

Archer tireur à la volée

{G}



Créature : elfe et archer

{T} : L'Archer tireur à la volée inflige 1 blessure à chaque créature avec le vol.

C

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer tireur à la volée

{G}



Créature : elfe et archer

{T} : L'Archer tireur à la volée inflige 1 blessure à chaque créature avec le vol.

C

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer tireur à la volée

{G}



Créature : elfe et archer

{T} : L'Archer tireur à la volée inflige 1 blessure à chaque créature avec le vol.

C

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide elfe

{1}{G}{G}



Créature : elfe et druide

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

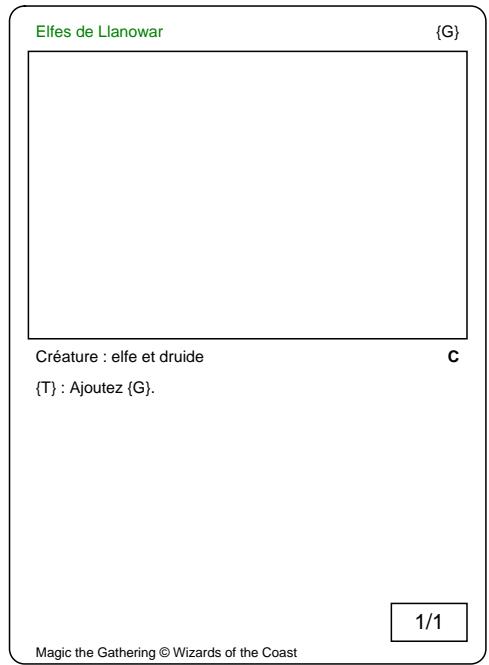
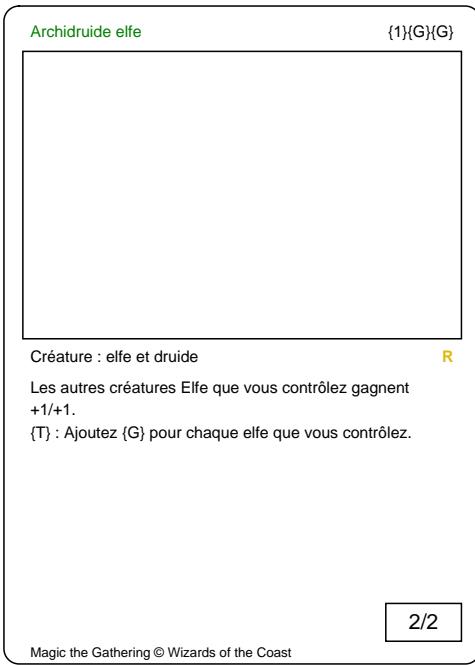
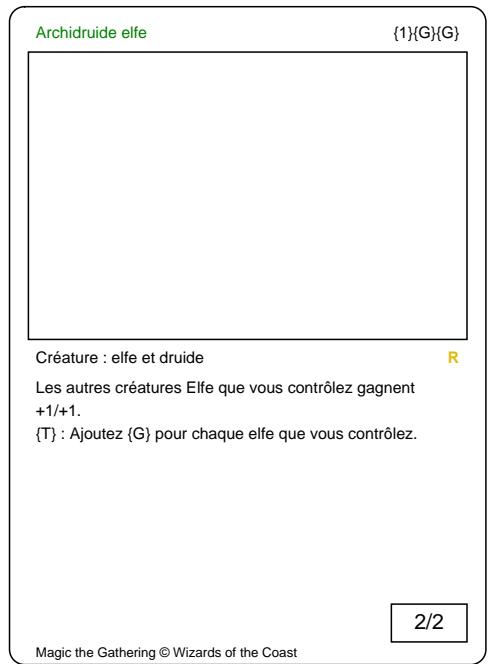
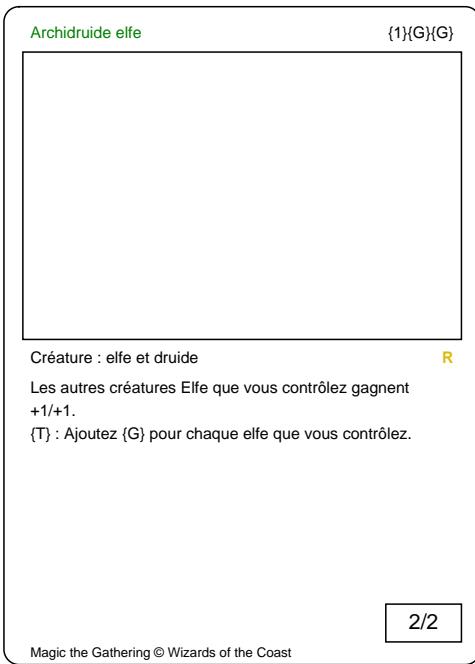
R

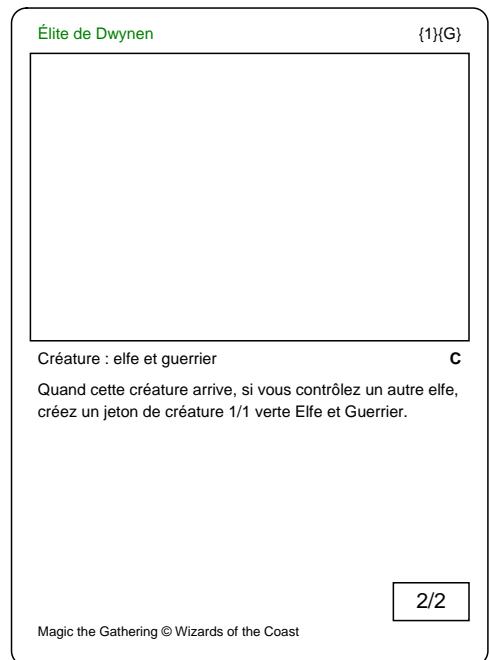
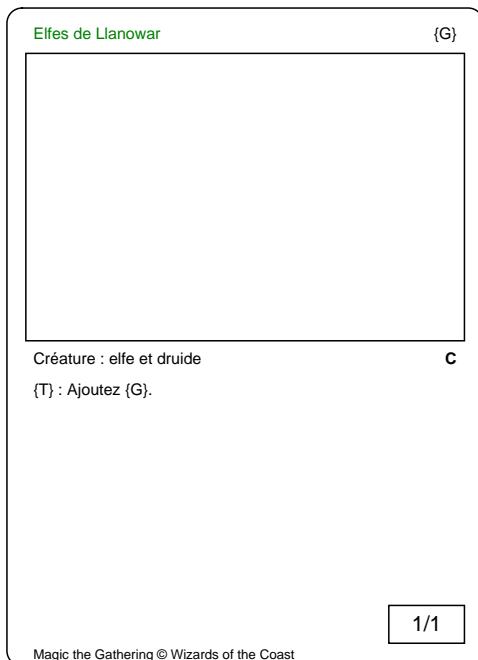
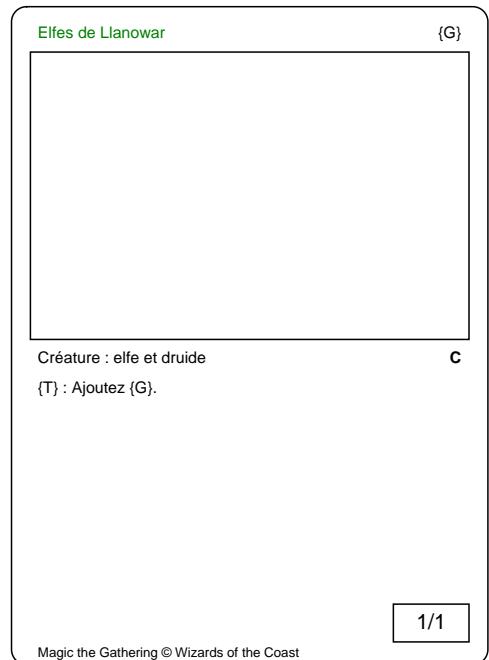
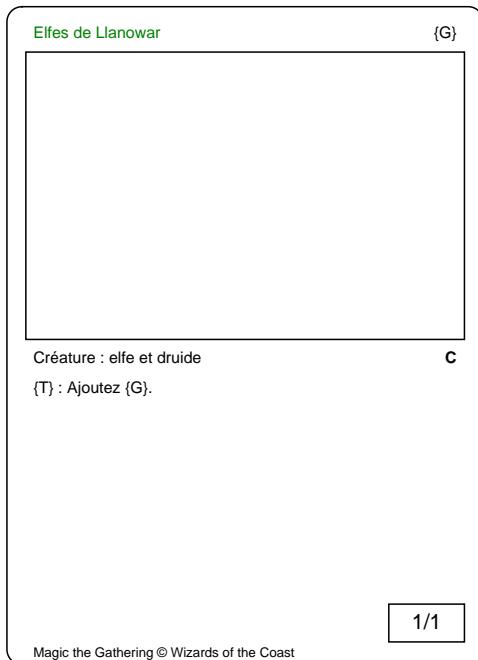
{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe que vous contrôlez.

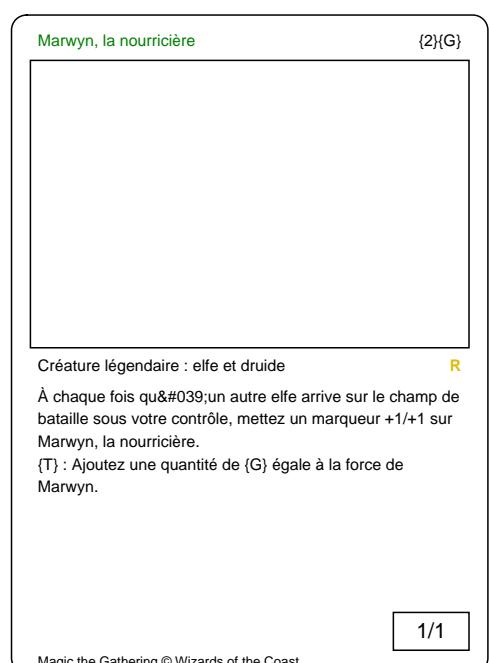
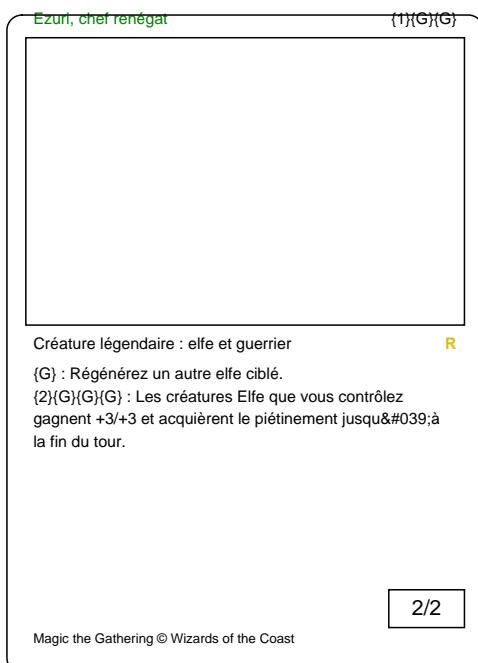
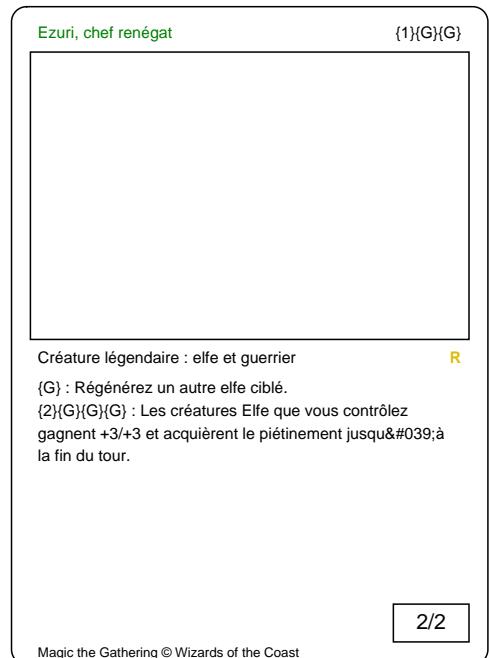
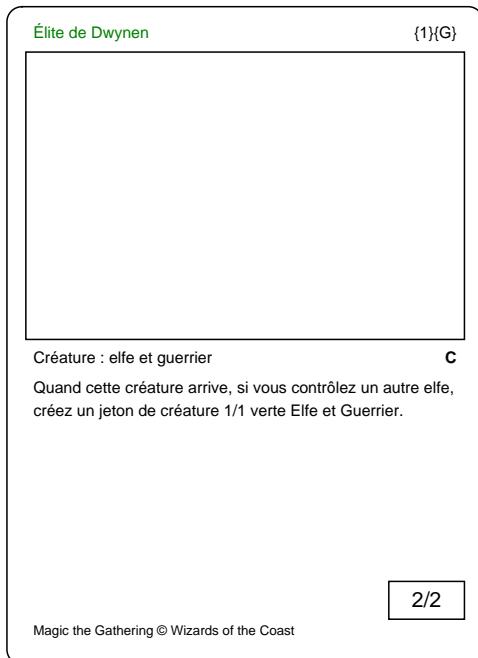
2/2

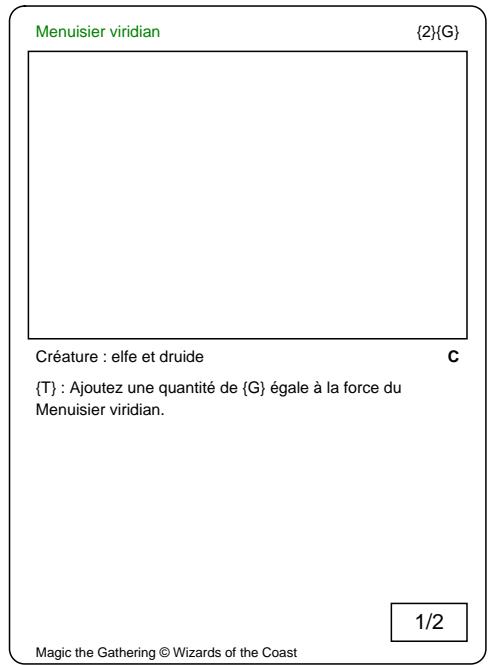
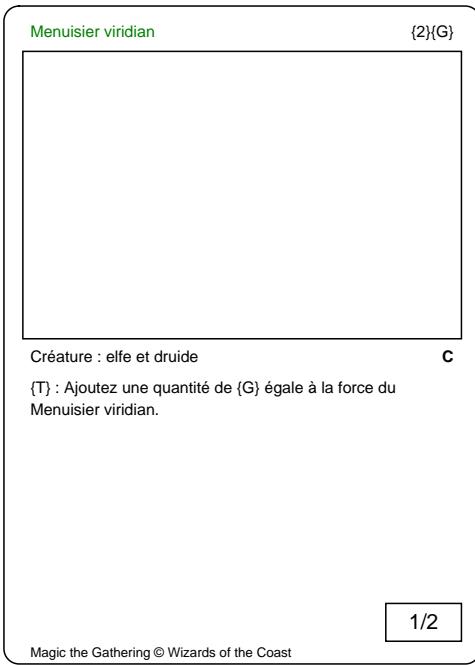
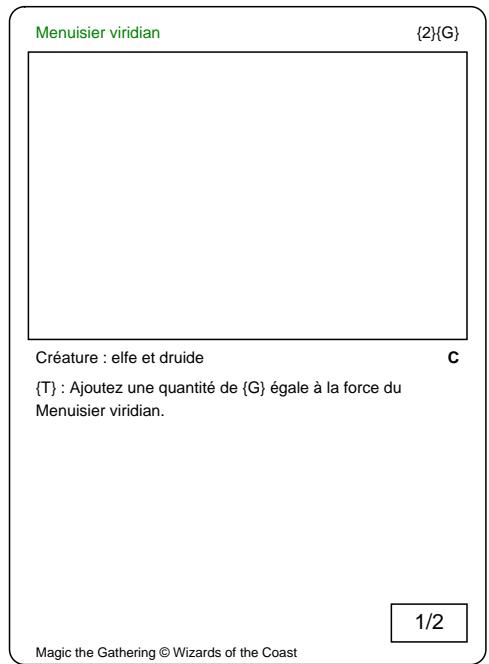
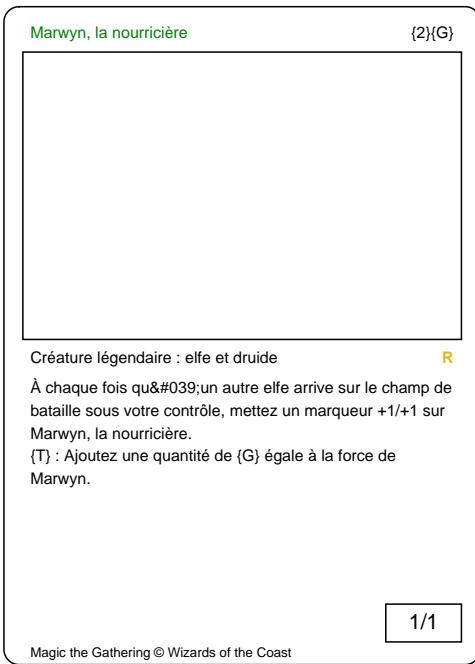
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Menuisier viridian

{2}{G}



Créature : elfe et druide

C

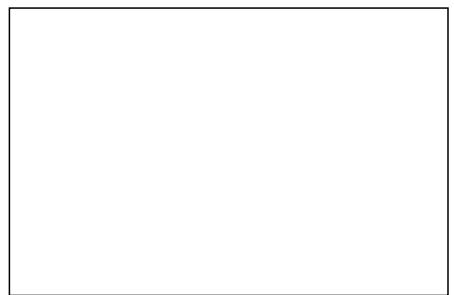
{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à la force du  
Menuisier viridian.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe

{G}



Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe

{G}



Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe

{G}



Créature : elfe et druide

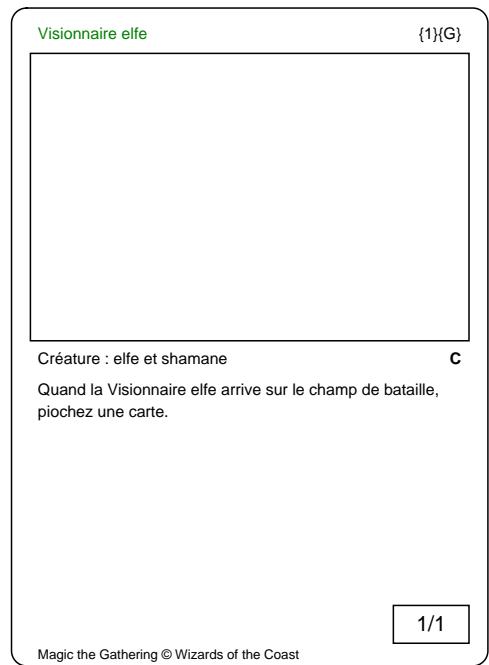
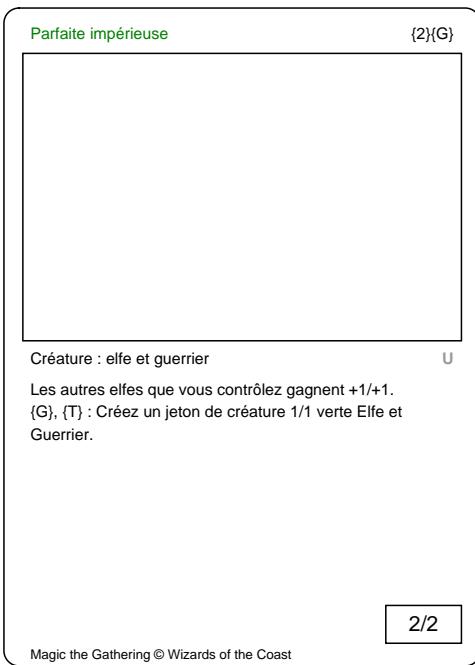
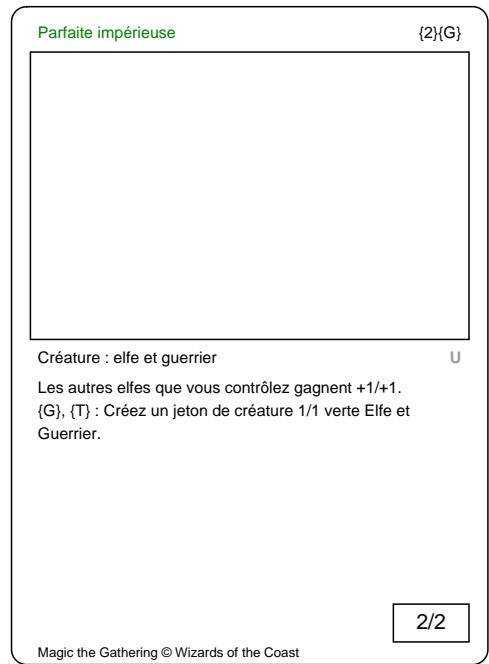
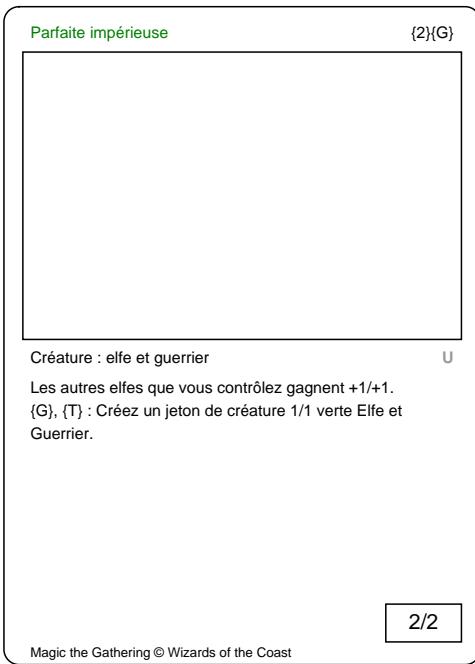
C

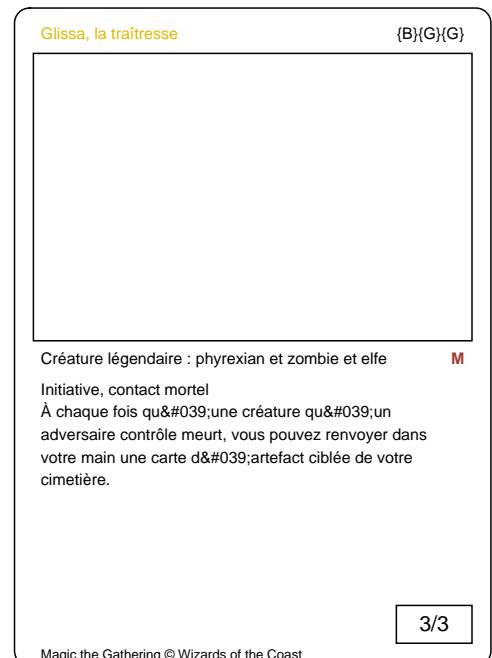
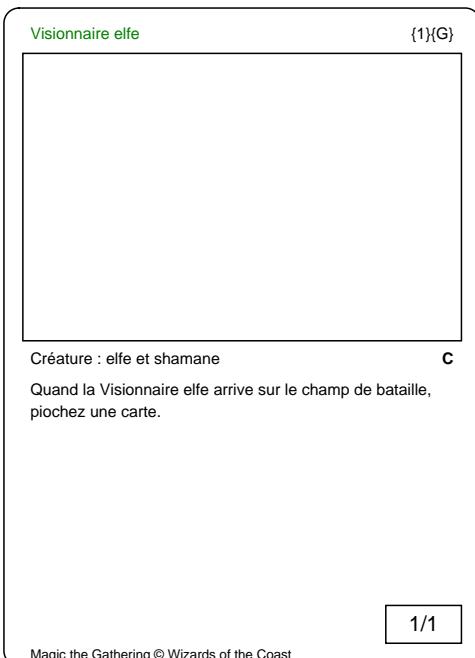
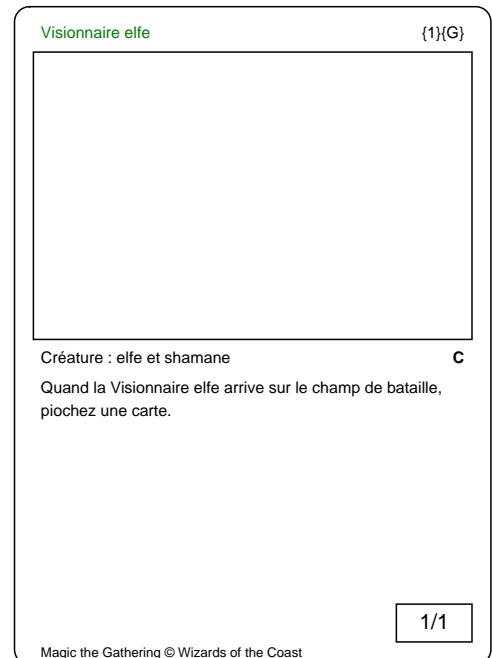
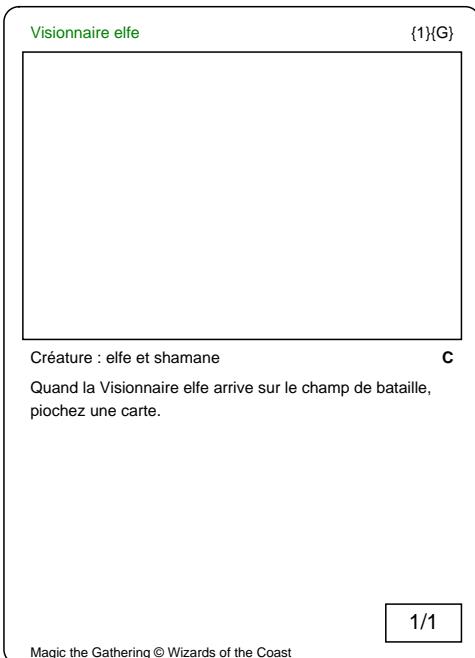
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

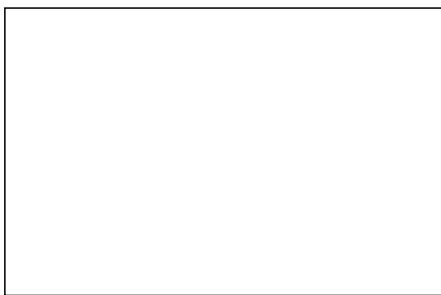
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Rhys l&#039;Affranchi

{GW}



Créature légendaire : elfe et guerrier

M

{2(g/w)}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier.

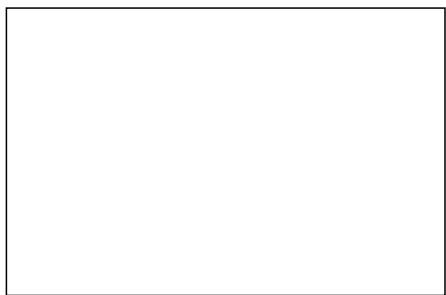
{4(g/w)(g/w)}, {T} : Pour chaque jeton de créature que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Zénith de Noirsoleil

(X){B}{B}



Rituel

R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirsoleil

{X}{B}{B}



Rituel

R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsion du Maelstrom

{1}{B}{G}



Rituel

R

Détrouisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsion du Maelstrom

{1}{B}{G}



Rituel

R

Détrouisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

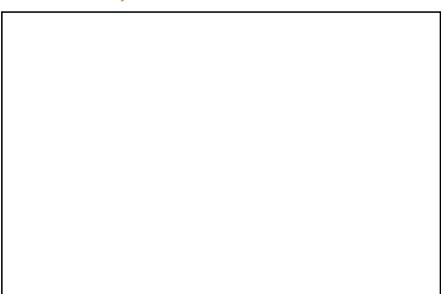
Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôlez un marais ou une forêt.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

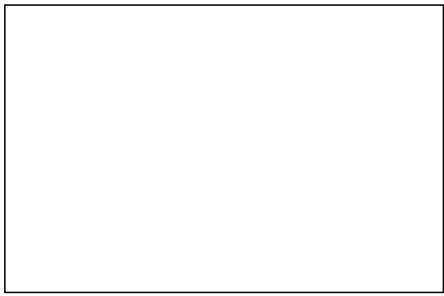
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



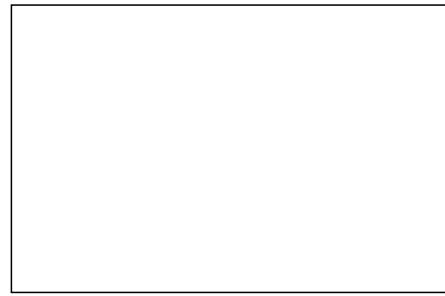
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



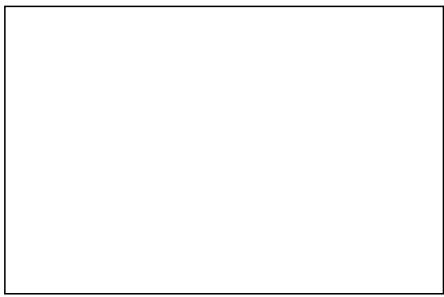
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



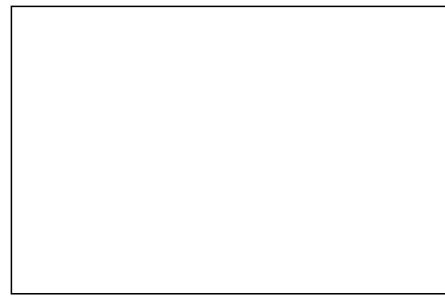
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

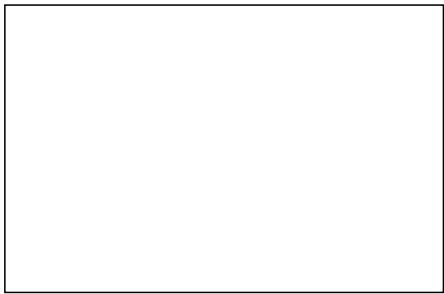
C

{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



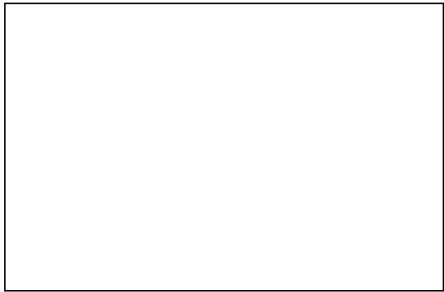
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



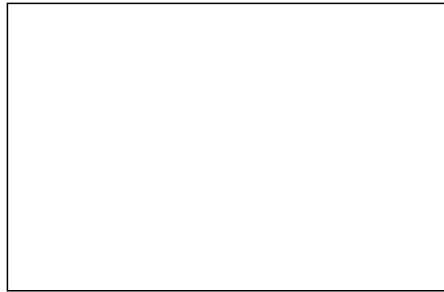
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Palais de Feuilledor



Terrain

R

Au moment où le Palais de Feuilledor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'elfe de votre main. Si vous ne le faites pas, le Palais de Feuilledor arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais de Feuilledor



Terrain

R

Au moment où le Palais de Feuilledor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'elfe de votre main. Si vous ne le faites pas, le Palais de Feuilledor arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais de Feuilledor



Terrain

R

Au moment où le Palais de Feuilledor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'elfe de votre main. Si vous ne le faites pas, le Palais de Feuilledor arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



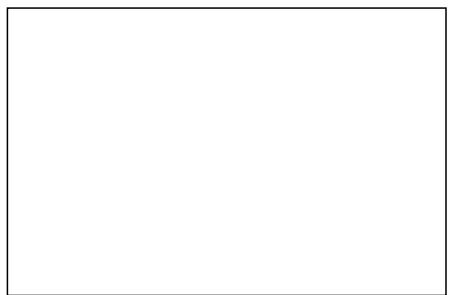
Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



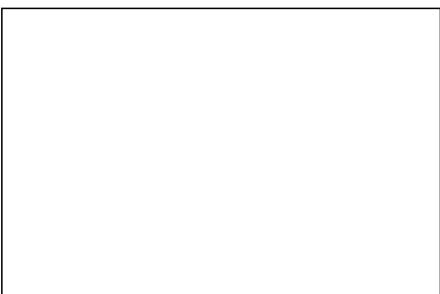
Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



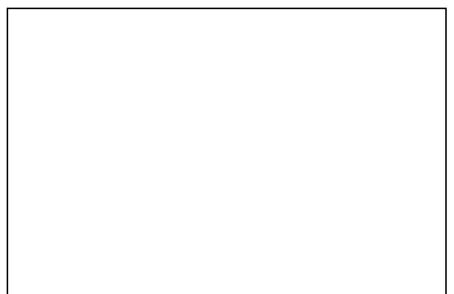
Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'ombre

{3}

Artifact : équipement

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

Manteau d'ombre

{3}

Artifact : équipement

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

Manteau d'ombre

{3}

Artifact : équipement

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

Manteau d'ombre

{3}

Artifact : équipement

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Détrouisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trophée de l'assassin

{B}{G}

Éphémère

R

Détrouisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trophée de l'assassin

{B}{G}

Éphémère

R

Détrouisez un permanent ciblé qu'un adversaire

contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa

bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trophée de l'assassin

{B}{G}

Éphémère

R

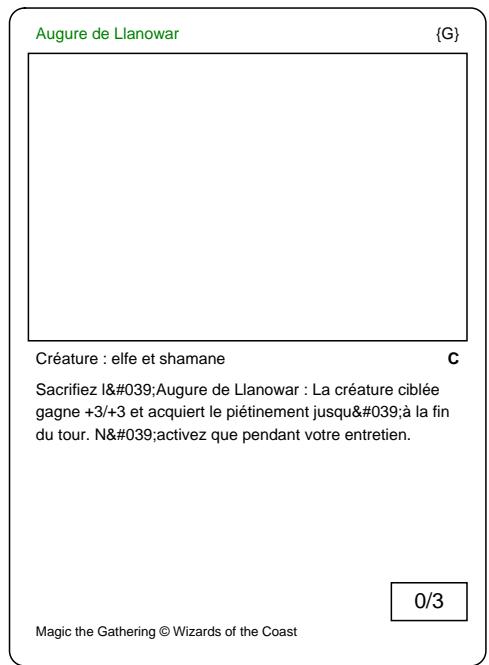
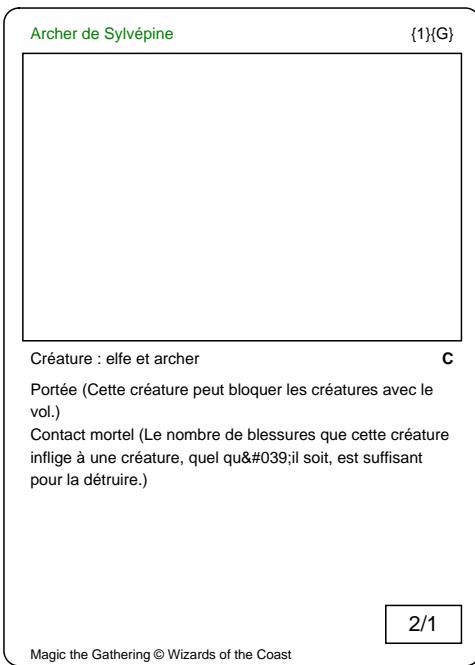
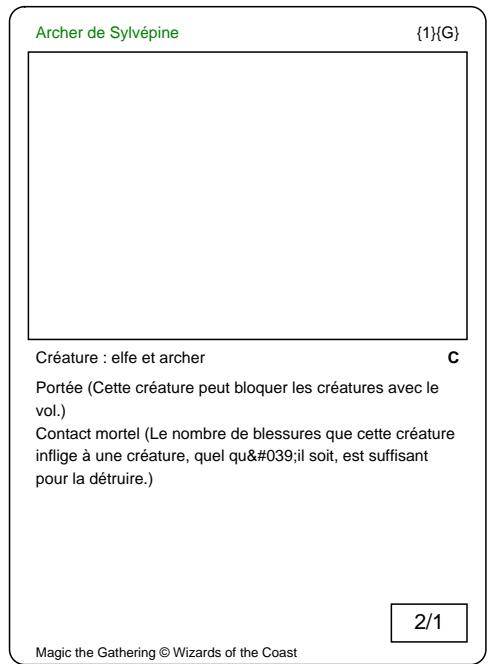
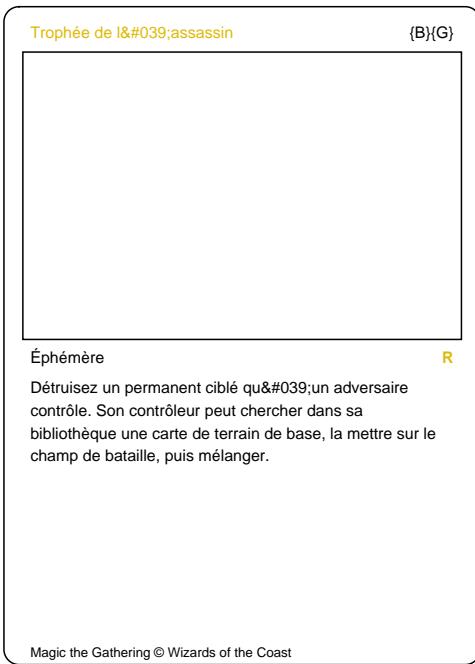
Détrouisez un permanent ciblé qu'un adversaire

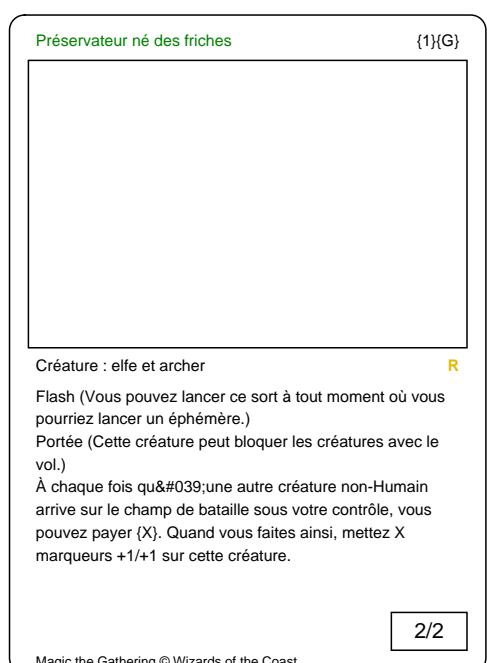
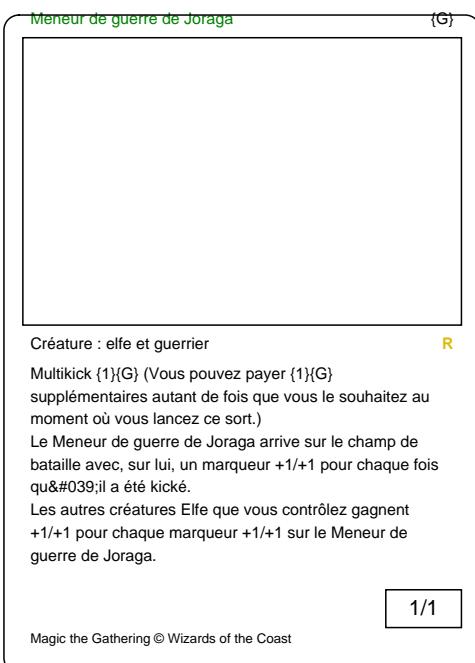
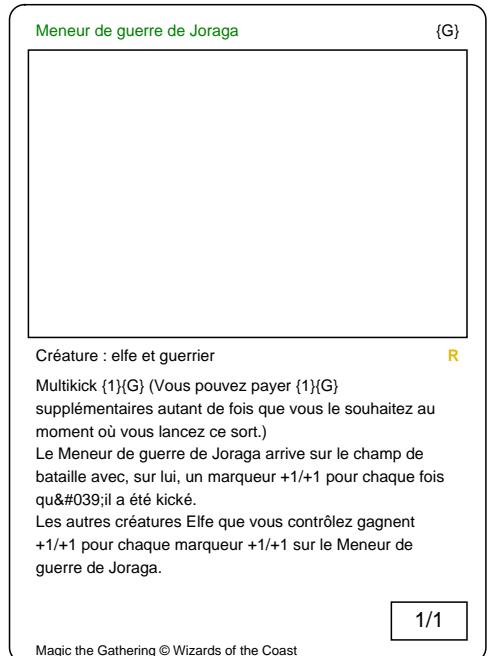
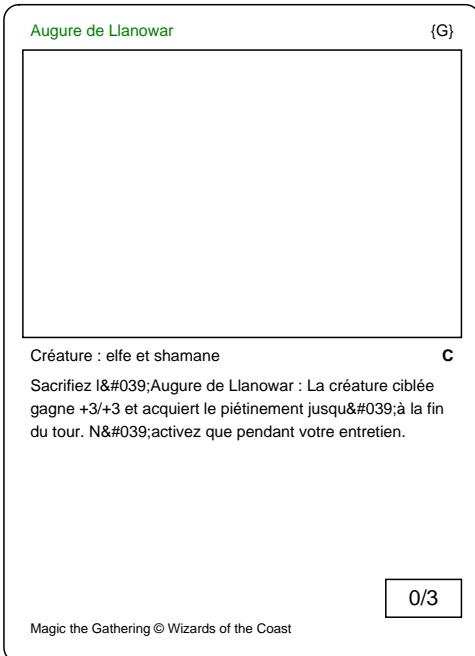
contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa

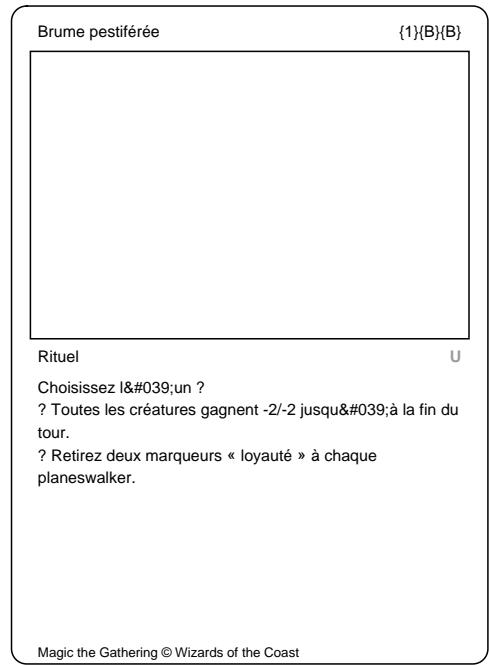
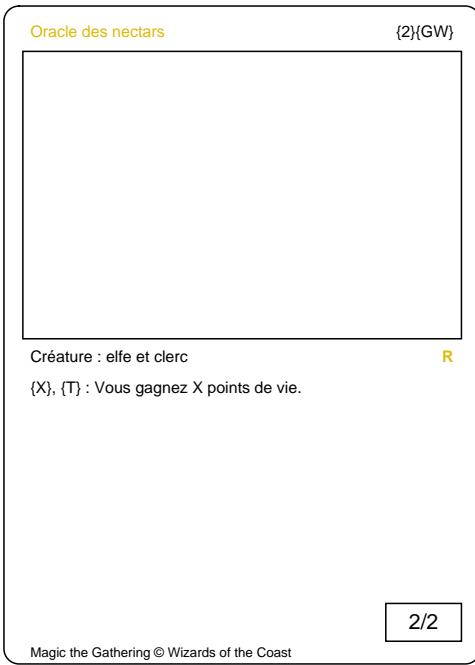
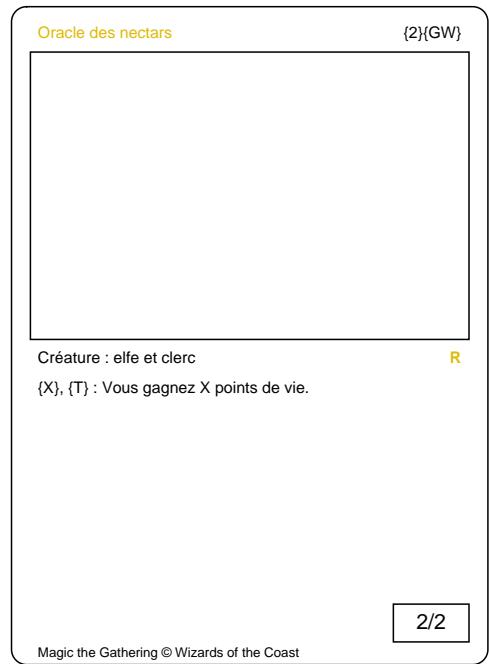
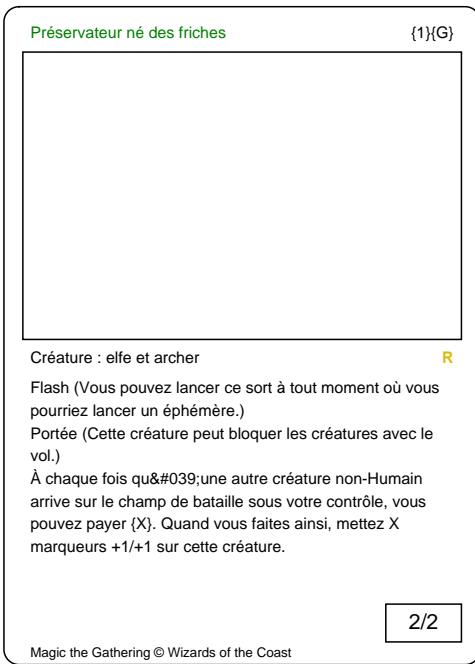
bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Récolte d'essence

{2}{B}



Rituel

Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque

{1}{G}



Éphémère

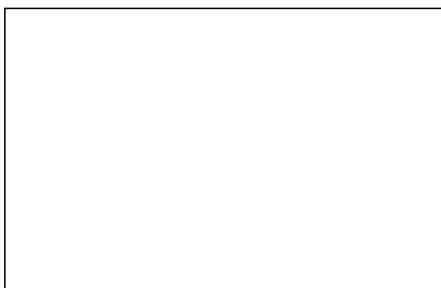
Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et indestructible jusqu'à la fin du tour.

M

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'essence

{2}{B}



Rituel

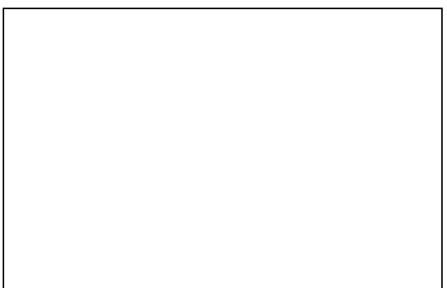
C

Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque

{1}{G}



Éphémère

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et indestructible jusqu'à la fin du tour.

M

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

