

Pili-Pala
{2}

Créature-artefact : épouvantail
C

Vol
{2}, {Q} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. ({Q} est le symbole de dégagement.)

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

Pili-Pala
{2}

Créature-artefact : épouvantail
C

Vol
{2}, {Q} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. ({Q} est le symbole de dégagement.)

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

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

Carabin de Barrenton

{4}{W}

Créature : sangami et soldat

C

{T} : Prévenez, ce tour-ci, la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à n'importe quelle cible.

Mettez un marqueur -1/-1 sur le Carabin de Barrenton : Dégagez le Carabin de Barrenton.

0/4

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

Mentor resplendissant

{4}{W}

Créature : sangami et clerc

U

Les créatures blanches que vous contrôlez ont « {T} : Vous gagnez 1 point de vie. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de la fert {1}{W}

Cr ature : elfe et guerrierC

{2}{W}, {Q} : La Sentinelle de la fert  gagne +0/+2 jusqu'  la fin du tour. ({Q} est le symbole de d gagement.)

2/2

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Sentinelle de la fert {1}{W}

Cr ature : elfe et guerrierC

{2}{W}, {Q} : La Sentinelle de la fert  gagne +0/+2 jusqu'  la fin du tour. ({Q} est le symbole de d gagement.)

2/2

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Sentinelle de la fert {1}{W}

Cr ature : elfe et guerrierC

{2}{W}, {Q} : La Sentinelle de la fert  gagne +0/+2 jusqu'  la fin du tour. ({Q} est le symbole de d gagement.)

2/2

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Voyageur p le{5}{W}{W}

Cr ature : esprit et g antU

{2}{W}{W}, {Q} : Une cr ature cibl e acquiert la protection contre la couleur du choix de son contr leur jusqu'  la fin du tour. ({Q} est le symbole de d gagement.)

4/4

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Voyageur pâle

{5}{W}{W}

Créature : esprit et géant

U

{2}{W}{W}, {Q} : Une créature ciblée acquiert la protection contre la couleur du choix de son contrôleur jusqu'à la fin du tour. ({Q} est le symbole de dégagement.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chassesort elfe

{GW}

Créature : elfe et shaman

C

{GW}, {T}, sacrifiez le Chassesort elfe : Détruisez un enchantement ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Feuilleterme

{GW}{GW}{GW}

Créature : elfe et chevalier

U

Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duo de la fertè

{3}{GW}

Créature : elfe et guerrier et shaman

C

À chaque fois que vous lancez un sort vert, le Duo de la fertè gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois que vous lancez un sort blanc, le Duo de la fertè acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duo de la fert 

{3}{GW}

Cr ature : elfe et guerrier et shaman 

C

  chaque fois que vous lancez un sort vert, le Duo de la fert  gagne +1/+1 jusqu'  la fin du tour.

  chaque fois que vous lancez un sort blanc, le Duo de la fert  acquiert la vigilance jusqu'  la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Noble f ale de Feuilleterne

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

Cr ature : elfe et chevalier

R

Les autres cr atures vertes que vous contr lez gagnent +1/+1.

Les autres cr atures blanches que vous contr lez gagnent +1/+1.

Si un sort ou une capacit  qu'un adversaire contr le vous contraint   vous d fausser de la Noble f ale de Feuilleterne, mettez-la sur le champ de bataille   la place de la mettre dans votre cimet re.

4/4

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Envo teuse bercegraine

{GW}

Cr ature : elfe et shaman 

U

{2}{G}{W} : Une cr ature cibl e gagne +3/+3 jusqu'  la fin du tour. D gagez cette cr ature.

1/1

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Rhys l'Affranchi

{GW}

Cr ature l gendaire : elfe et guerrier

R

{2}{GW}, {T} : Cr ez un jeton de cr ature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier.

{4}{GW}{GW}, {T} : Pour chaque jeton de cr ature que vous contr lez, cr ez un jeton qui est une copie de cette cr ature.

1/1

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Vieux pâlécorce

{3}{GW}{GW}

Créature : sylvin et guerrier

C

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renommée par épreuve

{1}{G}

Rituel

C

Vous gagnez 1 point de vie pour chaque artefact, créature et terrain engagés que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux pâlécorce

{3}{GW}{GW}

Créature : sylvin et guerrier

C

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sabotage jubilatoire

{1}{G}

Rituel

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.
Conspiration (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour la copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sabotage jubilatoire

{1}{G}

Rituel

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.
Conspiration (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour la copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infusion de solariane

{X}{GW}

Rituel

U

Vous gagnez X points de vie si {G} a été dépensé pour lancer ce sort et X points de vie si {W} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {G}{W} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



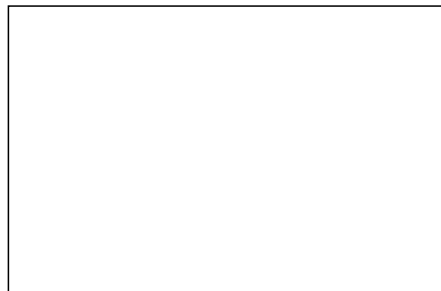
Terrain de base : forêt

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



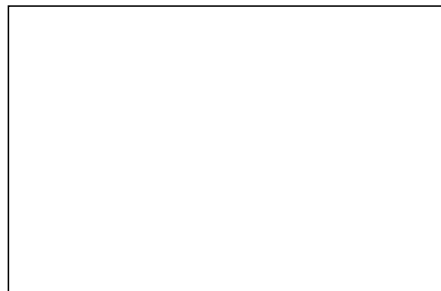
Terrain de base : forêt

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Suintesève



Terrain : forêt

U

(T) : Ajoutez {G}.

La Forêt de Suintesève arrive sur le champ de bataille engagée.

{G}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie. N'activez que si vous contrôlez au moins deux permanents verts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cor au chant réjouissant{2}

ArtefactU

{1}, {T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez
: Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'ombre{3}

Artefact : équipementU

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

Festin de la veuve obscure

{3}{G}

Éphémère

C

Détruisez une créature avec le vol ciblée. Si cette créature était bleue ou noire, créez un jeton de créature 1/2 verte Araignée avec la portée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Euthanasie

{2}{GW}

Éphémère

U

Le contrôleur d'une créature ciblée la sacrifie, puis crée X jetons de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier, X étant la force de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition de coquécorce

{GW}

Éphémère

C

La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
Conspiration

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Euthanasie

{2}{GW}

Éphémère

U

Le contrôleur d'une créature ciblée la sacrifie, puis crée X jetons de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier, X étant la force de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de Gond

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton de créature
1/1 verte Elfe et Guerrier. ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de Gond

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton de créature
1/1 verte Elfe et Guerrier. ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de Gond

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton de créature
1/1 verte Elfe et Guerrier. ».

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

