Archer à l'arc épineux {B}

Créature : elfe et archer **C**

À chaque fois que l'Archer à l'arc épineux attaque, chaque adversaire qui ne contrôle pas d'elfe perd 1 point de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin du dysmèle {2}{B}

Créature : elfe et assassin **C**

Quand l'Assassin du dysmèle arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer à l'arc épineux {B}

Créature : elfe et archer **C**

À chaque fois que l'Archer à l'arc épineux attaque, chaque adversaire qui ne contrôle pas d'elfe perd 1 point de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin du dysmèle {2}{B}

Créature : elfe et assassin **C**

Quand l'Assassin du dysmèle arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de Mortepont {2}{B}

Créature : elfe et shamane **C**

Quand la Shamane de Mortepont meurt, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée piégeuse céleste {4}{G}{G}

Créature : araignée **U**

Vigilance, portée

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de Mortepont {2}{B}

Créature : elfe et shamane **C**

Quand la Shamane de Mortepont meurt, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dwynen, daen de Feuilledor {2}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier **U**

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que Dwynen, daen de Feuilledor attaque, vous gagnez 1 point de vie pour chaque elfe attaquant que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de Dwynen {1}{G}

Créature : elfe et guerrier **C**

Quand cette créature arrive, si vous contrôlez un autre elfe, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

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

Élite de Dwynen {1}{G}

Créature : elfe et guerrier **C**

Quand cette créature arrive, si vous contrôlez un autre elfe, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre avaleuse de mana {2}{G}

Créature : hydre R

Piétinement
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de la meute des forêts {1}{G}

Créature : loup C

Le Loup de la meute des forêts gagne +1/+1 pour chaque autre créature que vous contrôlez appelée Loup de la meute des forêts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de la meute des forêts {1}{G}

Créature : loup C

Le Loup de la meute des forêts gagne +1/+1 pour chaque autre créature que vous contrôlez appelée Loup de la meute des forêts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de la meute des forêts {1}{G}

Créature : loup C

Le Loup de la meute des forêts gagne +1/+1 pour chaque autre créature que vous contrôlez appelée Loup de la meute des forêts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageforce de Yeva {2}{G}

Créature : elfe et shamane **C**

Quand le Mageforce de Yeva arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

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, révélez 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

Mageforce de Yeva {2}{G}

Créature : elfe et shamane **C**

Quand le Mageforce de Yeva arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

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, révélez 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse crochegriffe {2}{G}

Créature : araignée C

Portée

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la meute {1}{B}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand la Shamane de la meute arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé perd un nombre de points de vie égal au nombre d'elfes que vous contrôlez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la meute {1}{B}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand la Shamane de la meute arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé perd un nombre de points de vie égal au nombre d'elfes que vous contrôlez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Massacre du dysmèle {2}{B}{B}

Rituel U

Les créatures non-Elfe gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet nocturne {3}{B}

Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous pouvez y choisir une carte non-terrain. Si vous faites ainsi, ce joueur se défausse de cette carte. Si vous ne le faites pas, ce joueur se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Massacre du dysmèle {2}{B}{B}

Rituel U

Les créatures non-Elfe gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valse macabre {1}{B}

Rituel **C**

Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main, et défaussez-vous ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de Joraga {4}{G}{G}

Rituel U

Chaque créature que vous contrôlez gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour et doit être bloquée ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de Joraga {4}{G}{G}

Rituel U

Chaque créature que vous contrôlez gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour et doit être bloquée ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain **C**

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance des masses {G}

Éphémère **U**

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance des masses {G}

Éphémère U

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fardeau du Monde souterrain {3}{B}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -3/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consécration par le sang {2}{B}{B}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol et « Sacrifiez deux autres créatures : Régénérez cette créature ». (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fardeau du Monde souterrain {3}{B}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -3/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast