

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

Celle-qui-ignore-la-prudence

{3}{G}



Créature : elfe et avatar

U

Piétinement

La force et l'endurance de Celle-qui-ignore-la-prudence sont chacune égale au nombre d'elfes sur le champ de bataille.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celle-qui-ignore-la-prudence

{3}{G}



Créature : elfe et avatar

U

Piétinement

La force et l'endurance de Celle-qui-ignore-la-prudence sont chacune égale au nombre d'elfes sur le champ de bataille.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celle-qui-ignore-la-prudence

{3}{G}



Créature : elfe et avatar

U

Piétinement

La force et l'endurance de Celle-qui-ignore-la-prudence sont chacune égale au nombre d'elfes sur le champ de bataille.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celle-qui-ignore-la-prudence

{3}{G}

Créature : elfe et avatar

U

Piétinement

La force et l'endurance de Celle-qui-ignore-la-prudence sont chacune égale au nombre d'elfes sur le champ de bataille.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant d'embuscade

{3}{G}{G}

Créature : elfe

R

Les forêts que vous contrôlez sont des créatures 1/1 vertes Elfe, mais restent toujours des terrains.

{1}{G}, Sacrifiez un elfe : Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheur d'allosaure

{5}{G}{G}

Créature : elfe et guerrier

R

Vous pouvez exiler deux cartes vertes de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La force et l'endurance du Chevaucheur d'allosaure sont chacune égale à 1 plus le nombre de terrains que vous contrôlez.

1+\*/1+\*

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, révélez une carte d'elfe de votre main ou payez {3}.

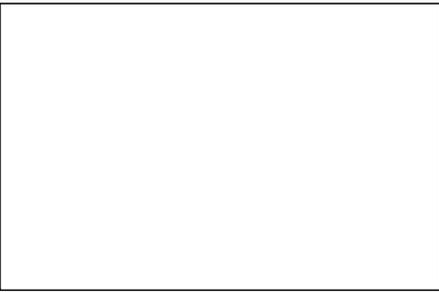
Contact mortel (Le nombre de blessures qu'il inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquérante de la Garenne du Roitelet

{1}{G}



Créature : elfe et guerrier

U

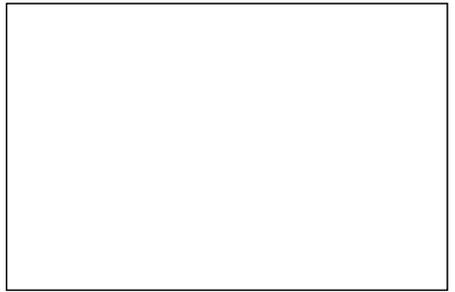
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte d'elfe de votre main ou payez {3}.  
Contact mortel (Le nombre de blessures qu'il inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe gardebois

{2}{G}



Créature : elfe

C

{T} : Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'elfes sur le champ de bataille.

1/2

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, révélez 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

Elfe gardebois

{2}{G}



Créature : elfe

C

{T} : Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'elfes sur le champ de bataille.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe gardebois {2}{G}



Créature : elfe **C**

{T} : Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'elfes sur le champ de bataille.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe provocateur {G}



Créature : elfe **C**

Piétinement

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe gardebois {2}{G}



Créature : elfe **C**

{T} : Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'elfes sur le champ de bataille.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe provocateur {G}



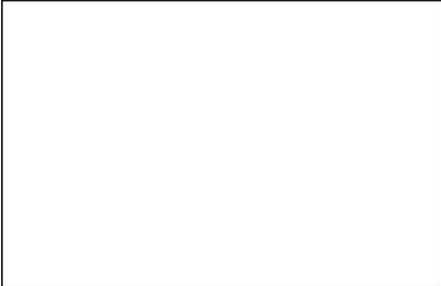
Créature : elfe **C**

Piétinement

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe provocateur {G}

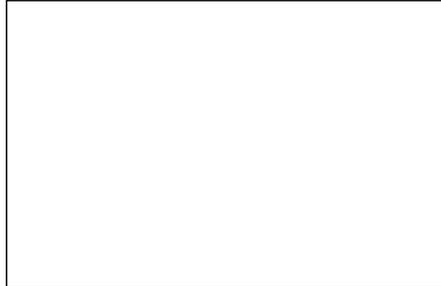


Créature : elfe C  
Piétinement

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

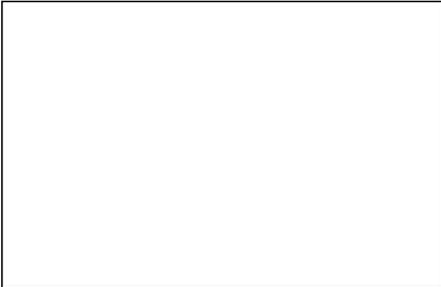


Créature : elfe et druide C  
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe provocateur {G}

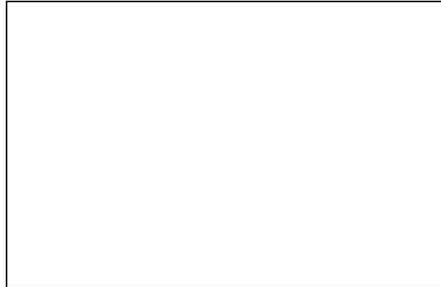


Créature : elfe C  
Piétinement

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

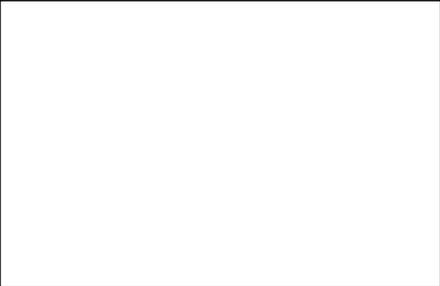


Créature : elfe et druide C  
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

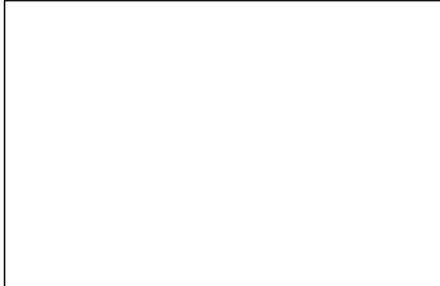


Créature : elfe et druide C  
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier elfe {G}{G}

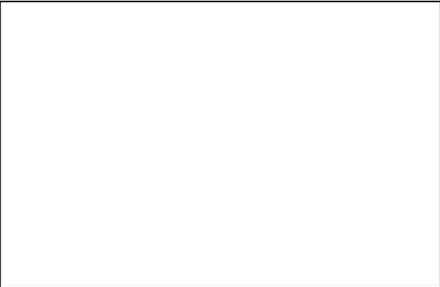


Créature : elfe et guerrier C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

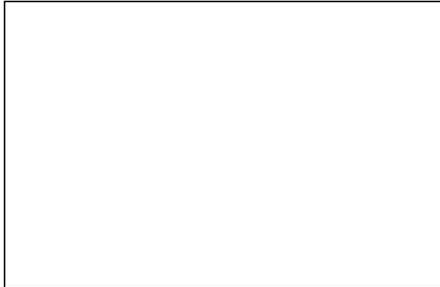


Créature : elfe et druide C  
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier elfe {G}{G}

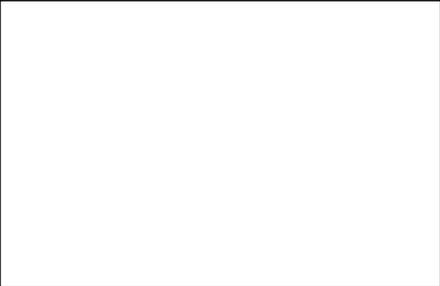


Créature : elfe et guerrier C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier elfe {G}{G}

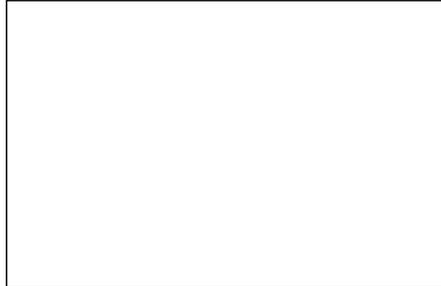


Créature : elfe et guerrier C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageforce tribal {1}{G}



Créature : elfe et sorcier R

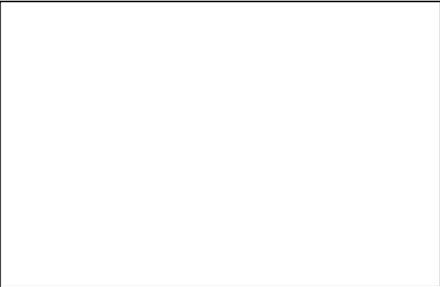
Mue {1}{G}

Quand le Mageforce tribal est retourné face visible, les créatures du type de votre choix gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Voix des bois {3}{G}{G}



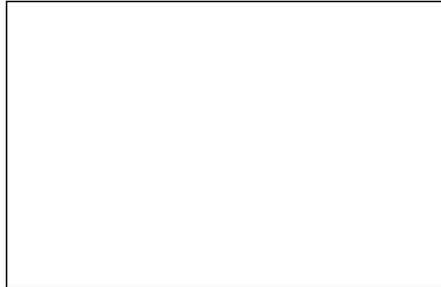
Créature : elfe R

Engagez cinq elfes dégagés que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 7/7 verte Élémental avec le piétinement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messager sylvestre {3}{G}



Créature : elfe U

Piétinement

Quand le Messager sylvestre arrive sur le champ de bataille, révéléz les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes d'elfe révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Messenger sylvestre** {3}{G}

Créature : elfe U

Piétinement

Quand le Messenger sylvestre arrive sur le champ de bataille, révéléz les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes d'elfe révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

2/2

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

**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

**Patrouille de vanneurs** {2}{G}

Créature : elfe et guerrier C

Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec la Patrouille de vanneurs, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur la Patrouille de vanneurs.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille de vanneurs

{2}{G}



Créature : elfe et guerrier

C

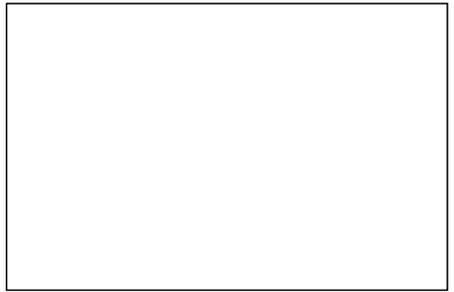
Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec la Patrouille de vanneurs, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur la Patrouille de vanneurs.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de Titania

{1}{G}



Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de Titania

{1}{G}



Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de Titania

{1}{G}



Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de Titania {1}{G}



Créature : elfe et druide U  
{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

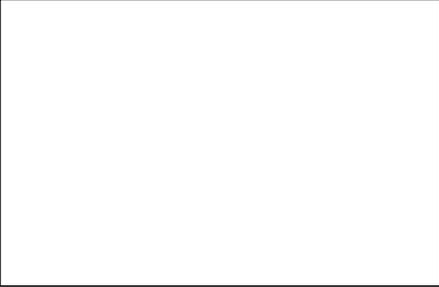
Forêt



Terrain de base : forêt C  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symbiote de Brinbois {G}

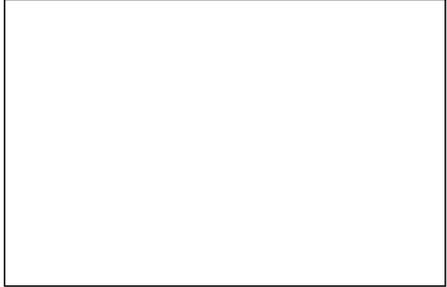


Créature : insecte U  
Renvoyez un elfe que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Dégagez une créature ciblée. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

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

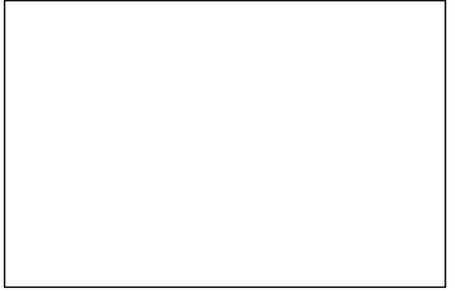


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

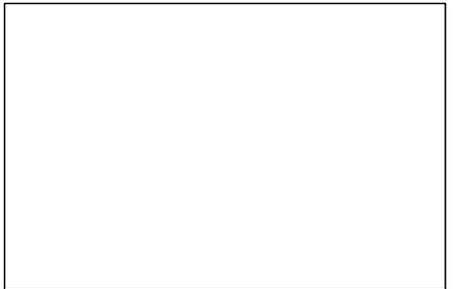


Terrain de base : forêt  
{G}

**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  
{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  
{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

Pavillon de Brinbois



Terrain

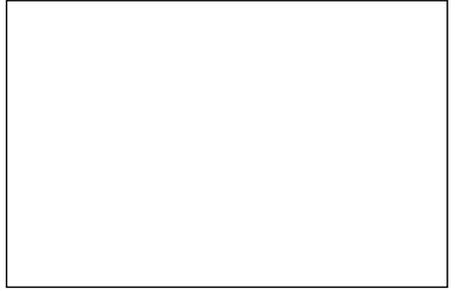
U

{T} : Ajoutez {C}.  
{G}, {T} : Dégagez un elfe ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fierté de Brinbois

{G}



Éphémère

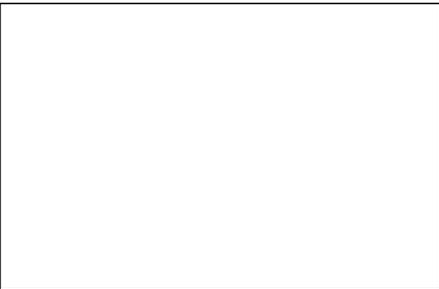
C

La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'elfes sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardoise de l'Ascendance

{4}



Artefact

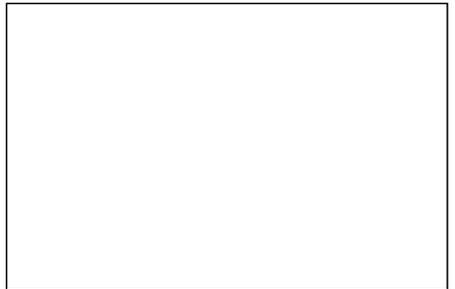
R

{4}, {T}, défaussez-vous de votre main : Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fierté de Brinbois

{G}



Éphémère

C

La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'elfes sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fierté de Brinbois

{G}



Éphémère

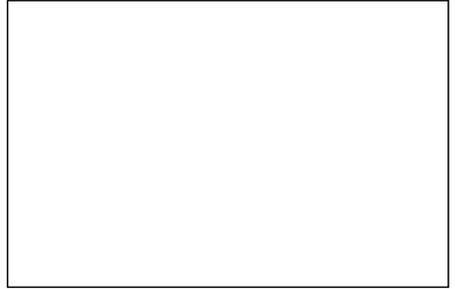
C

La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'elfes sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer de Sylvépine

{1}{G}



Créature : elfe et archer

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

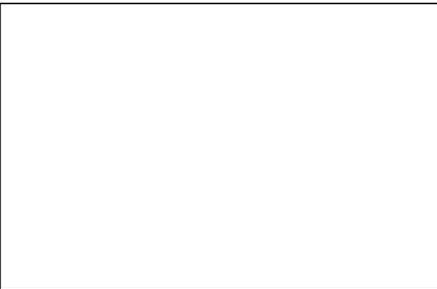
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fierté de Brinbois

{G}



Éphémère

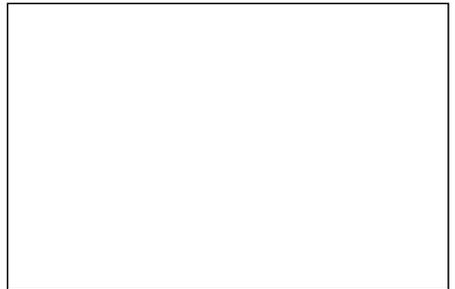
C

La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'elfes sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer de Sylvépine

{1}{G}



Créature : elfe et archer

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer de Sylvépine

{1}{G}



Créature : elfe et archer

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

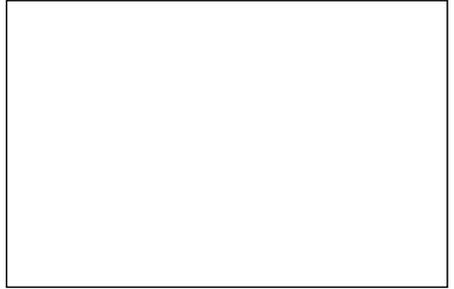
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître d'arc de Lys Alana

{2}{G}



Créature : elfe et archer

C

Portée

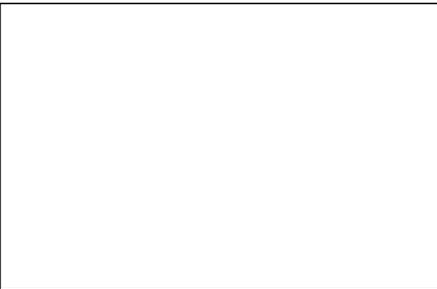
À chaque fois que vous lancez un sort d'elfe, vous pouvez faire que le Maître d'arc de Lys Alana inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer de Sylvépine

{1}{G}



Créature : elfe et archer

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

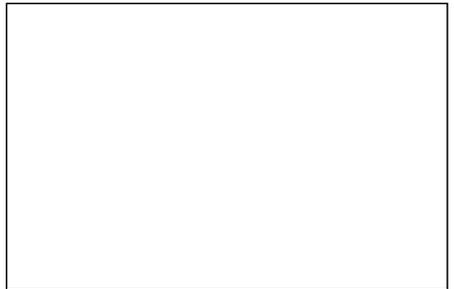
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître d'arc de Lys Alana

{2}{G}



Créature : elfe et archer

C

Portée

À chaque fois que vous lancez un sort d'elfe, vous pouvez faire que le Maître d'arc de Lys Alana inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitre d'arc de Lys Alana

{2}{G}

Créature : elfe et archer

C

Portée

À chaque fois que vous lancez un sort d'elfe, vous pouvez faire que le Maître d'arc de Lys Alana inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sibylle des fontaines

{1}{G}

Créature : elfe

C

{T} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sibylle des fontaines

{1}{G}

Créature : elfe

C

{T} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sibylle des fontaines

{1}{G}

Créature : elfe

C

{T} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sibylle des fontaines

{1}{G}

Créature : elfe

C

{T} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure exosquelette

{1}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure exosquelette

{1}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure exosquelette

{1}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure exosquelette

{1}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast