

Golem de la Filandre
{7}

Créature-artefact : golem
C
Affinité pour les forêts

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée de la pénombre
{2}{G}{G}

Créature : araignée
C
Portée
Quand l'Araignée de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 2/4 noire Araignée avec la portée.

2/4

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

Archer de Sylvépine
{1}{G}

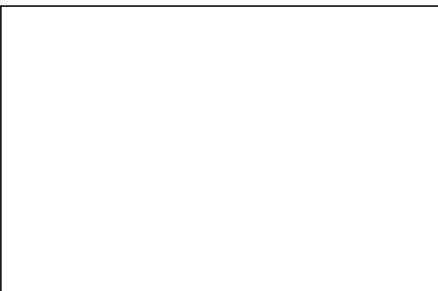
Créature : elfe et archer
C
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archers de la Cicatrice zébrée

{1}{G}{G}



Créature : elfe et archer

U

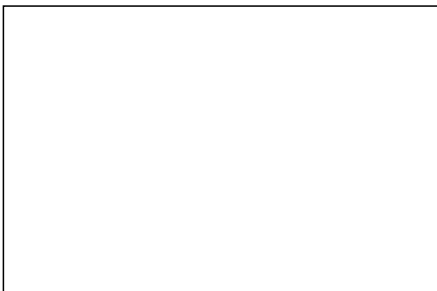
La force et l'endurance des Archers de la Cicatrice zébrée sont chacune égale au nombre d'elfes que vous contrôlez.
{T} : Les Archers de la Cicatrice zébrée infligent un nombre de blessures égal à leur force à une créature avec le vol ciblée.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen aux rameaux d'osier

{3}{G}



Créature : sylvin et shaman

C

Le Doyen aux rameaux d'osier arrive sur le champ de bataille avec un marqueur -1/-1 sur lui.
{G}, retirez un marqueur -1/-1 du Doyen aux rameaux d'osier : Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de trouées de ciel

{1}{G}



Créature : elfe

C

{T} : Dégagez une créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Boréal

{G}



Créature neigeuse : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {C}.

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

Elfe de la charmille

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe courbebranche

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Jusqu'à la fin du tour, une forêt ciblée devient une

créature X/X Sylvain en plus de ses autres types, X étant le

nombre d'elfes que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois

{2}{G}

Créature : elfe et éclaircur

C

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille,

cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque,

mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des horizons lointains

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

Quand l'Elfe des horizons lointains arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe moqueur

{G}

Créature : elfe

C

Toutes les créatures capables de bloquer l'Elfe moqueur doivent le faire.

0/1

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

Elfes cordellens

{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

Empathe de Llanowar

{3}{G}

Créature : elfe et shaman

C

Quand l'Empathe de Llanowar arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre main. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

2/2

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

Empathe farouche

{2}{G}

Créature : elfe

C

Quand cette créature arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 6, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjambeur gemmepaume

{1}{G}

Créature : elfe

U

Recyclage {2}{G}{G}

Quand vous recyclez l'Enjambeur gemmepaume, les créatures Elfes gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du c?ur de la forêt

{1}{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

{2}, sacrifiez la Garde du c?ur de la forêt : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'essence

{G}

Créature : elfe et shaman

C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie municipal

{2}{G}

Créature : elfe et druide et guerrier

C

Quand le Guidevoie municipal arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant de l'allée du Lierre

{3}{G}

Créature : elfe et guerrier

C

À chaque fois qu'une autre créature verte arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-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

Héraut de Brinbois

{1}{G}

Créature : elfe

C

Quand le Héraut de Brinbois meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'elfe, révéler cette carte, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menuisier viridian

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à la force du Menuisier viridian.

1/2

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

Ranger sylvestre
{1}{G}

Créature : elfe et éclaircur et ranger
C

Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

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

Sentinelle des orties
{G}

Créature : elfe et guerrier
C

La Sentinelle des orties ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.
À chaque fois que vous lancez un sort vert, vous pouvez dégager la Sentinelle des orties.

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

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

Terrocorne krosian

{5}{G}{G}

Créature : sanglier et bête

C

Recyclage {2}{G} ({2}{G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Terrocorne krosian, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez. (Faites ceci avant de piocher.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilant nantuko

{3}{G}

Créature : insecte et druide et mutant

C

Mue {1}{G}

Quand le Vigilant nantuko est retourné face visible, détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Brinbois

{5}{G}{G}

Créature : elfe et mutant

C

Recyclage de forêt {2} (. {2}) Défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur d'Ulamog

{8}

Créature : eldrazi

C

Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)
L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe

{1}{G}

Créature : elfe et shaman

C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchirure

{2}{G}{G}

Rituel

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du gargantuesque

{2}{G}

Rituel

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature et/ou une carte de terrain parmi elles et mettre les cartes révélées dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mousse acide de la Mwônvoli

{2}{G}{G}

Rituel

C

Détruisez le terrain ciblé. Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahissement

{2}{G}{G}{G}

Rituel

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

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

Désert



Terrain : désert

P

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Le Désert inflige 1 blessure à une créature attaquante ciblée. N'activez que pendant l'étape de fin de combat.

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



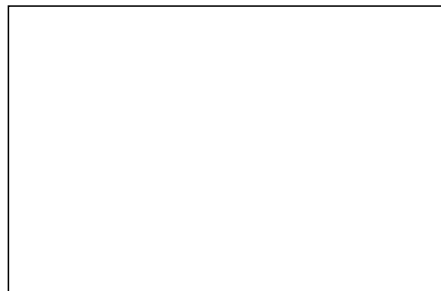
Terrain de base : forêt

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



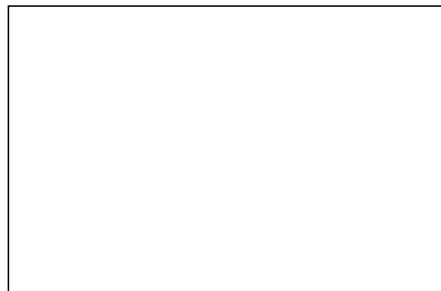
Terrain de base : forêt

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



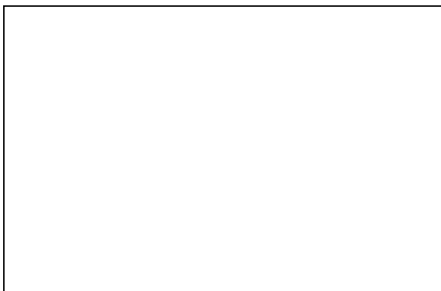
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



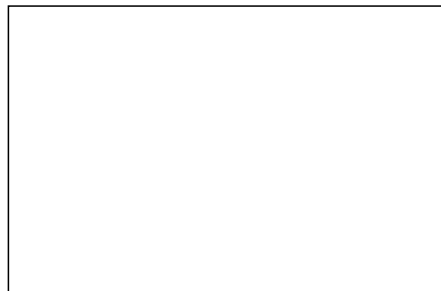
Terrain de base : forêt

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



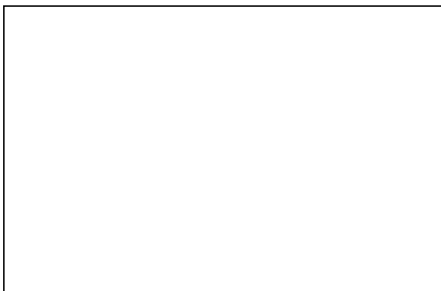
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



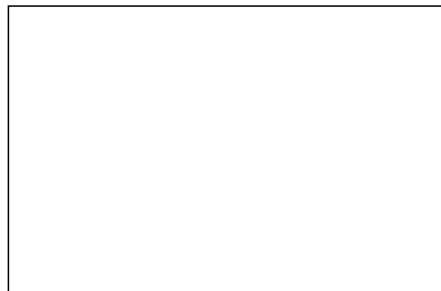
Terrain de base : forêt

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



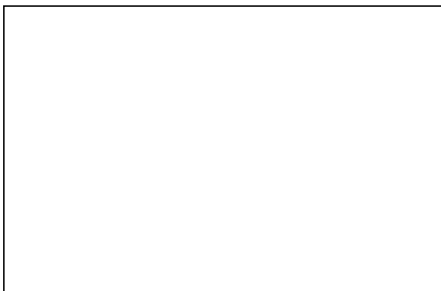
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



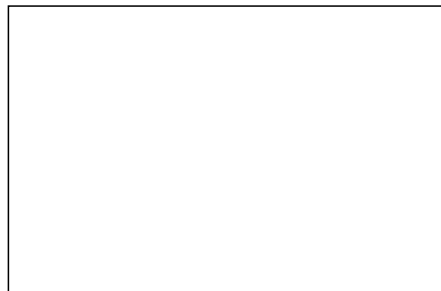
Terrain de base : forêt

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



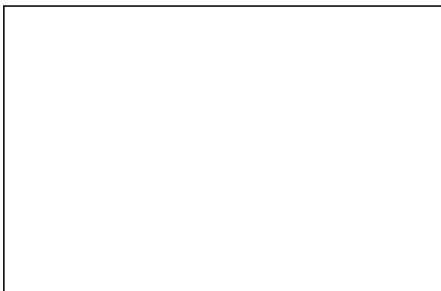
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



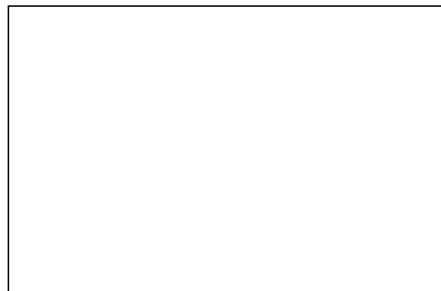
Terrain de base : forêt

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

Halliers tranquilles

Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.
{T} : Ajoutez {G}.
Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karst glissant



Terrain

C

Le Karst glissant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extrait de digitale lunaire

{3}



Artefact

C

Sacrifiez l'Extrait de digitale lunaire : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Longue-vue de l'explorateur

{1}



Artefact : équipement

C

À chaque fois que la créature équipée attaque, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée.

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage résonnant

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'évolution

{1}{G}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Une créature ciblée acquiert le vol 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

Essaim de bourgeons

{1}{G}

Éphémère

C

Convocation

Rappel {3}

Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin naturelle

{2}{G}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de vastebols

{G}

Éphémère

C

Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure en toile d'araignée

{2}{G}

Enchantement

C

Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1 et ont la portée. (Elles peuvent bloquer les créatures avec le vol.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque sylvestre

{1}{G}

Enchantement

R

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous avez pioché ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettez la carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspect de la mangouste

{1}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a le linéul (Elle ne peut être la cible de sorts ou de capacités.)

Quand l'Aspect de la mangouste est mis dans un cimetière depuis le jeu, renvoyez l'Aspect de la mangouste dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidé par les elfes

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute {G} supplémentaire pour chaque elfe sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Langue de grenouille

{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand la Langue de grenouille arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée a la portée.

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

Lignification

{1}{G}

Enchantement tribal : sylvin et aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée est un sylvin avec une force et une endurance de base de 0/4 et perd toutes ses capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre nocturne
{G}{G}

Enchantement

C

{1}, exiliez deux cartes de créature d'un cimetière unique :
Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation luxuriante
{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toile d'arachnus
{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.
Au début de l'étape de fin, si la force de la créature enchantée est supérieure ou égale à 4, détruisez la Toile d'arachnus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes enchevêtrées
{3}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature engagée
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

