

Abatteurs de dysmèles

{4}{B}

Créature : elfe et guerrier

C

Quand les Abatteurs de dysmèles meurent, créez trois jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier, puis meulez trois cartes. (Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miara, épine de la clairière

{1}{B}

Créature légendaire : elfe et éclaireur

U

À chaque fois que Miara, épine de la clairière ou qu'un autre elfe que vous contrôlez meurt, vous pouvez payer {1} et 1 point de vie. Si vous faites ainsi, piochez une carte. Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estafilame de Lys Alana

{2}{B}

Créature : elfe et assassin

U

{T}, défaussez-vous d'une carte d'elfe : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'elfes que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombresage de Skemfar

{3}{B}

Créature : elfe et clerc

U

Quand l'Ombresage de Skemfar arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Chaque adversaire perd X points de vie, X étant le plus grand nombre de créatures que vous contrôlez qui ont un type de créature en commun.
? Vous gagnez X points de vie, X étant le plus grand nombre de créatures que vous contrôlez qui ont un type de créature en commun.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ritualiste Croc-ancêtre

{2}{B}

Créature : elfe et clerc

U

Quand la Ritualiste Croc-ancêtre meurt, renvoyez une autre carte d'elfe ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Admirateurs masqués

{2}{G}{G}

Créature : elfe et shaman

R

Quand les Admirateurs masqués arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte.

À chaque fois vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {G}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez les Admirateurs masqués depuis votre cimetière dans votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vanneur Impitoyable

{3}{B}{B}

Créature : elfe et gremlin

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie une créature non-Elfe.

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

Archidruides elfe

{1}{G}{G}

Créature : elfe et druide

R

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

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bergère annulmage

{3}{G}

Créature : elfe et shaman

U

Engagez quatre créatures dégagées que vous contrôlez :
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-coureurs du Grand Terrassement

{5}{G}{G}{G}

Créature : sanglier

R

Vigilance, piétinement, célérité

Quand les Avant-coureurs du Grand Terrassement arrivent sur le champ de bataille, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent la vigilance et le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseur de brinbois

{3}{G}

Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre d'elfes sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheurs de gloutons

{4}{G}{G}

Créature : elfe et guerrier

R

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

À chaque fois qu'un autre elfe arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cultivatrice de lames

{3}{G}{G}

Créature : elfe et artificier

R

Fabrication 2

À chaque fois que la Cultivatrice de lames attaque, vous pouvez faire que les autres créatures attaquantes gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de la Cultivatrice de lames.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchoteur de bête

{2}{G}{G}

Créature : elfe et druide

R

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide du printemps

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

Quand le Druide du printemps arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier un terrain. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dwynen, daen de Feuilledor

{2}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier

R

Portée

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

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 des bois

{2}{G}

Créature : elfe et éclairé

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 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

La Voix des bois

{3}{G}{G}

Créature : elfe

R

Engagez cinq elfes dégagés que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 7/7 verte Élémental avec le piétinement.

2/2

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

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

Messenger sylvestre

{3}{G}

Créature : elfe

U

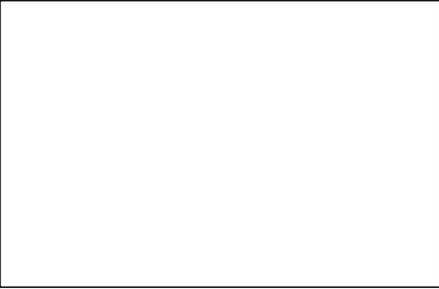
Piétinement

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}

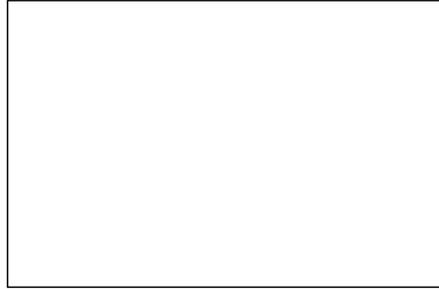


Créature : elfe et druide **C**
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parfaite impérieuse {2}{G}

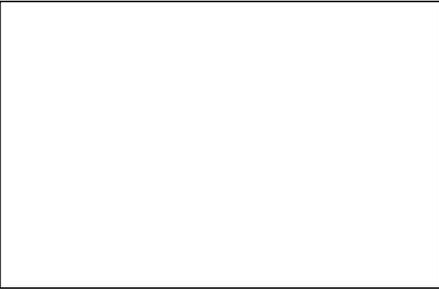


Créature : elfe et guerrier **R**
 Les autres elfes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
 {G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Numa, chef de clan de Joraga {2}{G}

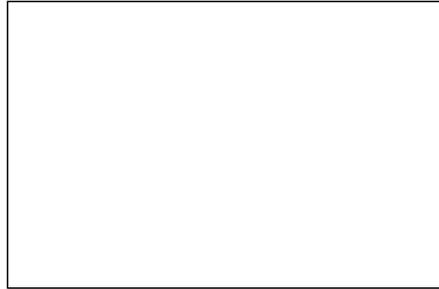


Créature légendaire : elfe et guerrier **U**
 Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez payer {X}{X}. Quand vous faites ainsi, répartissez X marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre d'elfes ciblés.
 Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rajeunisseur elfe {2}{G}



Créature : elfe et druide **C**
 Quand le Rajeunisseur elfe arrive sur le champ de bataille, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhys l'Exilé {2}{G}



Créature légendaire : elfe et guerrier **R**

À chaque fois que Rhys l'Exilé attaque, vous gagnez 1 point de vie pour chaque elfe que vous contrôlez.

{B}, sacrifiez un elfe : Régénérez Rhys l'Exilé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelles de Jaspera {G}



Créature : elfe et gremlin **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

Sage du reboisement {2}{G}



Créature : elfe et shaman **U**

Quand la Sage du reboisement arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tacticienne de la canopée {3}{G}



Créature : elfe et guerrier **R**

Les autres elfes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{T} : Ajoutez {G}{G}{G}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribu de Llanowar {G}{G}{G}



Créature : elfe et druide U
 {T} : Ajoutez {G}{G}{G}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abomination de Llanowar {1}{B}{G}

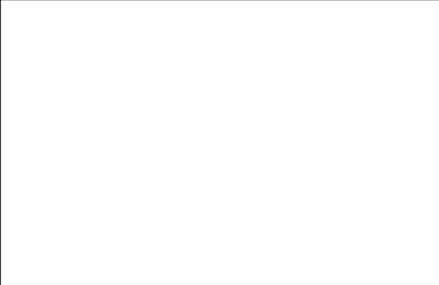


Créature légendaire : elfe et horreur U
 Vigilance, menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)
 La force et l'endurance de l'Abomination de Llanowar sont chacune égales au nombre d'elfes que vous contrôlez, plus le nombre de cartes d'elfe dans votre cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du grand nombre {2}{G}{G}

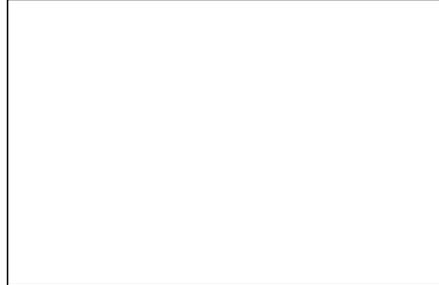


Créature : elfe et druide U
 Quand la Voix du grand nombre arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque adversaire qui contrôle moins de créatures que vous.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer aux pointes empoisonnées {2}{B}{G}



Créature : elfe et archer U
 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.)
 À chaque fois qu'une autre créature meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassins jumelames

{3}{B}{G}



Créature : elfe et assassin

U

Au début de votre étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, piochez une carte.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négociant d'objets trouvés golgari

{B}{B}{G}{G}



Créature : elfe et shaman

U

Quand le Négociant d'objets trouvés golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harald, roi de Skemfar

{1}{B}{G}



Créature légendaire : elfe et guerrier

U

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

Quand Harald, roi de Skemfar arrive sur le champ de bataille, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'elfe, de guerrier ou de Tyvar parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la meute

{1}{B}{G}



Créature : elfe et shaman

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

Le prix de l'ambition

{3}{B}



Rituel

U

Vous piochez trois cartes et vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte du Grand serpent

{1}{B}{B}



Rituel

R

Choisissez un type de créature. Un joueur ciblé pioche X cartes et perd X points de vie, X étant le nombre de créatures du type choisi qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Massacre du dysmèle

{2}{B}{B}



Rituel

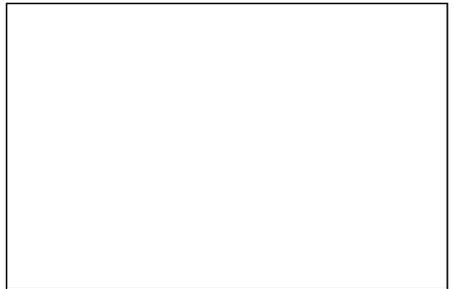
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour à la marée

{4}{B}



Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Si c'est un elfe, créez deux jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.
Prédiction {3}{B} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de Skemfar

{2}{G}



Rituel

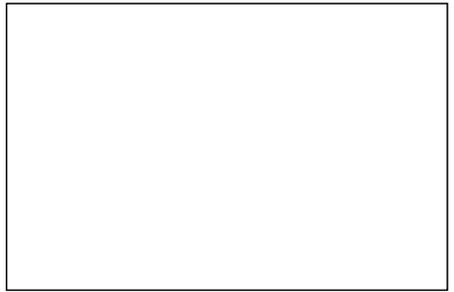
R

Révélez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre, engagée, une carte de terrain parmi elles sur le champ de bataille, et une carte d'elfe parmi elles dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Racines de sagesse

{1}{G}



Rituel

C

Meulez trois cartes, puis renvoyez une carte de terrain ou une carte d'elfe depuis votre cimetière dans votre main. Si vous ne pouvez pas le faire, piochez une carte. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

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

Saison des récoltes

{2}{G}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain de base, X étant le nombre de créatures engagées que vous contrôlez, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victimes de la guerre

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



Rituel

R

Choisissez l'un ou plus ?

? Détruisez un artefact ciblé.

? Détruisez une créature ciblée.

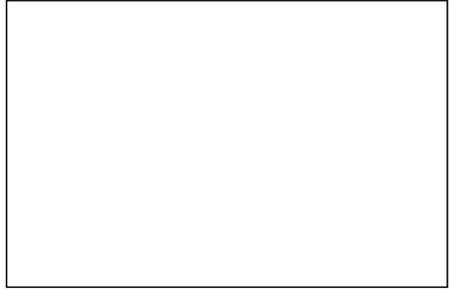
? Détruisez un enchantement ciblé.

? Détruisez un terrain ciblé.

? Détruisez un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

C

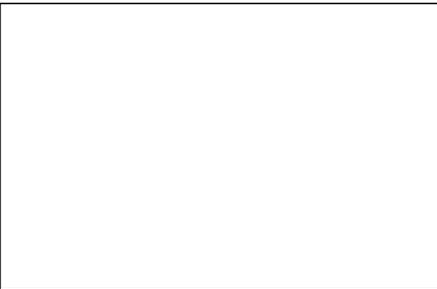
La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle



Terrain

C

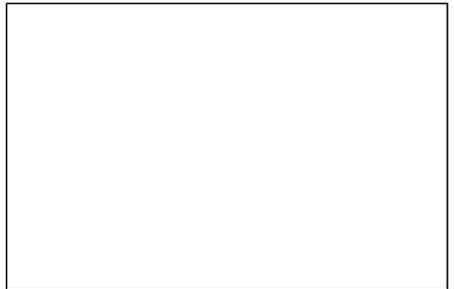
La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{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

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

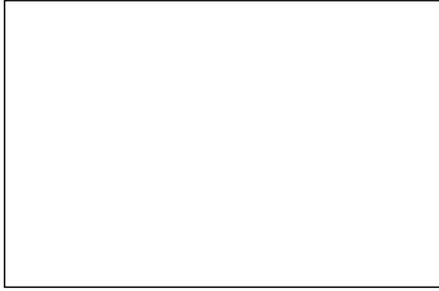


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

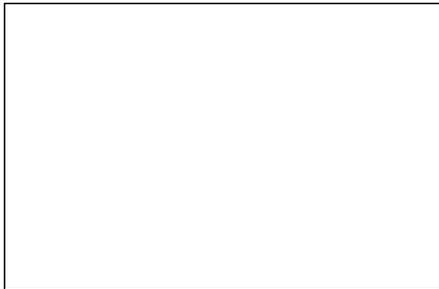


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halle-ancêtre de Skemfar



Terrain

U

La Halle-ancêtre de Skemfar arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

{2}{B}{B}{G}, {T}, sacrifiez la Halle-ancêtre de Skemfar :

Jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Créez deux jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

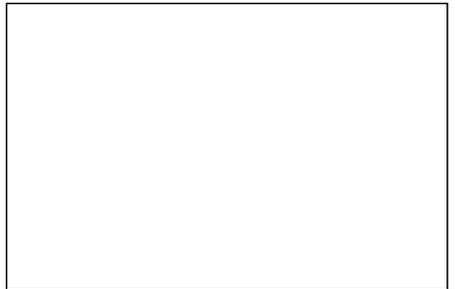


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

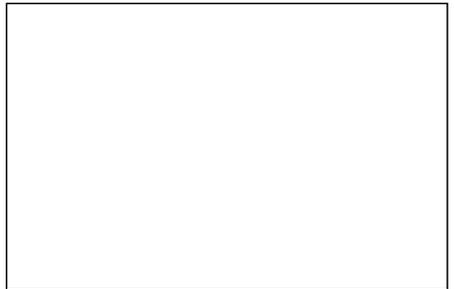


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

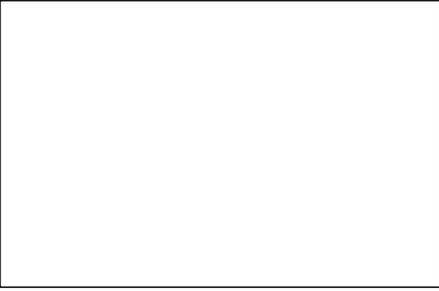


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

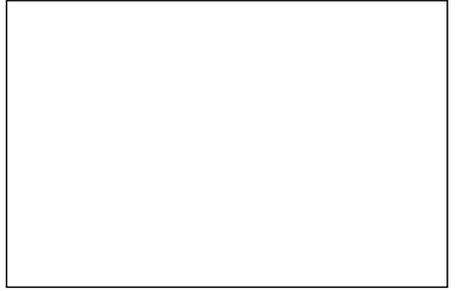


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

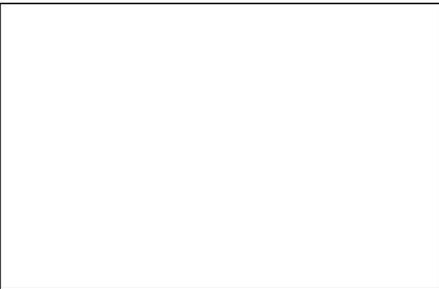


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

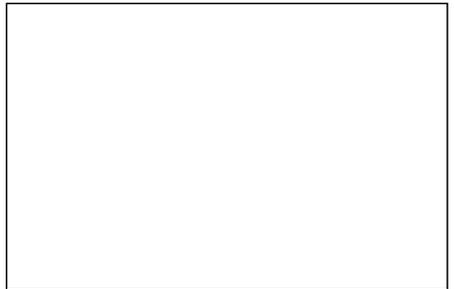


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



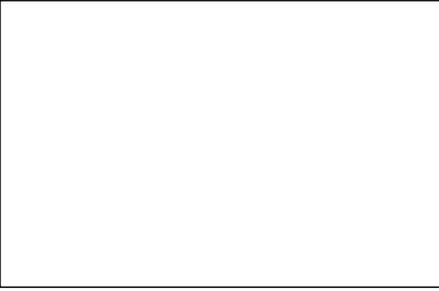
Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger infâme



Terrain

U

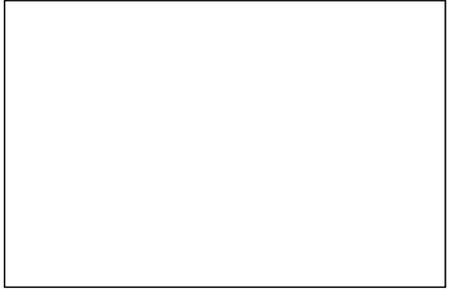
Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



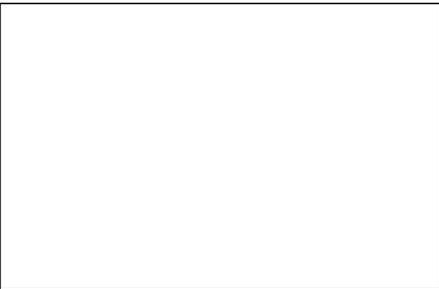
Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

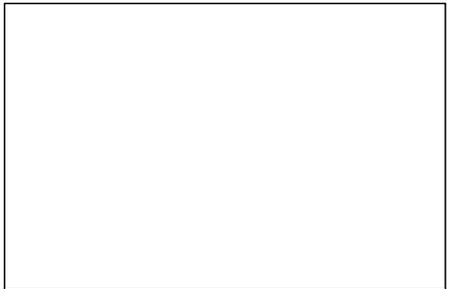
La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.
(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarre d'âme du Grand serpent

{2}{B}

Artefact

R

À chaque fois qu'un elfe que vous contrôlez meurt, exilez-le.

{T}, payez 2 points de vie : Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer un sort de créature parmi les cartes exilées par la Jarre d'âme du Grand serpent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de Tergrid

{3}{B}{B}

Éphémère

U

Chaque joueur sacrifie deux créatures. prédiction {2}{B}{B} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empoisonner la coupe

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Si ce sort a été prédit, regard 2.

Prédiction {1}{B} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade elfe

{3}{G}

Éphémère

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

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prouesse des justes

{1}{B}

Enchantement tribal : elfe

U

À chaque fois qu'un autre elfe non-jeton est mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fierté des parfaits

{3}{B}

Enchantement

U

Les elfes que vous contrôlez gagnent +2/+0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venin du Croc-ancêtre

{2}{B}{G}

Enchantement

R

Les elfes attaquant que vous contrôlez ont le contact mortel.

À chaque fois qu'un elfe que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couronne de Skemfar

{2}{G}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque elfe que vous contrôlez et à la portée.

{2}{G} : Renvoyez la Couronne de Skemfar depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reboisement de moisellerie

{3}{B}{G}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement des dieux anciens

{2}{B}{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 ? Détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

II ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

III ? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lathril, lame des elfes

{2}{B}{G}

Créature légendaire : elfe et noble

M

Menace

À chaque fois que Lathril, lame des elfes inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

{T}, engagez dix elfes dégagés que vous contrôlez : Chaque adversaire perd 10 points de vie et vous gagnez 10 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

