

Empathe de Llanowar

{3}{G}



Créature : elfe et shamane

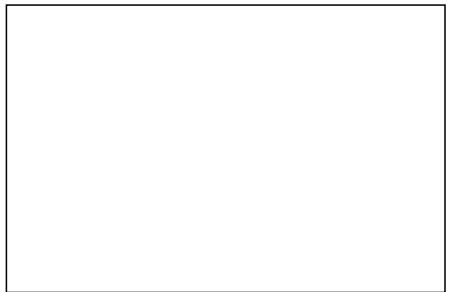
Quand l'Empathe de Llanowar arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre main. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre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

Gardesente des Tajuru

{4}{G}



Créature : elfe et guerrier et allié

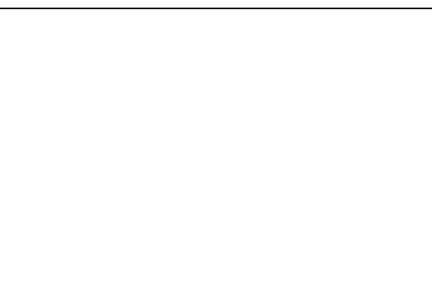
Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas engager.)
Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathe de Llanowar

{3}{G}



Créature : elfe et shamane

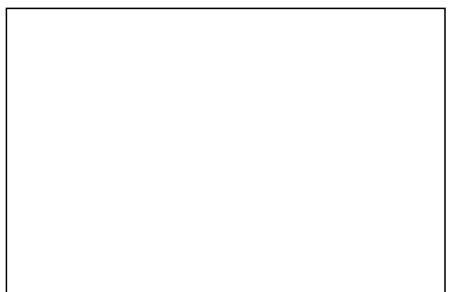
Quand l'Empathe de Llanowar arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre main. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre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

Gardesente des Tajuru

{4}{G}



Créature : elfe et guerrier et allié

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas engager.)
Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-chasseur de Lys Alana

{2}{G}{G}

Créature : elfe et guerrier

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

Maîtresse des bêtes de Tajuru

{5}{G}

Créature : elfe et guerrier et allié

Ralliemment ? À chaque fois que la Maîtresse des bêtes de Tajuru ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse des bêtes de Tajuru

{5}{G}

Créature : elfe et guerrier et allié

Ralliemment ? À chaque fois que la Maîtresse des bêtes de Tajuru ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse des bêtes de Tajuru

{5}{G}

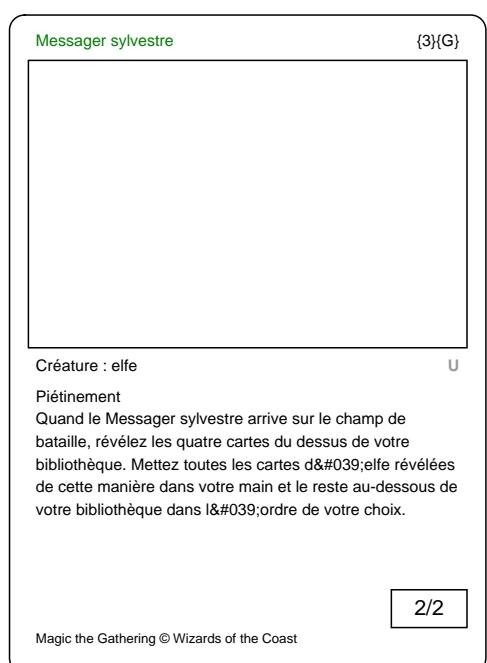
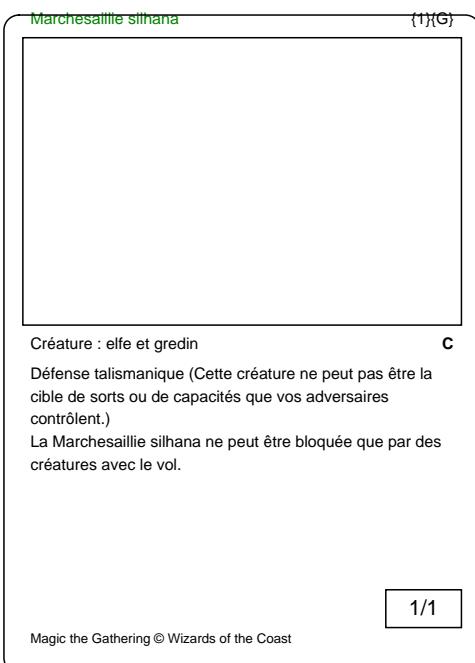
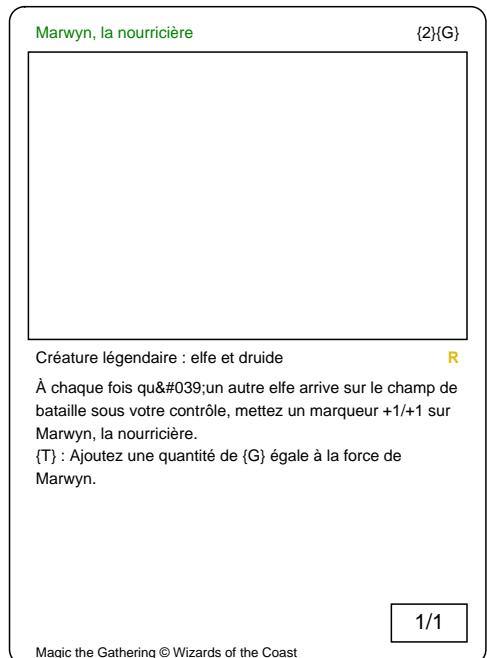
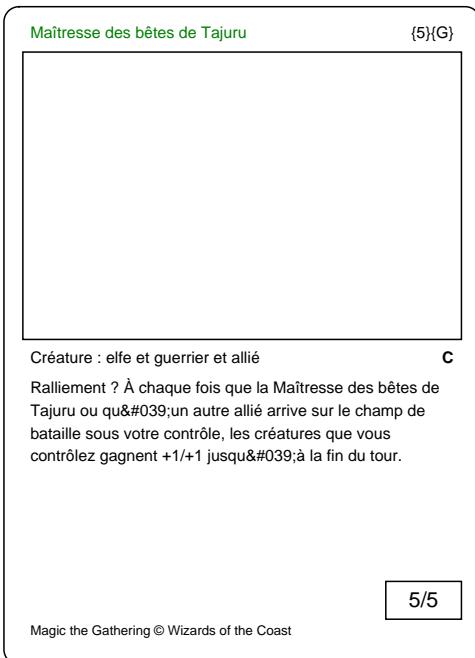
Créature : elfe et guerrier et allié

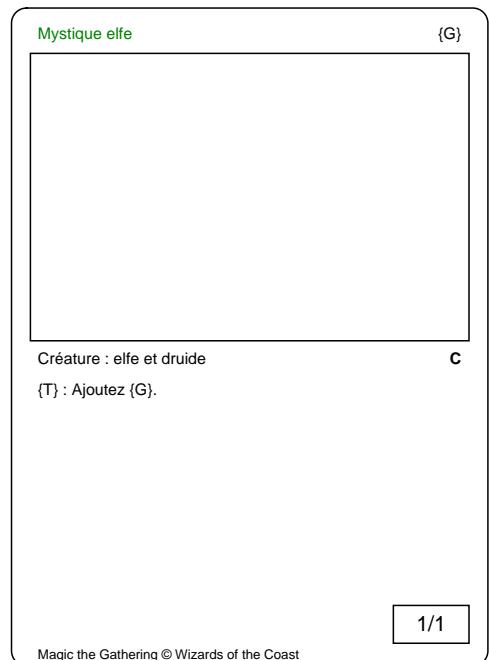
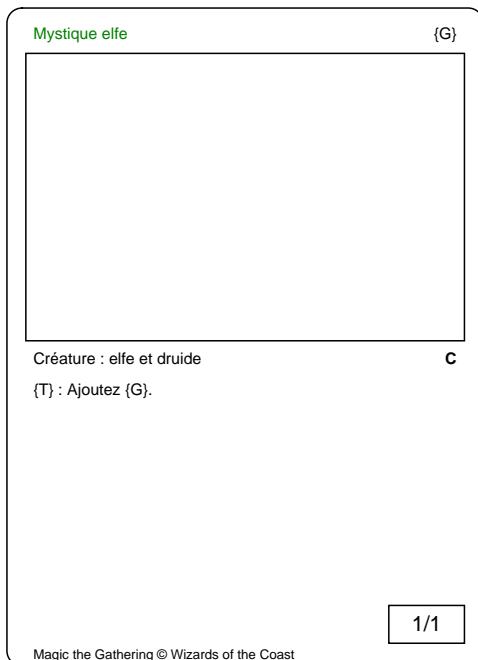
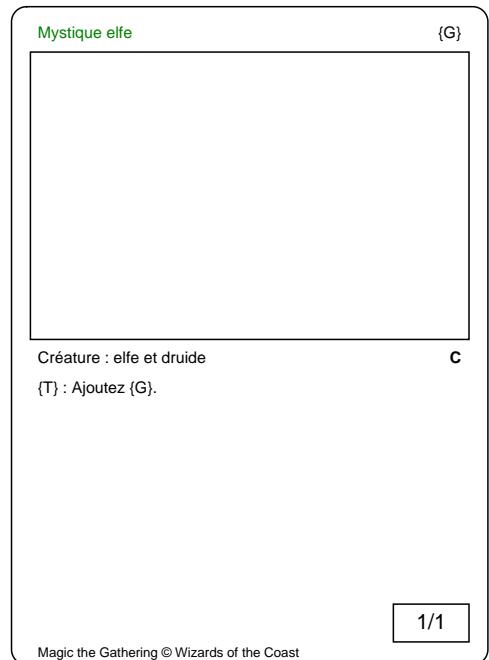
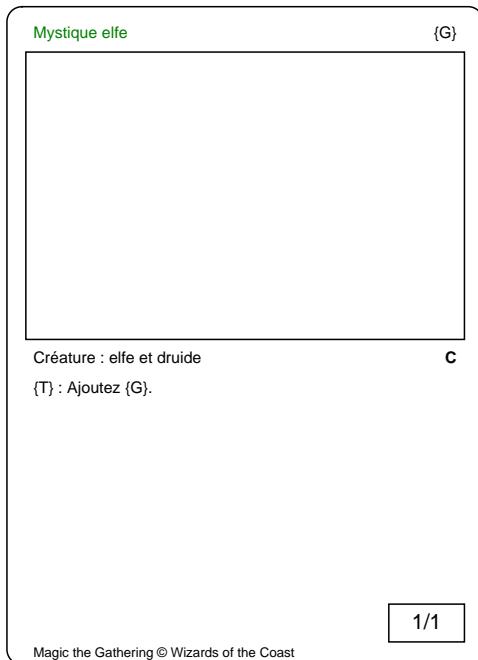
Ralliemment ? À chaque fois que la Maîtresse des bêtes de Tajuru ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

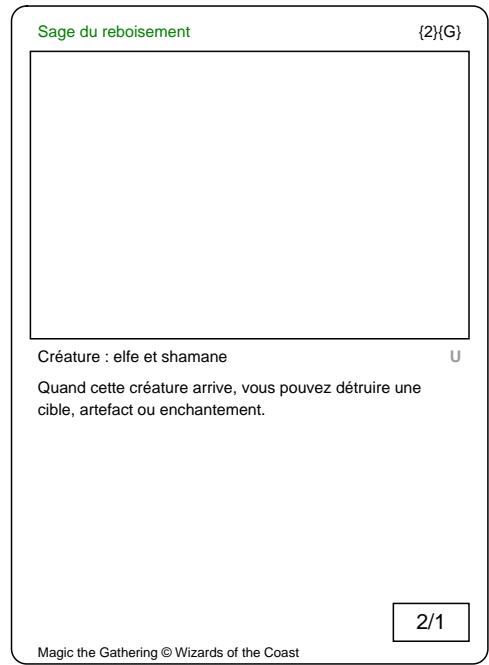
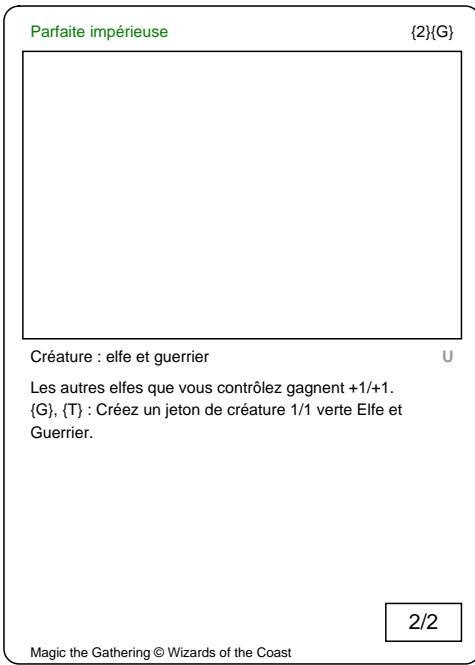
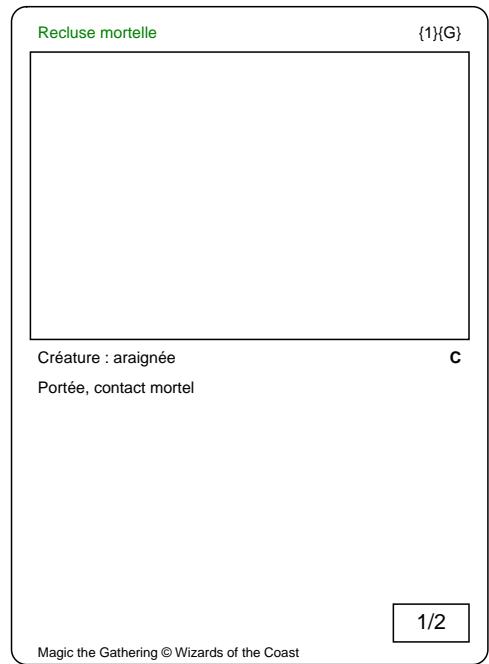
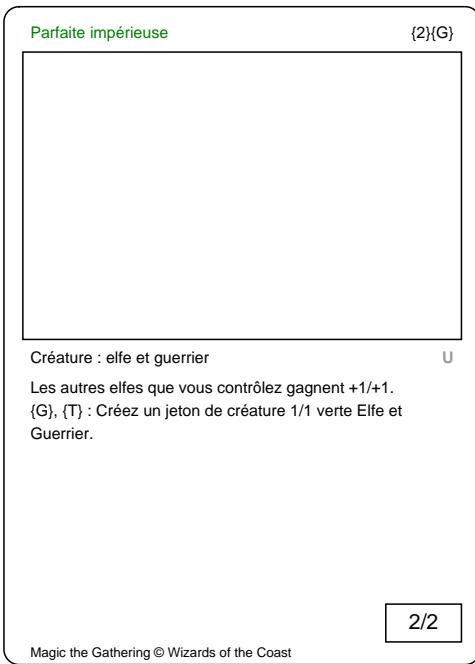
5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

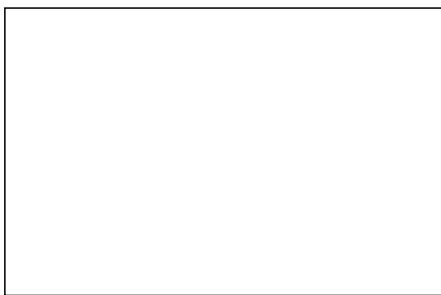






Sage du reboisement

{2}{G}



Créature : elfe et shamane

U

Quand cette créature arrive, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sibylle des fontaines

{1}{G}



Créature : elfe

C

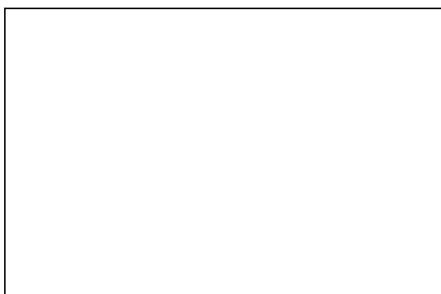
{T} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de Jaspera

{G}



Créature : elfe et gredin

C

Portée

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :

Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sibylle des fontaines

{1}{G}



Créature : elfe

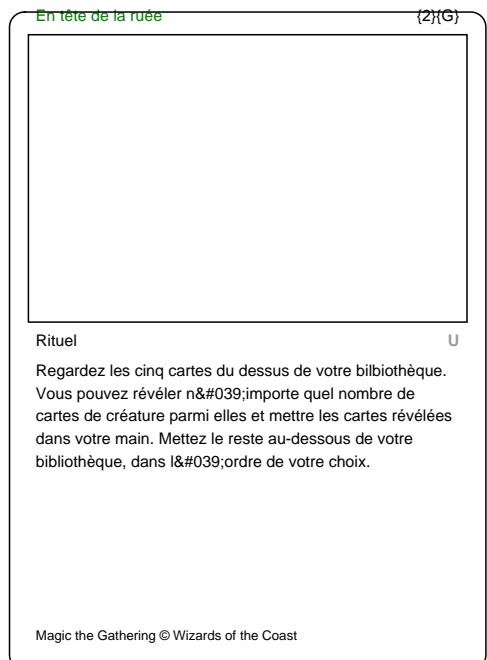
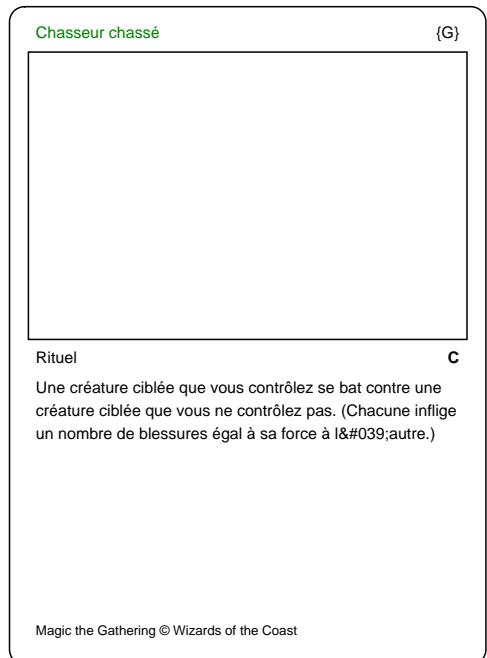
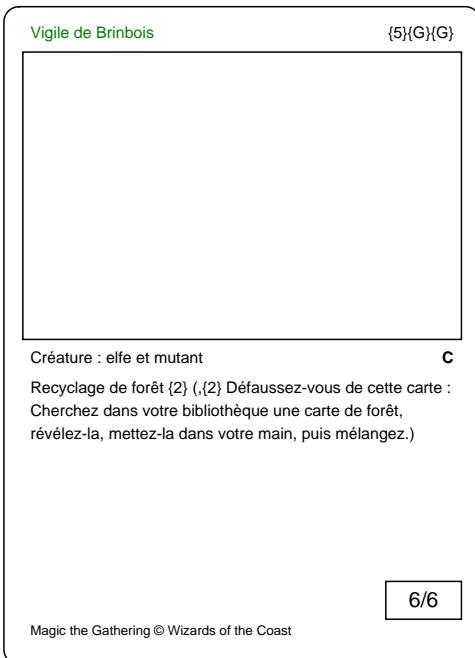
C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Force de la meute

{4}{G}{G}



Rituel

U

Mettez deux marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restockage

{3}{G}{G}



Rituel

U

Renvoyez deux cartes ciblées depuis votre cimetière dans votre main. Exilez le Restockage.

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

Supériorité numérique

{G}{G}



Rituel

U

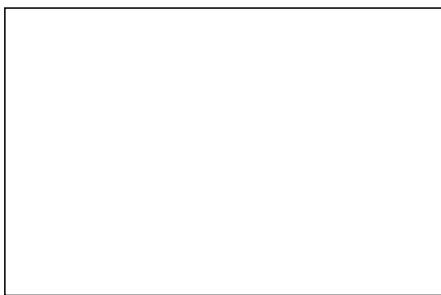
La Supériorité numérique inflige un nombre de blessures à une créature ciblée égal au nombre de créatures que vous contrôlez en plus que le nombre de créatures qu'un adversaire ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance du roi Harald

{2}{G}



Rituel

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et acquiert le piétinement. Elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

{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

{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



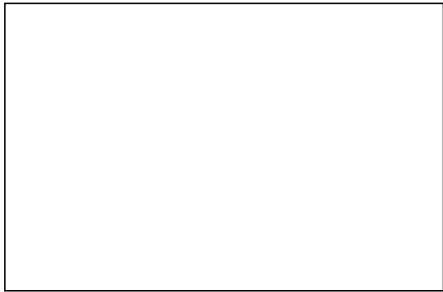
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



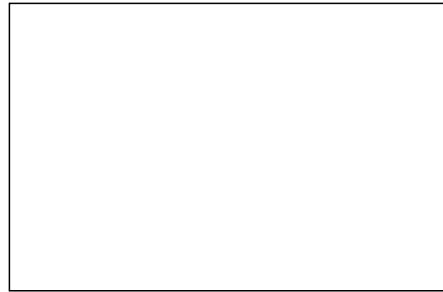
Terrain de base : forêt

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

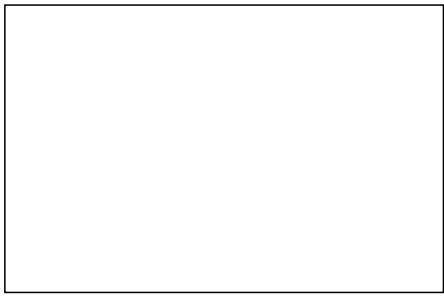
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



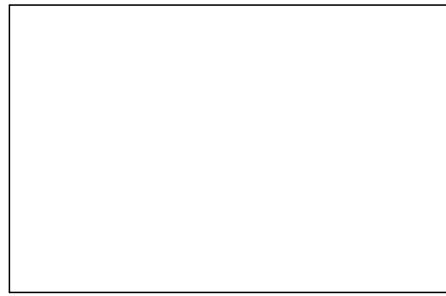
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



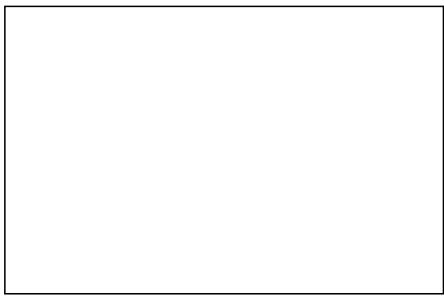
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



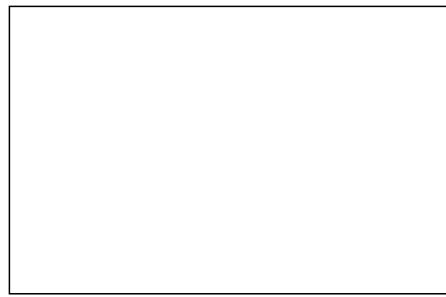
Terrain de base : forêt

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



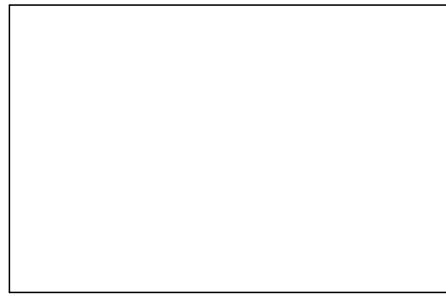
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



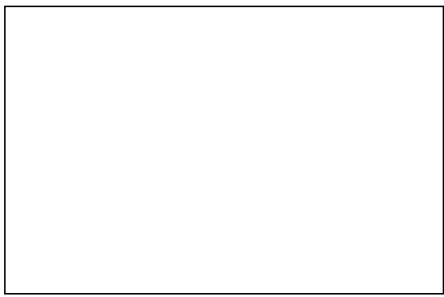
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



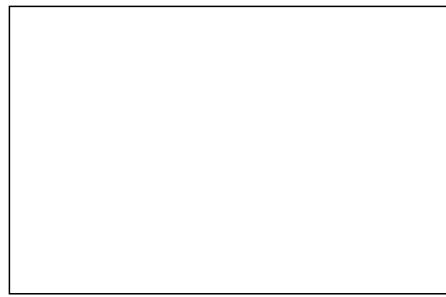
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

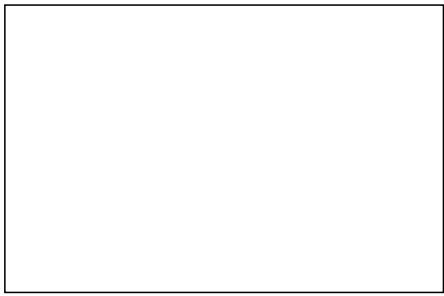
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



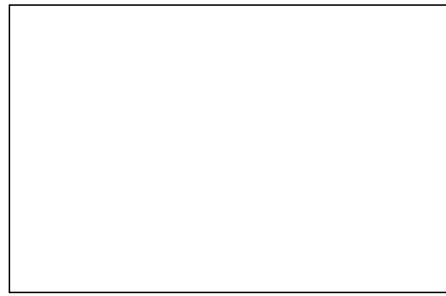
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



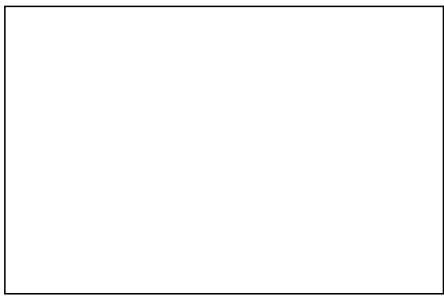
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



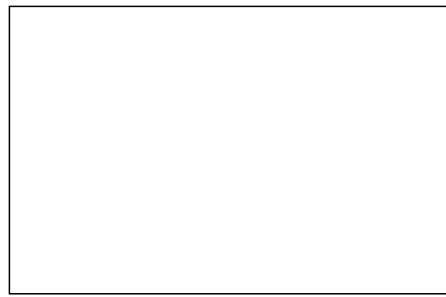
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



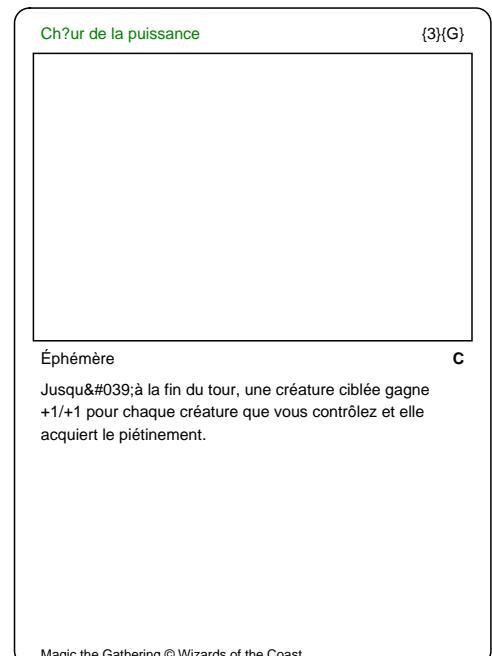
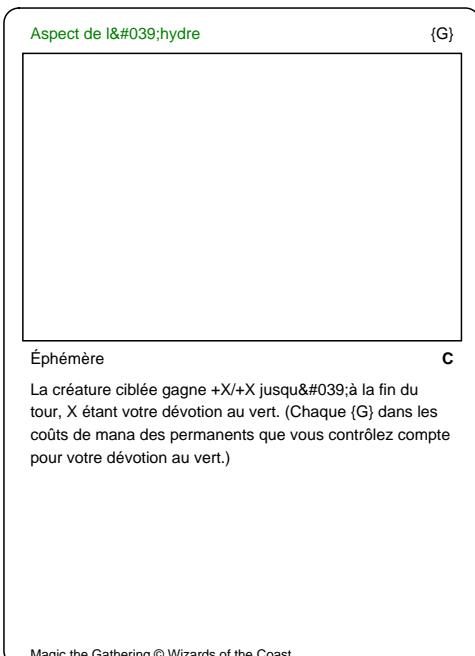
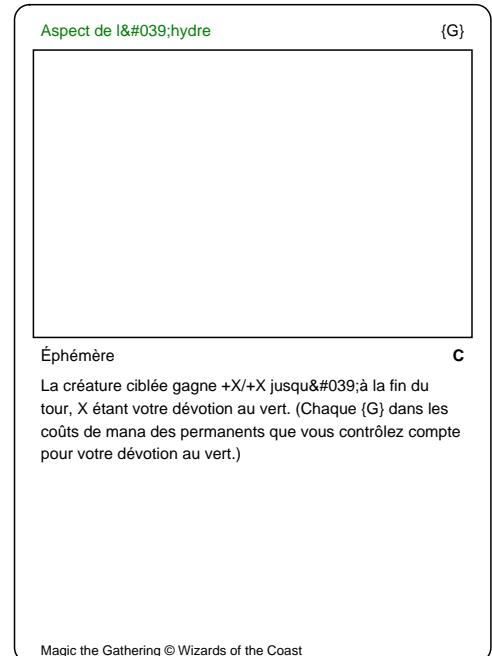
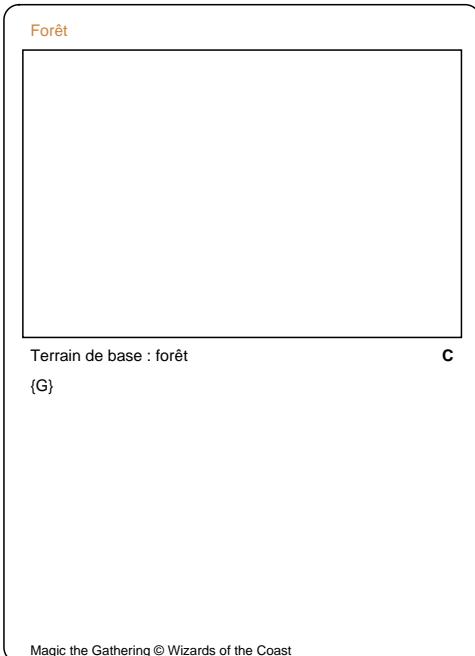
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Délivrance du druide

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie luminescente

{2}{G}

Éphémère

C

Choisissez un type de créature. Vous gagnez 2 points de vie pour chaque permanent de ce type que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruissez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rélation de prédateurs

{2}{G}

Éphémère

C

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la force plus l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité du ranger

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couronne de vigueur

{1}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1. Sacrifiez la Couronne de vigueur : La créature enchantée et les autres créatures partageant un type de créature avec elle gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant de Freyalise

{1}{G}



Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de piche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I, II ? Jusqu'à votre prochain tour, les créatures que vous contrôlez gagnent « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

III ? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance, le piétinement et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

