

Lathril, lame des elfes

{2}{B}{G}



Créature légendaire : elfe et noble

R

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

À chaque fois que Lathril 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

Estafilame de Lys Alana

{2}{B}



Créature : elfe et assassin

U

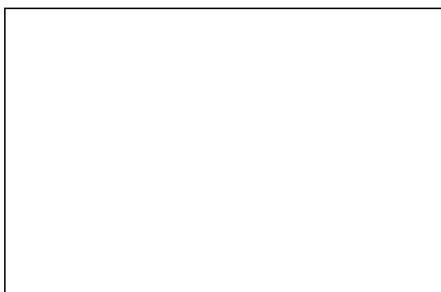
{T}, défaussez-vous d'une carte d'elfe : Une créature ciblée gagne -X/X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'elfes que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abatteurs de dysmèles

{4}{B}



Créature : elfe et guerrier

C

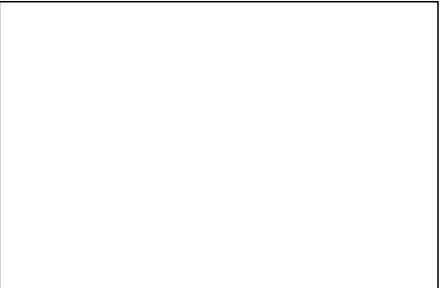
Quand les Abatteurs de dysmèles meurent, créez trois jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier, puis meulez trois cartes. (Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

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 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

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 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.

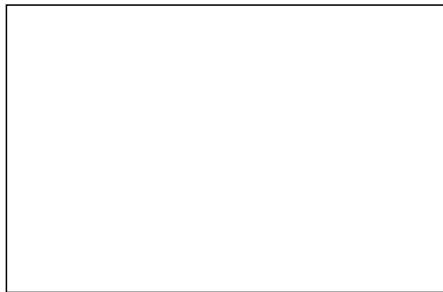
2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Vanneur impitoyable

{3}{B}{B}

Vanneur impitoyable



Créature : elfe et gredin

R

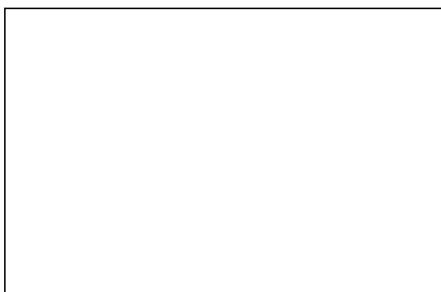
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie une créature non-Elfe.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Ritualiste Croc-ancêtre

{2}{B}



Créature : elfe et clerc

U

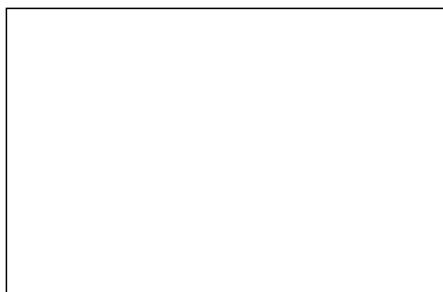
Quand la Ritualiste Croc-ancêtre meurt, renvoyez une autre carte d'elfe ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Admirateurs masqués

{2}{G}{G}



Créature : elfe et shamane

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

## Archers de la Cicatrice zébrée

{1}{G}{G}

Créature : elfe et archer

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

## Avant-coureurs du Grand Terrassement

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

Créature : sanglier

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.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Archidruide elfe

{1}{G}{G}

Créature : elfe et druide

R

Les autres créatures Elfes 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 annulimage

{3}{G}

Créature : elfe et shamane

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

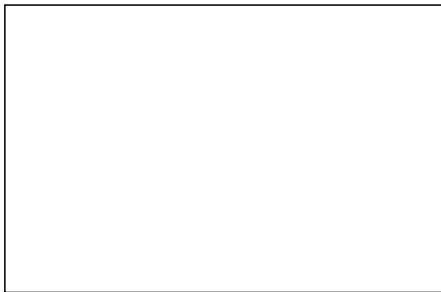
2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

**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

**Chevaucheurs de gloutons**

{4}{G}{G}



Créature : elfe et guerrier

R

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Elf 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

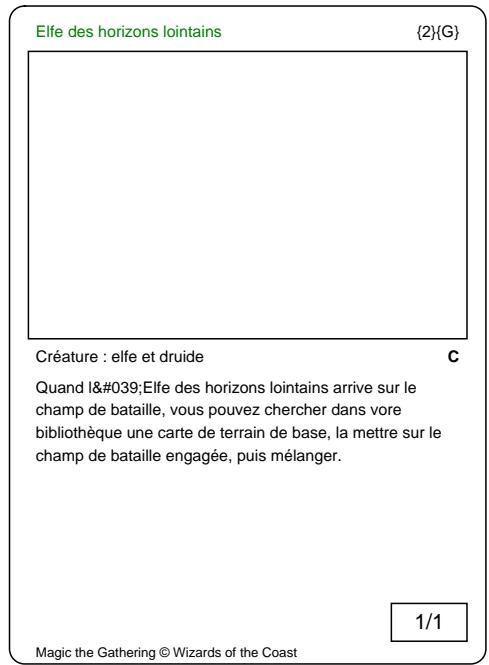
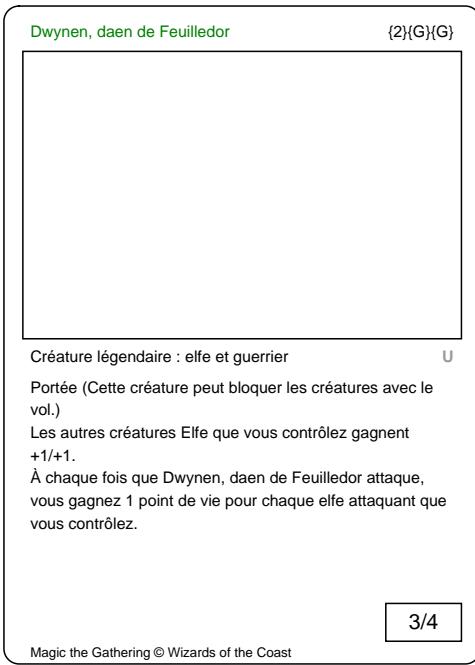
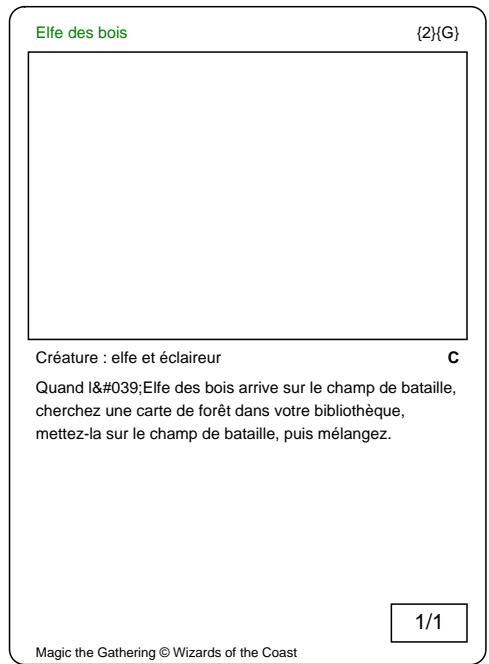
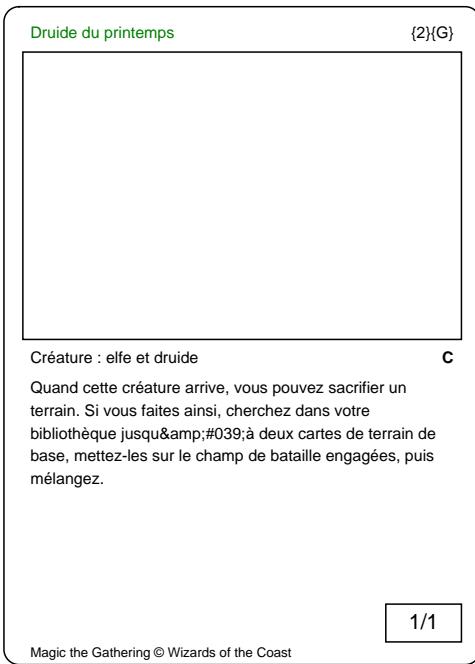
Fabrication 2

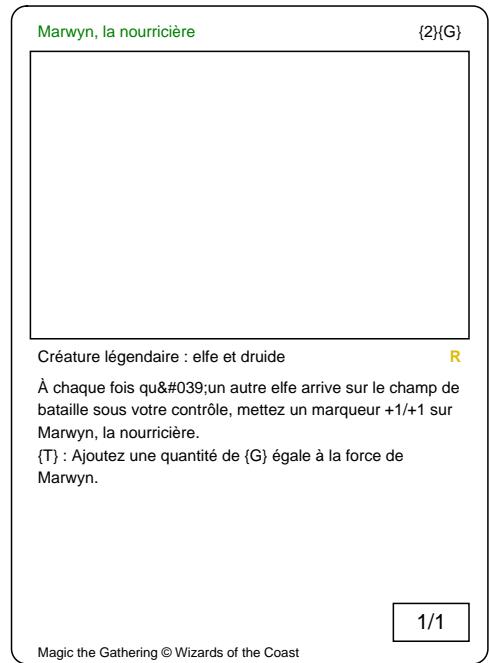
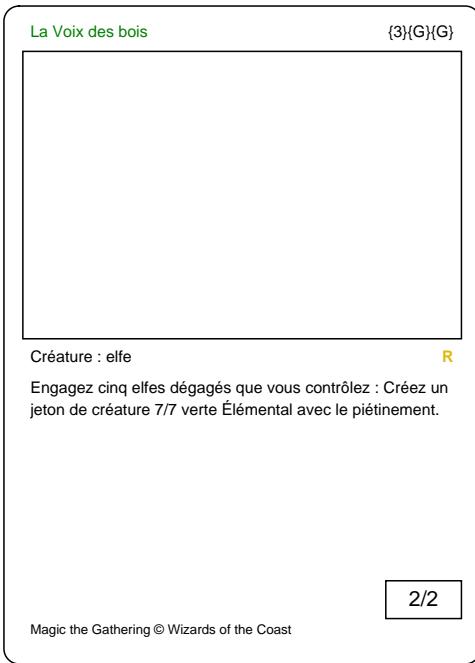
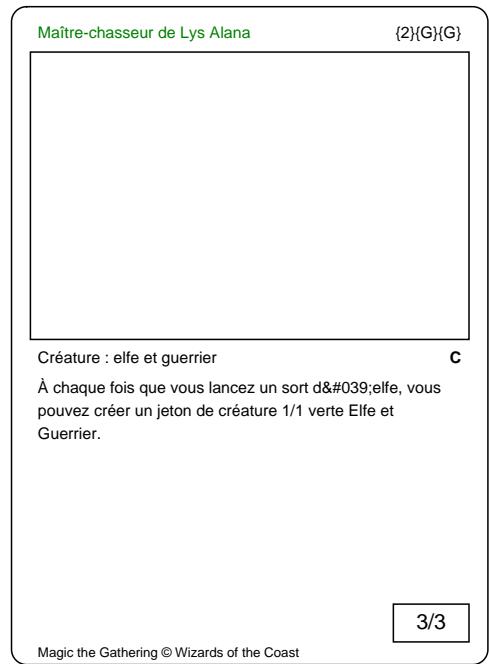
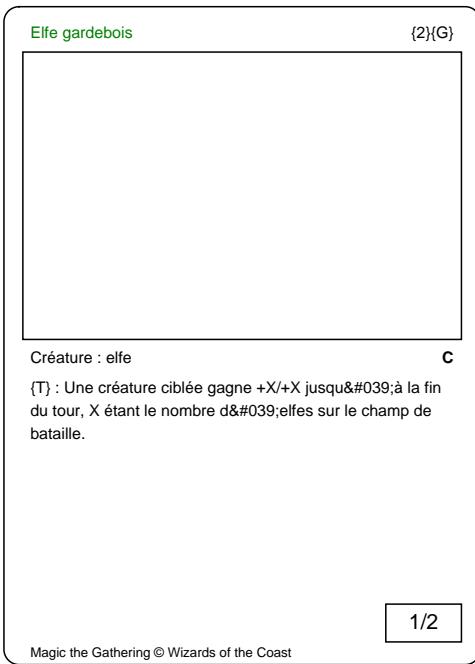
À chaque fois que la Cultivatrice de lames attaque, vous pouvez faire que les autres créatures attaquantes gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de la Cultivatrice de lames.

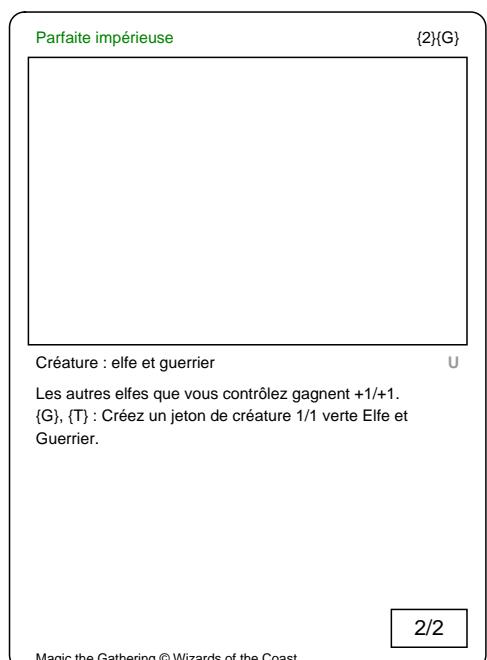
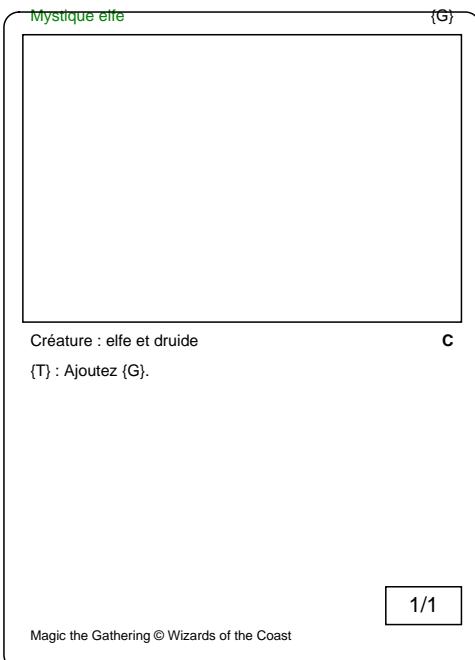
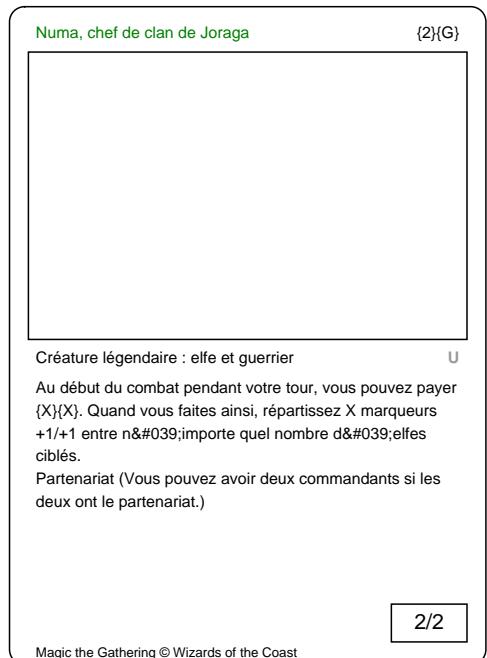
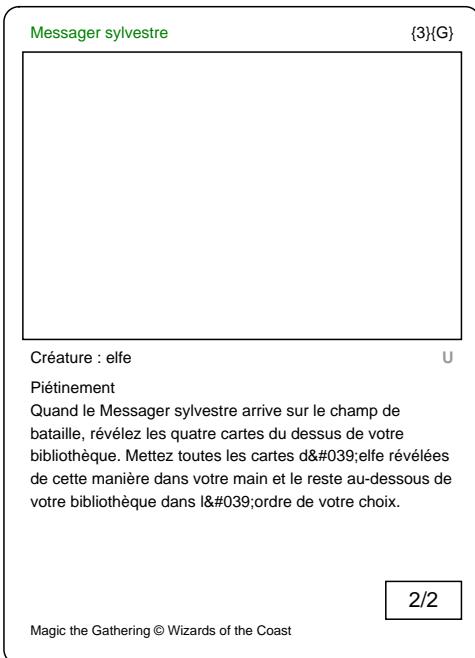
1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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}, sacrificez un elfe : Régénérez Rhys l'Exilé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de Jaspera

{G}



Créature : elfe et gredin

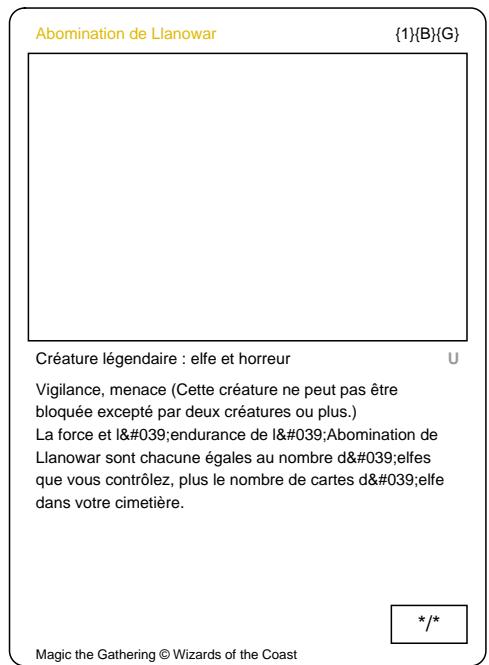
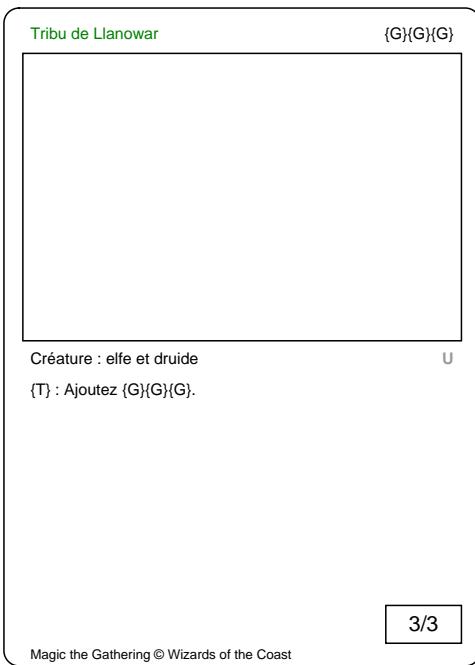
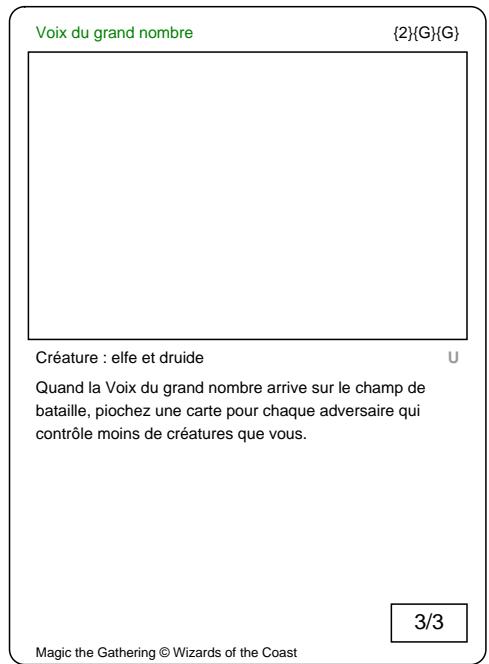
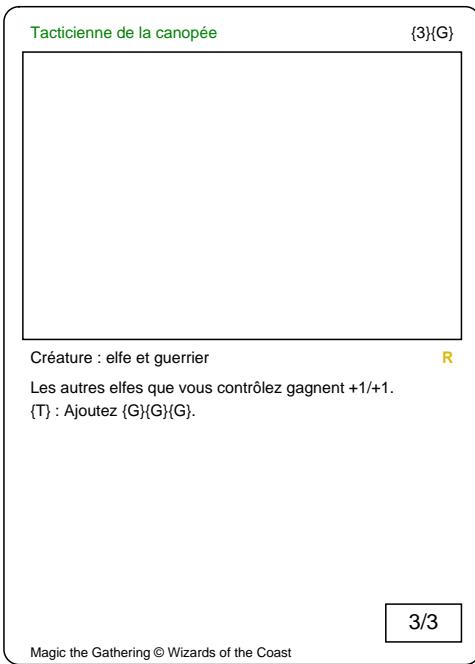
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Archer aux pointes empoisonnées

{2}{B}{G}



Créature : elfe et archer

U

Portée, contact mortel

À chaque fois qu'une autre créature meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.

2/3

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

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 shamane

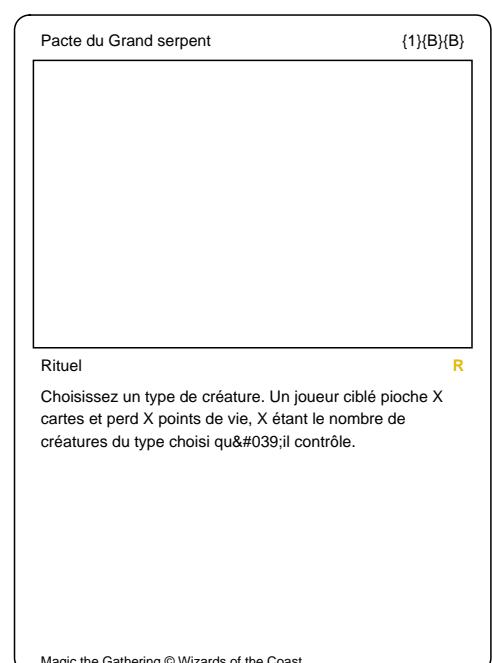
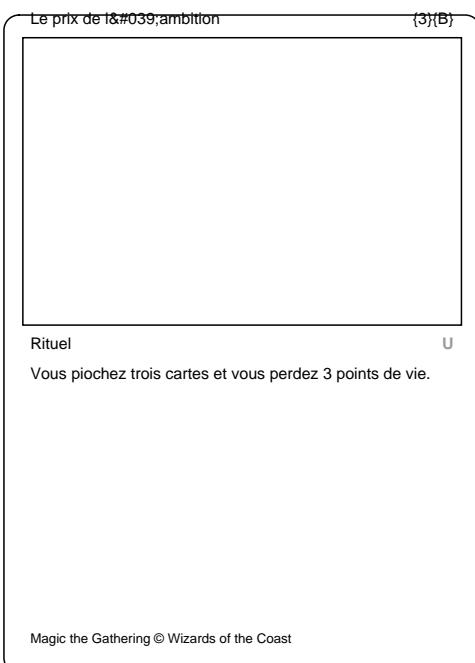
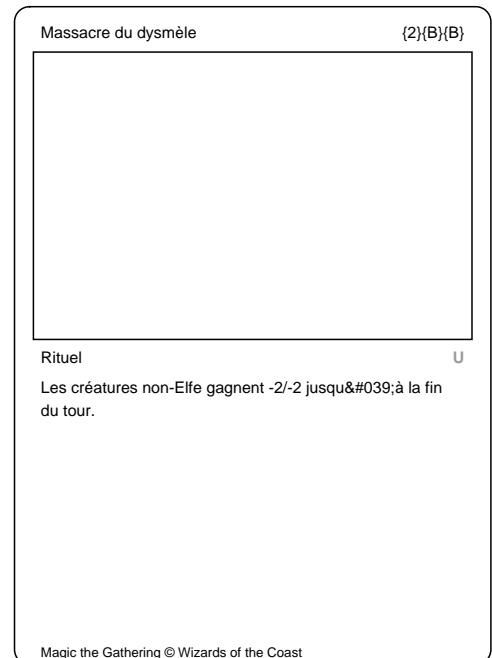
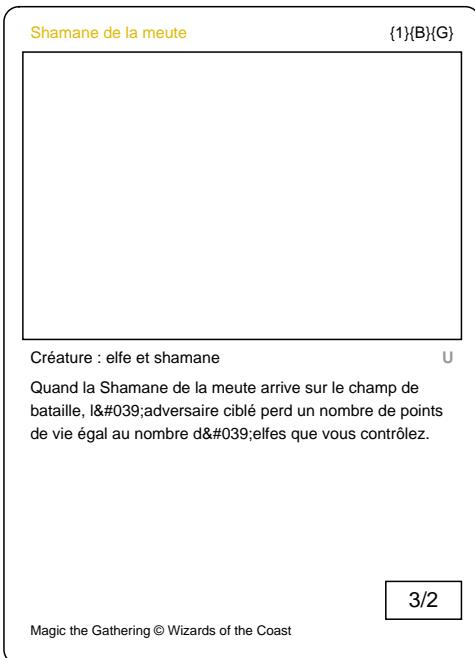
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Retour à la marée

{4}{B}

Rituel

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

Promenade chez les elfes

{3}{G}

Rituel tribal : elfe

Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier pour chaque elfe que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de Skemfar

{2}{G}

Rituel

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Saison des récoltes**

{2}{G}

**Rituel**

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.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Dépression de jungle****Terrain**

C

Ce terrain arrive engagé.  
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Victimes de la guerre**

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

**Rituel**

R

- ? Choisissez 1 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



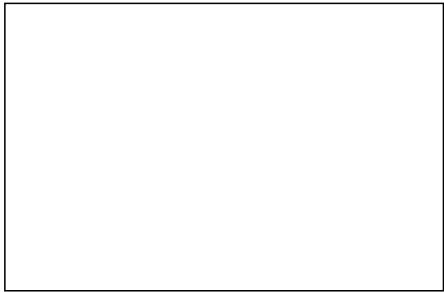
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



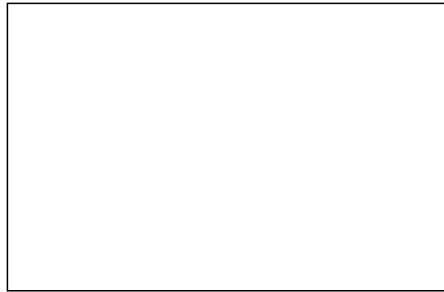
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

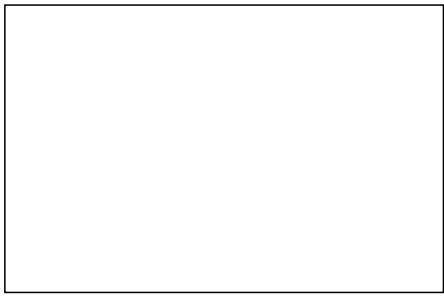
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



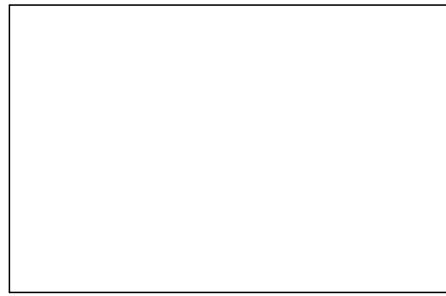
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



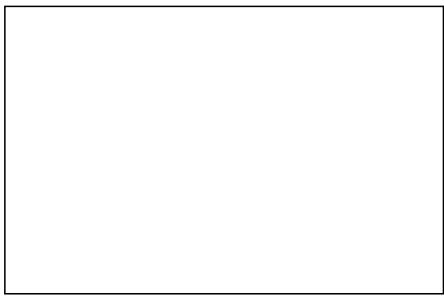
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



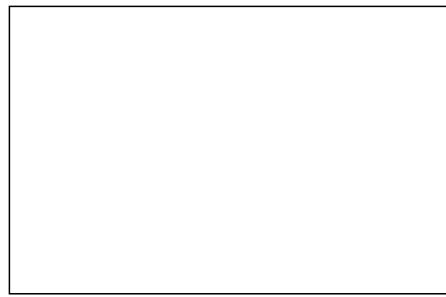
Terrain de base : forêt

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



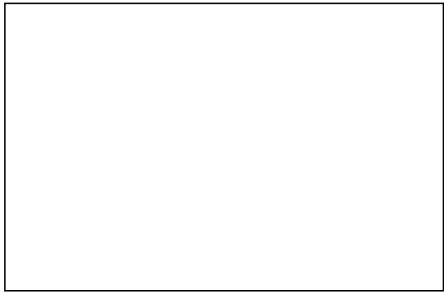
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



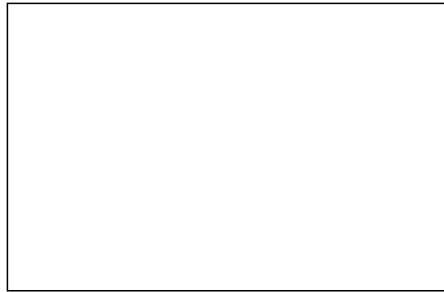
Terrain de base : forêt

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



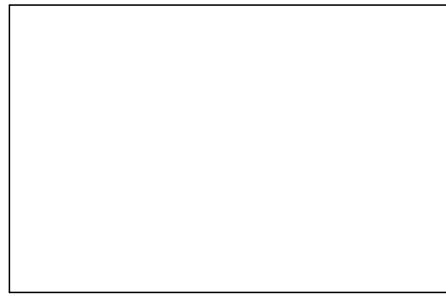
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



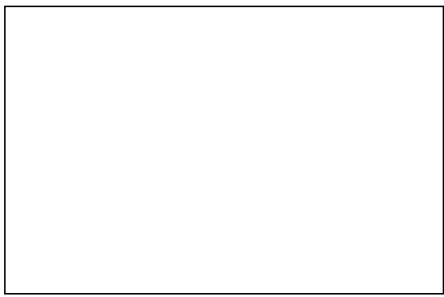
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



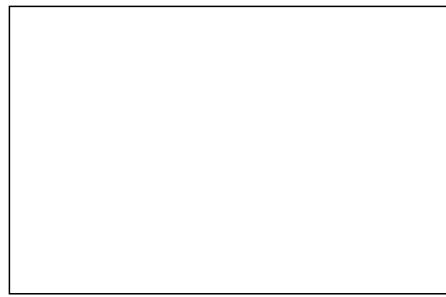
Terrain de base : forêt

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

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

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

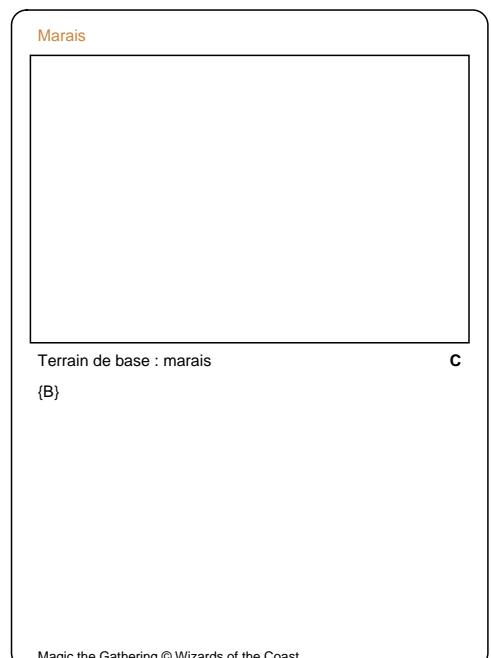
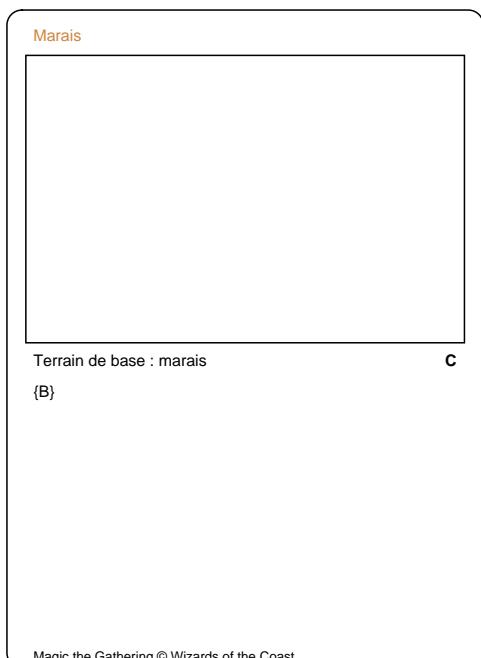
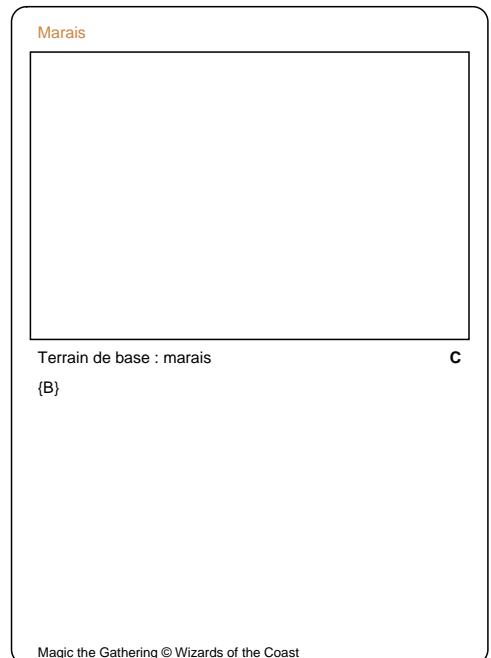
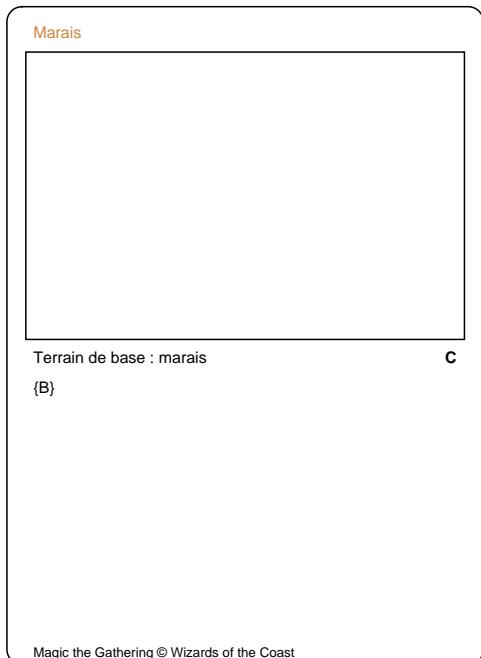
Terrain de base : marais

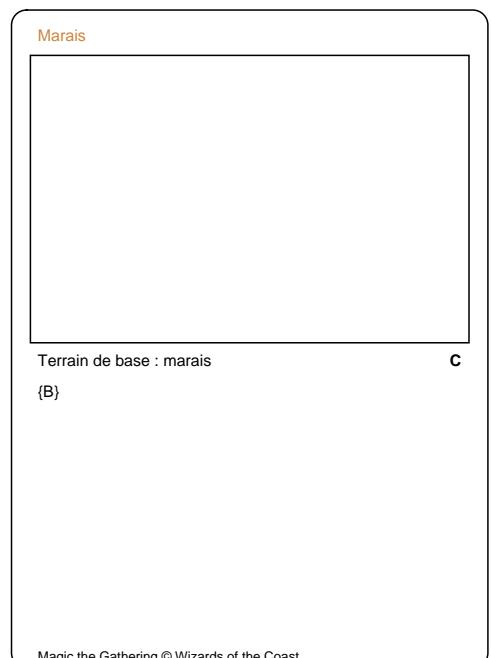
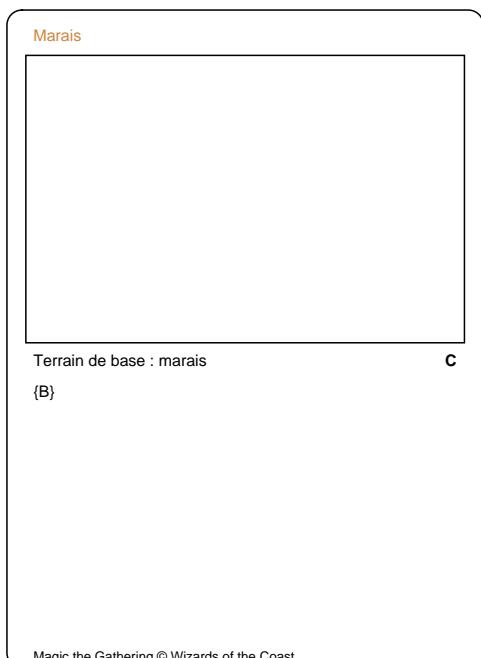
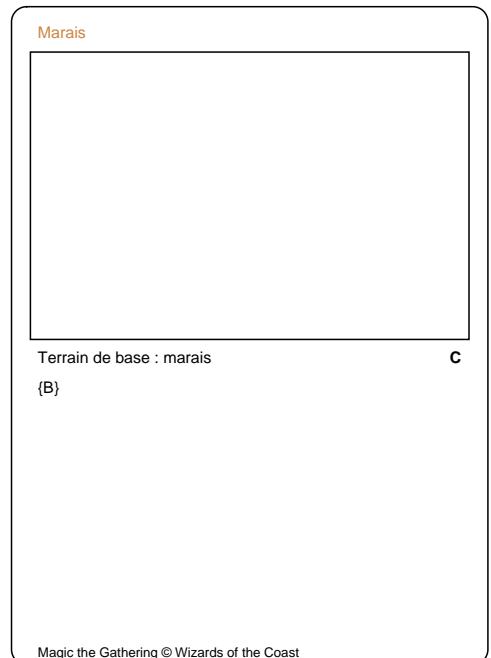
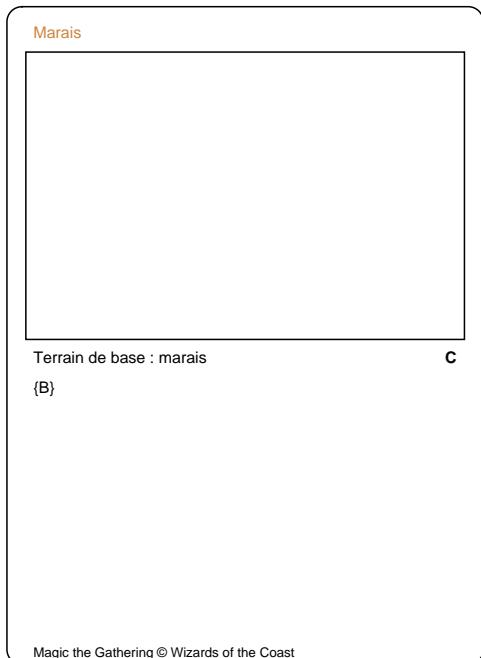
C

{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

Paysage myriadaire



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : 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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



Terrain : porte

C

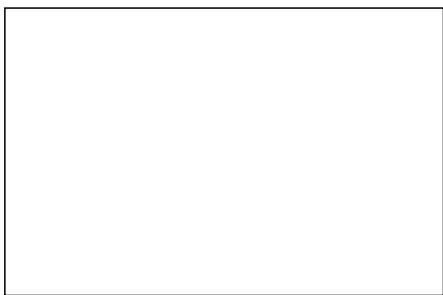
Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



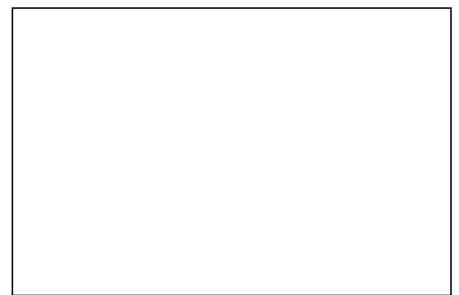
Terrain

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

Voie de l'Ascendance



Terrain

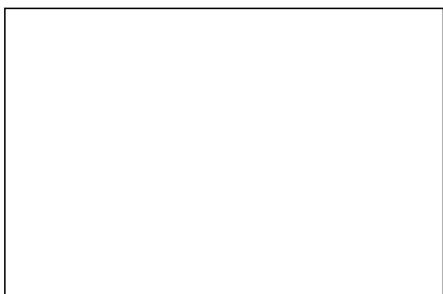
C

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

Verger infâme



Terrain

U

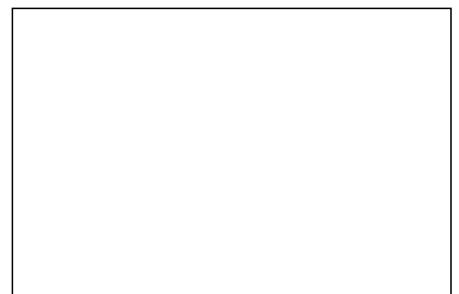
Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artifact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d&#039;ésotérisme

{2}

Artifact

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l&#039;identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empoisonner la coupe

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Détrouisez 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

Jarre d'âme du Grand serpent

{2}{B}

Artifact

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}

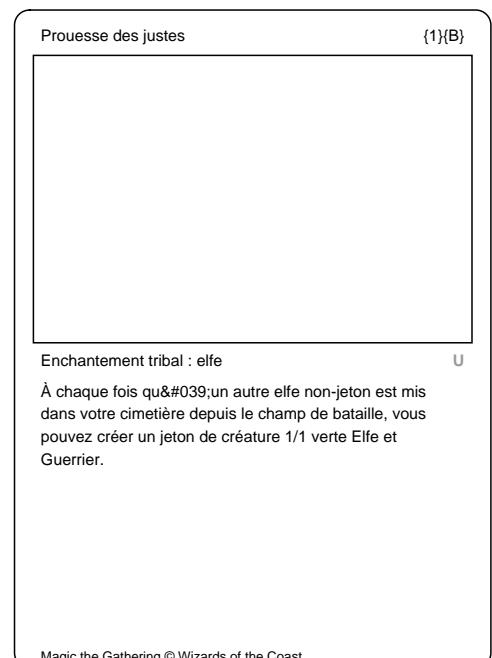
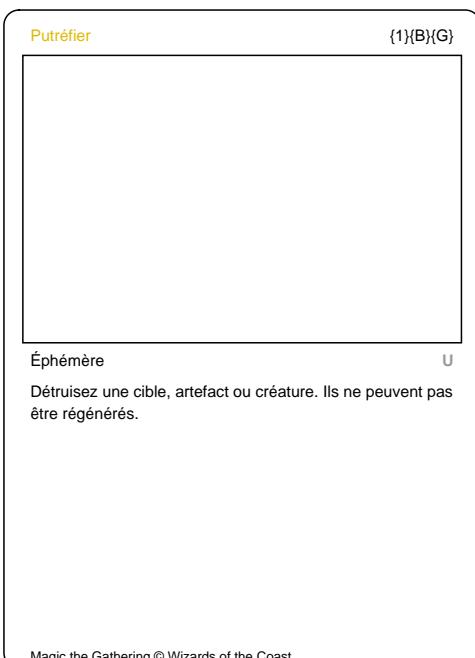
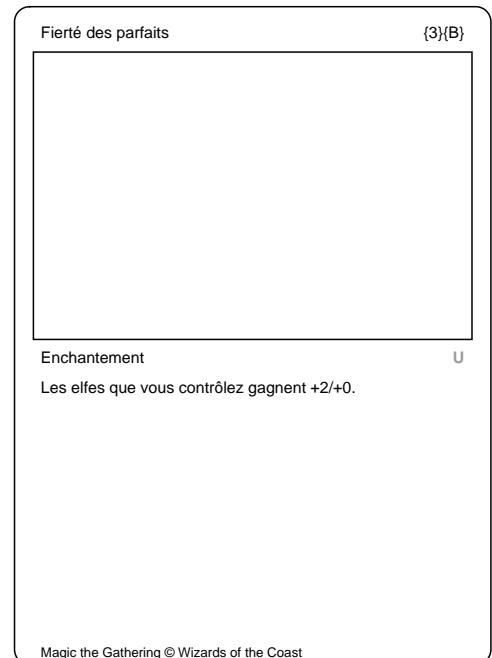
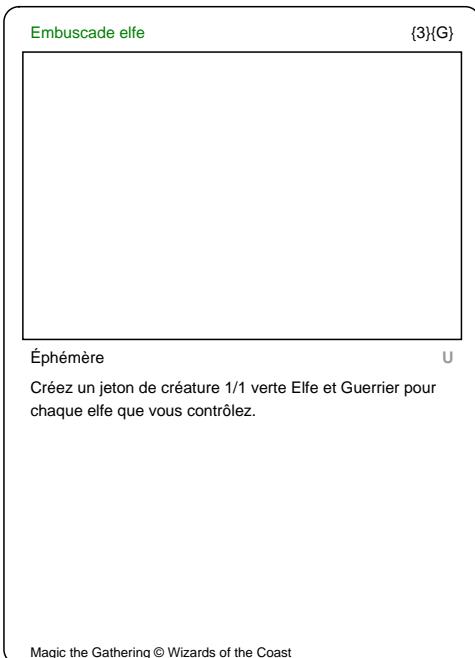
Éphémère

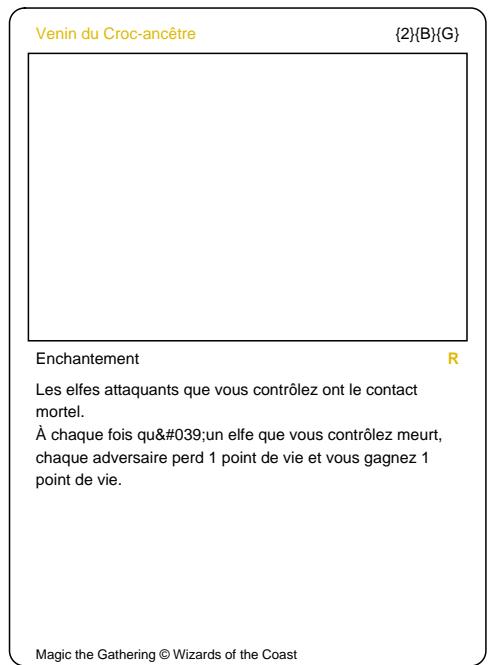
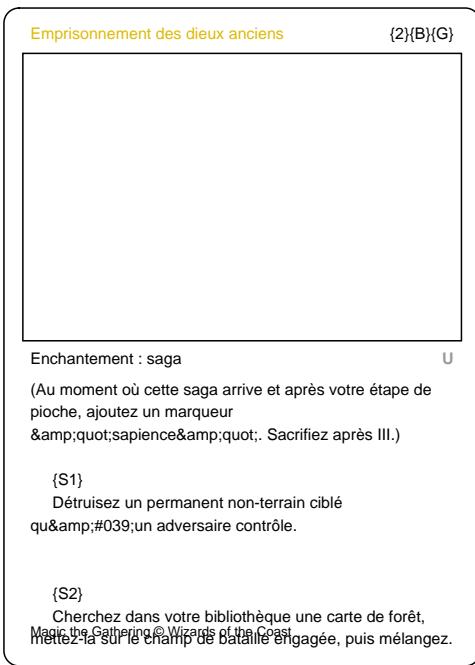
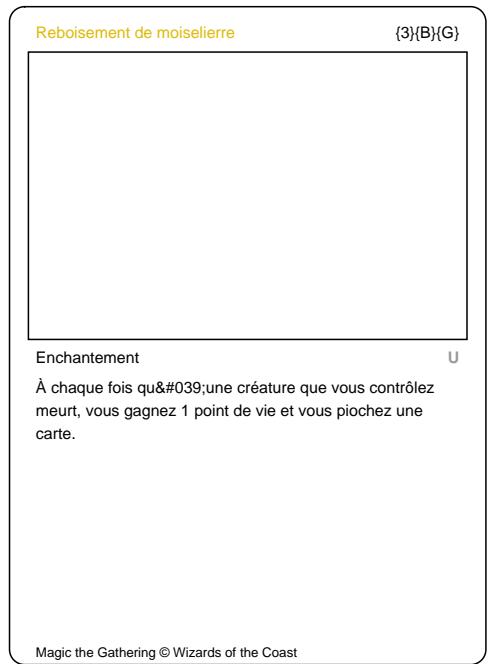
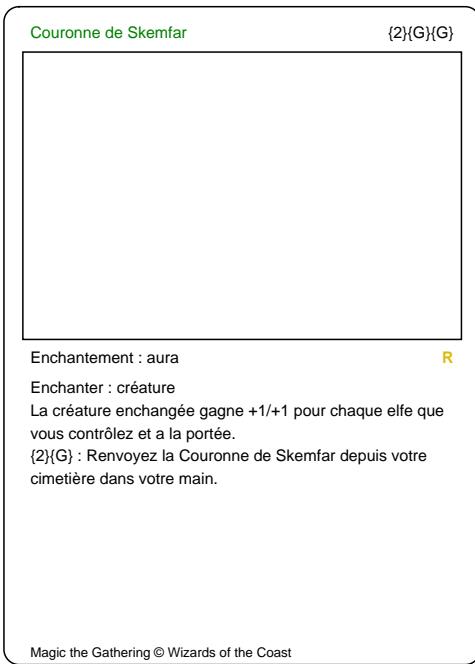
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





{S3}  
Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

