

Adepte nourricière

{G}



Créature : elfe et shamane

C

À chaque fois qu'un joueur lance un sort vert, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte nourricière

{G}



Créature : elfe et shamane

C

À chaque fois qu'un joueur lance un sort vert, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte nourricière

{G}



Créature : elfe et shamane

C

À chaque fois qu'un joueur lance un sort vert, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte nourricière

{G}



Créature : elfe et shamane

C

À chaque fois qu'un joueur lance un sort vert, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée {1}{G}



Créature : elfe et druide U

{T} : Ajoutez {G}.
Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée :
Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée {1}{G}



Créature : elfe et druide U

{T} : Ajoutez {G}.
Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée :
Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée {1}{G}



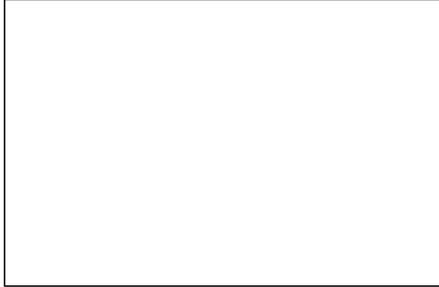
Créature : elfe et druide U

{T} : Ajoutez {G}.
Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée :
Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée {1}{G}



Créature : elfe et druide U

{T} : Ajoutez {G}.
Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée :
Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de moussepont

{5}{G}{G}



Créature : troll

R

Si le Troll de moussepont devait être détruit, régénérez-le.
Engagez n'importe quel nombre de créatures dégagées que vous contrôlez autre que le Troll de moussepont ayant une force totale supérieure ou égale à 10 : Le Troll de moussepont gagne +20/+20 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de moussepont

{5}{G}{G}



Créature : troll

R

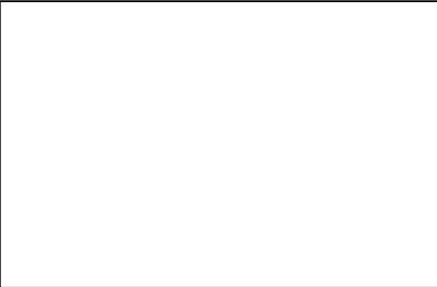
Si le Troll de moussepont devait être détruit, régénérez-le.
Engagez n'importe quel nombre de créatures dégagées que vous contrôlez autre que le Troll de moussepont ayant une force totale supérieure ou égale à 10 : Le Troll de moussepont gagne +20/+20 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de moussepont

{5}{G}{G}



Créature : troll

R

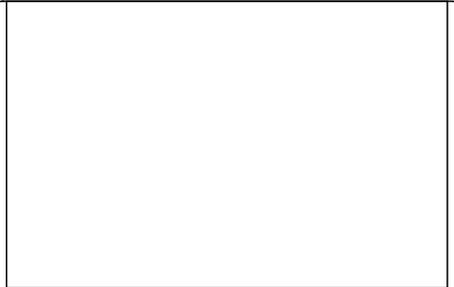
Si le Troll de moussepont devait être détruit, régénérez-le.
Engagez n'importe quel nombre de créatures dégagées que vous contrôlez autre que le Troll de moussepont ayant une force totale supérieure ou égale à 10 : Le Troll de moussepont gagne +20/+20 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupe d'elfes

{3}{G}



Créature : elfe

U

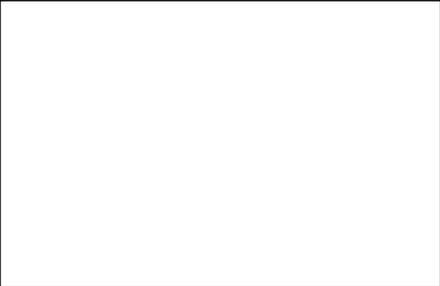
Défense talismanique

La force et l'endurance de la Troupe d'elfes sont chacune égales au nombre de permanents verts que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupe d'elfes {3}{G}

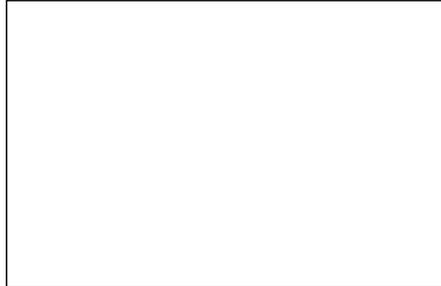


Créature : elfe U
Défense talismanique
La force et l'endurance de la Troupe d'elfes sont chacune égales au nombre de permanents verts que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupe d'elfes {3}{G}



Créature : elfe U
Défense talismanique
La force et l'endurance de la Troupe d'elfes sont chacune égales au nombre de permanents verts que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupe d'elfes {3}{G}



Créature : elfe U
Défense talismanique
La force et l'endurance de la Troupe d'elfes sont chacune égales au nombre de permanents verts que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Feuilletierne {GW}{GW}{GW}



Créature : elfe et chevalier U
Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Feuilleterne {GW}{GW}{GW}



Créature : elfe et chevalier U
Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Feuilleterne {GW}{GW}{GW}



Créature : elfe et chevalier U
Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Feuilleterne {GW}{GW}{GW}



Créature : elfe et chevalier U
Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de la ferté {1}{GW}



Créature : elfe et éclairéur C
 Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de la fert  {1}{GW}



Cr ature : elfe et  clairer C

Persistence (Quand cette cr ature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contr le de son propri taire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

 lite de la fert  {1}{GW}



Cr ature : elfe et  clairer C

Persistence (Quand cette cr ature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contr le de son propri taire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

 lite de la fert  {1}{GW}



Cr ature : elfe et  clairer C

Persistence (Quand cette cr ature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contr le de son propri taire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Gouve du cr puscule {GW}{GW}{GW}{GW}{GW}



Cr ature : esprit et avatar R

Protection contre le bleu, contre le noir et contre le rouge

5/5

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Gouve du crépuscule {GW}{GW}{GW}{GW}{GW}



Créature : esprit et avatar R
 Protection contre le bleu, contre le noir et contre le rouge

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féale de Feuilletterne {1}{GW}{GW}{GW}



Créature : elfe et chevalier R
 {{GW} peut être payé avec {G} ou {W}.
 Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
 Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.
 Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de cette carte, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gouve du crépuscule {GW}{GW}{GW}{GW}{GW}

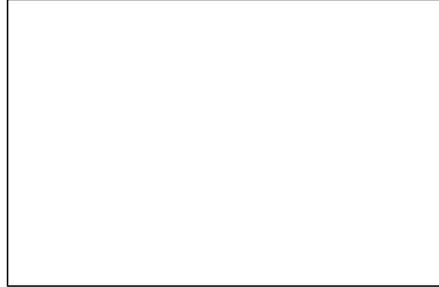


Créature : esprit et avatar R
 Protection contre le bleu, contre le noir et contre le rouge

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féale de Feuilletterne {1}{GW}{GW}{GW}



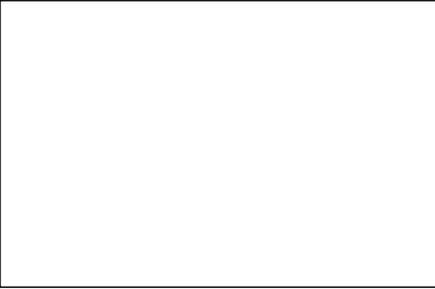
Créature : elfe et chevalier R
 {{GW} peut être payé avec {G} ou {W}.
 Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
 Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.
 Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de cette carte, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féale de Feuilletterne

{1}{GW}{GW}{GW}



Créature : elfe et chevalier

R

{{GW} peut être payé avec {G} ou {W}.)

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

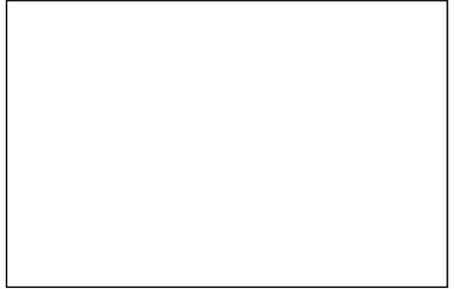
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de cette carte, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

4/4

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

Noble féale de Feuilletterne

{1}{GW}{GW}{GW}



Créature : elfe et chevalier

R

{{GW} peut être payé avec {G} ou {W}.)

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de cette carte, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

4/4

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.

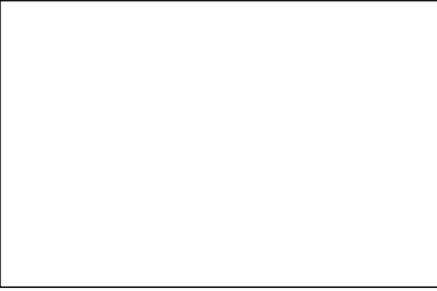
{4}{GW}{GW}, {T} : Pour chaque jeton de créature que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhys l'Affranchi

{GW}



Créature légendaire : elfe et guerrier

R

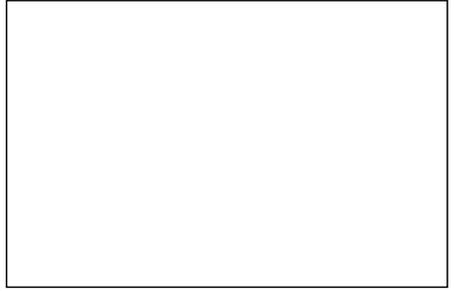
{2}{GW}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier.

{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

Bastion boisé



Terrain

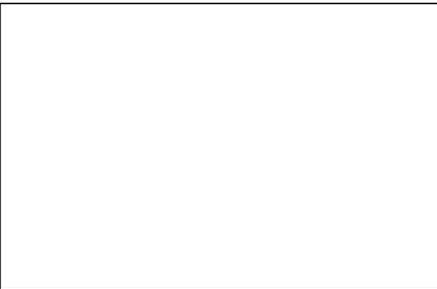
R

{T} : Ajoutez {C}.

{GW}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion boisé



Terrain

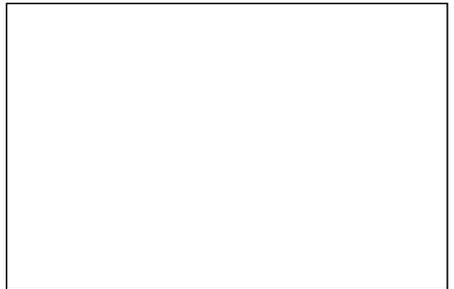
R

{T} : Ajoutez {C}.

{GW}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion boisé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{GW}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion boisé



Terrain

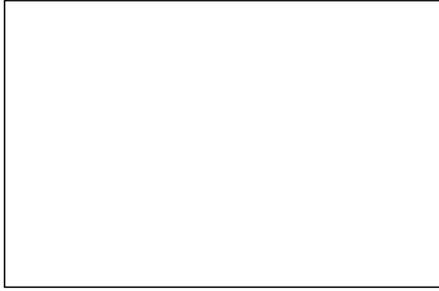
R

{T} : Ajoutez {C}.

{GW}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



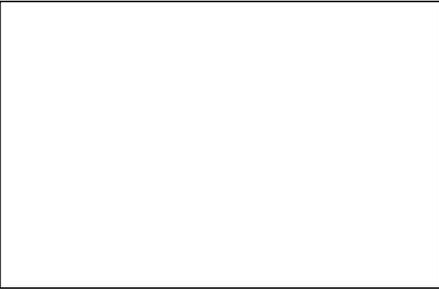
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



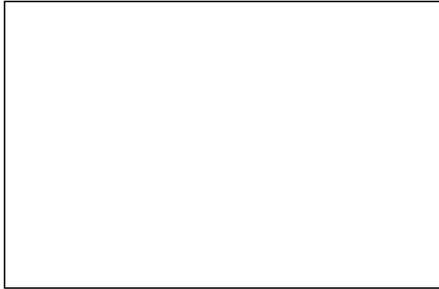
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



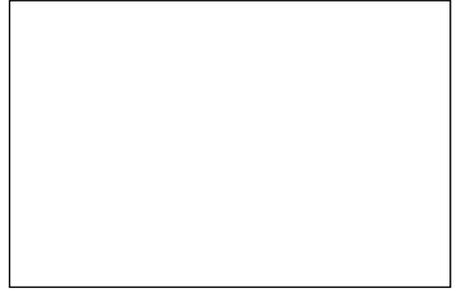
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



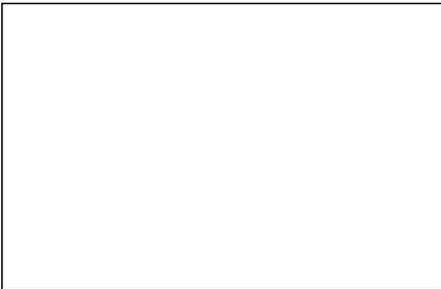
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



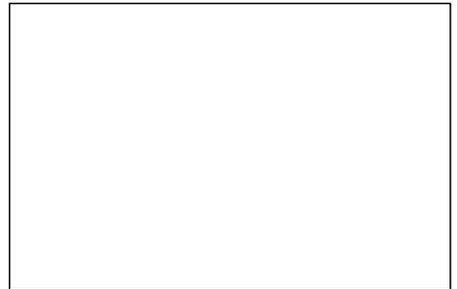
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



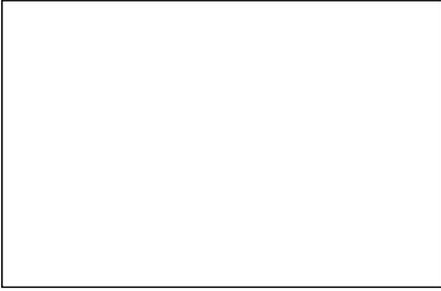
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



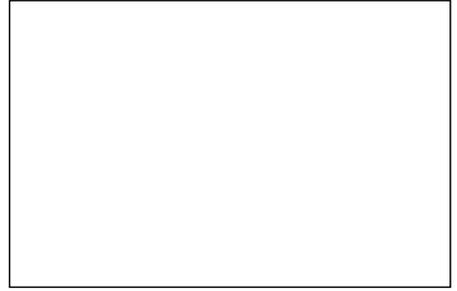
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



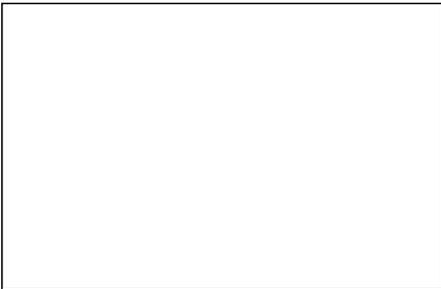
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



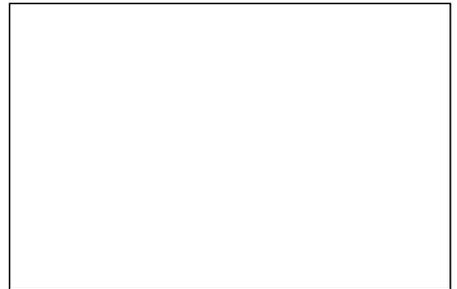
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

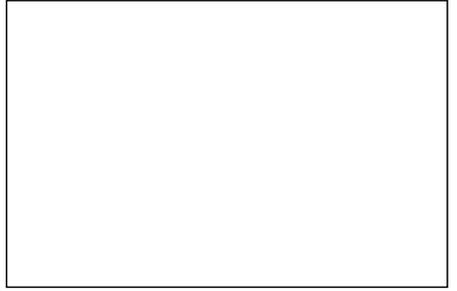


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

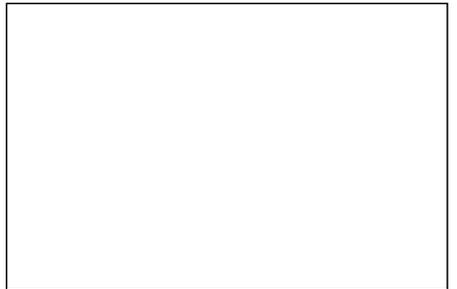


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Gouve

{2}{GW}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

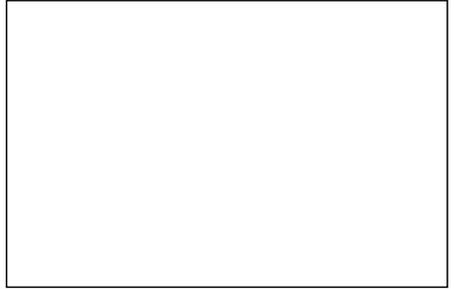
Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a l'indestructible.

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Gouve

{2}{GW}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

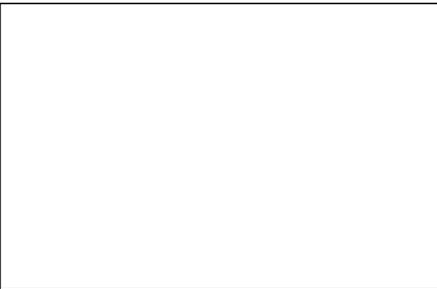
Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a l'indestructible.

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Gouve

{2}{GW}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

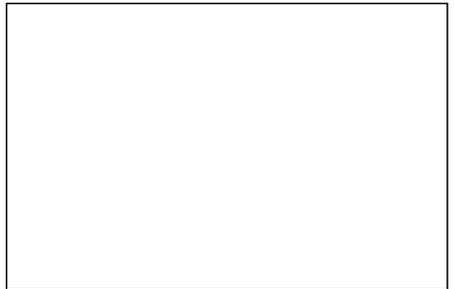
Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a l'indestructible.

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Gouve

{2}{GW}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a l'indestructible.

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

