfe dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eulogiste elfe {G}



Créature : elfe et shamanes **C**

Sacrifiez l'Eulogiste elfe : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte d'elfe dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feuilledorien {1}{G}



Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G} à votre réserve.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feuilledorien {1}{G}



Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G} à votre réserve.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magistrat immaculé {3}{G}



Créature : elfe et shamanes **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

Maitre-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 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

Maitre-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 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

Voyante de Feuilledor {2}{G}



Créature : elfe et shamane **C**

{G}, {T} : Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans l'ordre de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante de Feuilledor {2}{G}



Créature : elfe et shamane **C**

{G}, {T} : Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans l'ordre de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante de Feuilledor {2}{G}



Créature : elfe et shamane **C**

{G}, {T} : Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans l'ordre de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narth de Feuilledor {3}{B}{G}



Créature légendaire : elfe et guerrier **R**

Au début de votre entretien, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé se défasse d'une carte au hasard. À chaque fois qu'un adversaire se défasse d'une carte, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

4/4

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

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

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

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



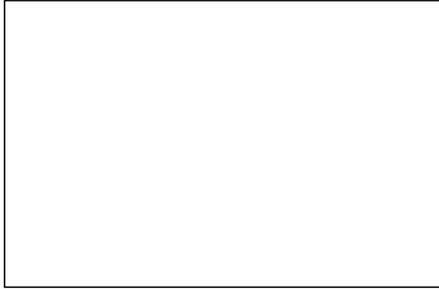
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



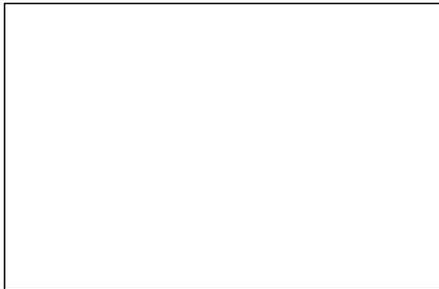
Terrain de base : forêt

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

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

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

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
{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

Fin du dysmèle

{2}{B}



Éphémère tribal : elfe
Détruisez une créature non-elfe ciblée.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brindille du vagabond

{1}



Artefact

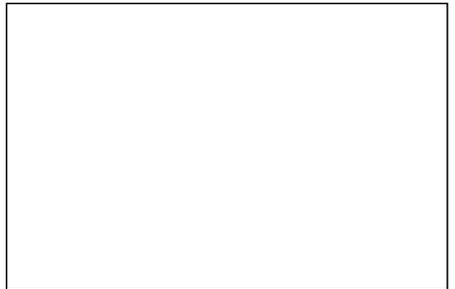
C

{1}, sacrifiez la Brindille du vagabond : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin du dysmèle

{2}{B}



Éphémère tribal : elfe
Détruisez une créature non-elfe ciblée.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banderoles de Lammas

{1}{G}



Éphémère

U

Choisissez un nom de carte, puis un joueur ciblé meule une carte. Si une carte avec le nom choisi a été meulée de cette manière, vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.
Piochez une carte.

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

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

Prouesse des Justes

{1}{B}



Enchantement tribal : elfe

U

À chaque fois qu'un autre elfe non-jeton est mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

