

Adepte nourricière

{G}

Créature : elfe et shamanes

C

À chaque fois qu'un joueur lance un sort vert, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

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

Araignée sentinelle

{3}{G}{G}

Créature : araignée

C

Vigilance, portée

4/4

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

Berserker elfe

{G}

Créature : elfe et berserker

C

À chaque fois que le Berserker elfe devient bloqué, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature qui le bloque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur arboricole

{G}

Créature : elfe et éclaireur

C

Éclaireur arboricole ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalier grison

{4}{G}

Créature : elfe et guerrier

C

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur cuivrecome

{G}

Créature : elfe et éclaireur

C

À chaque fois que Éclaireur cuivrecome attaque, dégagez chaque autre créature que vous contrôlez.

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

Elfes de Llanowar

{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

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 révélez 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

C

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'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 shaman

C

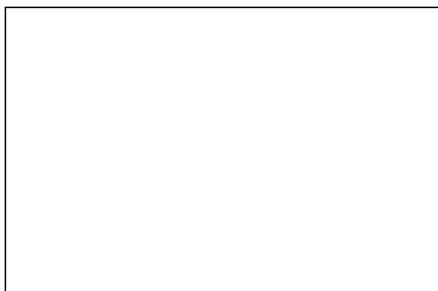
Quand l'Empathe de Llanowar arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre main. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre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

C

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'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

Maitre-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

Maîtresse des bêtes de Tajuru

{5}{G}

Créature : elfe et guerrier et allié

C

Ralliement ? 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

C

Ralliement ? 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

C

Ralliement ? 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

Maitresse des bêtes de Tajuru

{5}{G}

Créature : elfe et guerrier et allié

C

Ralliement ? À chaque fois que la Maitresse 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

Marwyn, la nourricière

{2}{G}

Créature légendaire : elfe et druide

R

À chaque fois qu'un autre elfe arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Marwyn, la nourricière.

{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à la force de Marwyn.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchesaillie silhana

{1}{G}

Créature : elfe et gredin

C

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

La Marchesaillie silhana ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger sylvestre

{3}{G}

Créature : elfe

U

Piétinement

Quand le Messenger sylvestre arrive sur le champ de bataille, révéléz 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

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

Mystique elfe

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

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

Recluse mortelle
{1}{G}

Créature : araignée
C

Portée, contact mortel

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

Sage du reboisement
{2}{G}

Créature : elfe et shaman
U

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement

{2}{G}

Créature : elfe et shaman

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

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

Chasseur chassé

{G}



Rituel

C

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une
créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige
un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agrandir

{3}{G}{G}



Rituel

U

Une créature ciblée gagne +7/+7 et acquiert le piétinement
jusqu'à la fin du tour. Elle doit être bloquée ce tour-ci
si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En tête de la ruée

{2}{G}



Rituel

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.
Vous pouvez révéler n'importe quel nombre de
cartes de créature parmi elles et mettre les cartes révélées
dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre
bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

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

Vengeance du roi Harald

{2}{G}

Rituel

C

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

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



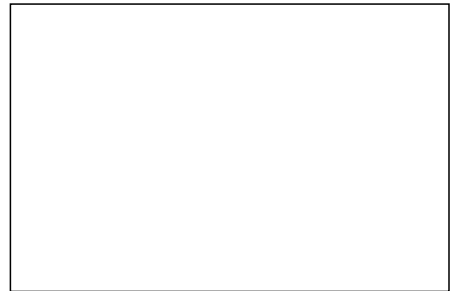
Terrain de base : forêt

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

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspect de l'hydre

{G}

Éphémère

C

La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au vert. (Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspect de l'hydre

{G}

Éphémère

C

La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au vert. (Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ch?ur de la puissance

{3}{G}

Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et elle acquiert le piétinement.

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 lumineuse

{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

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relation 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

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 pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». 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

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

Rênes de la monturlierre

{3}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2.

Quand la créature enchantée meurt, vous pouvez renvoyer les Rênes de la monturlierre depuis votre cimetière sur le champ de bataille, attachées à une créature qui partage un type de créature avec cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast