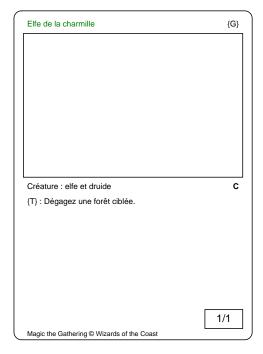
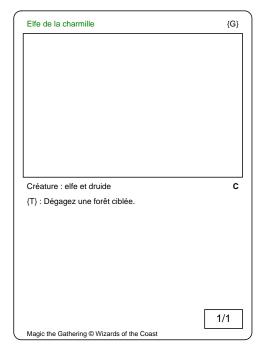


Archidruide elfe {1}{G}{G}

Créature: elfe et druide R
Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{T}: Ajoutez {G} pour chaque elfe que vous contrôlez.

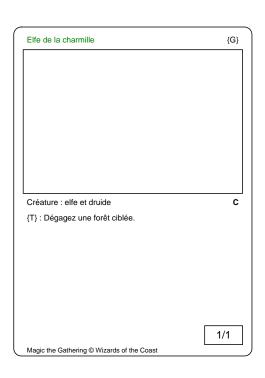


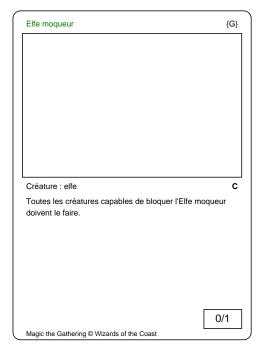


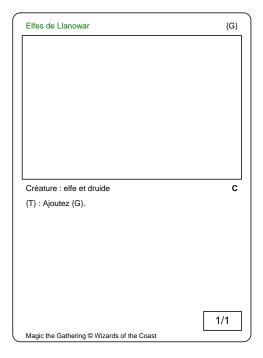
Elfe de la charmille

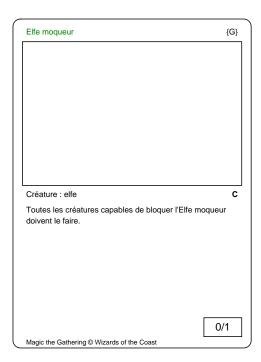
(G)

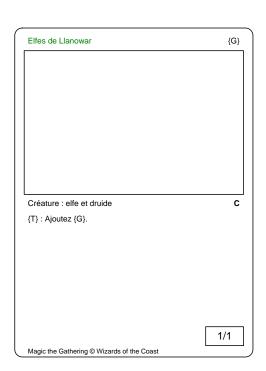
Créature : elfe et druide
(T) : Dégagez une forêt ciblée.

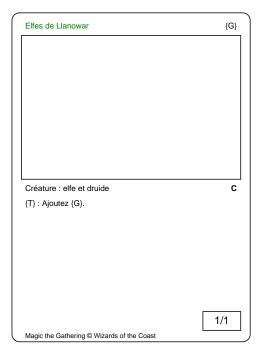


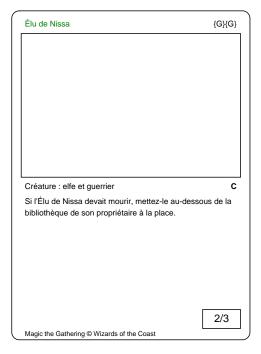


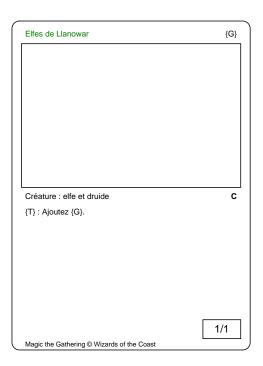












Élu de Nissa	{G}{G}
Créature : elfe et guerrier	С
Si l'Élu de Nissa devait mourir, mettez-le au-de	essous de la
bibliothèque de son propriétaire à la place.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Élu de Nissa	{G}{G}		Ezuri, chef renégat	{1}{G}{G}
Créature : elfe et guerrier	С		Créature légendaire : elfe et guerrier	R
Si l'Élu de Nissa devait mourir, mettez-le au-dessous bibliothèque de son propriétaire à la place.	s de la		{G} : Régénérez un autre elfe ciblé. {2}{G}{G}: Les créatures Elfe que vous contrê gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu	
			tour.	
	2/3			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

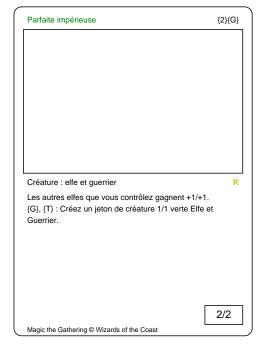
Élu de Nissa	{G}{G}
Ordatura valda et musmissa	
Créature : elfe et guerrier	С
Si l'Élu de Nissa devait mourir, mettez-le au- bibliothèque de son propriétaire à la place.	-dessous de la
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3
wago are camering a wizards of the coast	

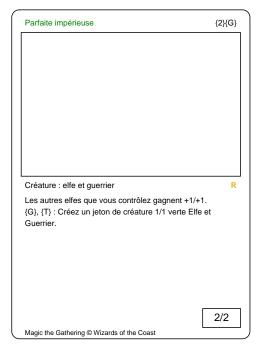
Ezuri, chef renégat	{1}{G}{G}
Créature légendaire : elfe et guerrier	R
(G): Régénérez un autre elfe ciblé.	. 21
{2}{G}{G}{G}: Les créatures Elfe que vous or gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement tour.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Guivre argothienne	{3}{G}	Guivre argothienne	{3}{G}
Créature : guivre	R	Créature : guivre	R
Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un te joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au de la bibliothèque de son propriétaire.	errain. Si un	Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terra joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au-de la bibliothèque de son propriétaire.	in. Si un
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	6/6	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	6/6

Guivre argothienne	{3}{G}
Créature : guivre	F
Piétinement	
Quand la Guivre Argothienne arrive bataille, n'importe quel joueur peut s	•
joueur fait ainsi, mettez la Guivre Arg	gothienne au-dessus
de la bibliothèque de son propriétair	e.
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	

Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de	Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un	Guivre argothienne	{3}{G}
Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de	Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au-dessus		
Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de	Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au-dessus		
Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de	Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au-dessus		
Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de	Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au-dessus		
Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de	Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au-dessus	Catatura i cuiura	
joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au-dessus	de la bibliotrieque de son proprietaire.	Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive s bataille, n'importe quel joueur peut sa joueur fait ainsi, mettez la Guivre Arg	ur le champ de crifier un terrain. Si un othienne au-dessus
			6/6





Parfaite impérieuse

Créature : elfe et guerrier

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

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Parfaite impérieuse

Créature : elfe et guerrier

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

{G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel U Détruisez un terrain ciblé. Rituel U Détruisez un terrain ciblé. Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Étreinte de l'hiver	{1}{G}{G}		Étreinte de l'hiver	{1}{G}{G}
Détruisez un terrain ciblé. Détruisez un terrain ciblé.					
Détruisez un terrain ciblé. Détruisez un terrain ciblé.					
Détruisez un terrain ciblé. Détruisez un terrain ciblé.					
Détruisez un terrain ciblé. Détruisez un terrain ciblé.					
Détruisez un terrain ciblé. Détruisez un terrain ciblé.					
Détruisez un terrain ciblé. Détruisez un terrain ciblé.					
Détruisez un terrain ciblé. Détruisez un terrain ciblé.					
Détruisez un terrain ciblé. Détruisez un terrain ciblé.					
Détruisez un terrain ciblé. Détruisez un terrain ciblé.					
Détruisez un terrain ciblé. Détruisez un terrain ciblé.					
		U			U
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Détruisez un terrain ciblé.			Détruisez un terrain ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast					
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Étreinte de l'hiver	{1}{G}{G}
Rituel	U
Détruisez un terrain ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Étreinte de l'hiver	{1}{G}{G}
Rituel	U
Détruisez un terrain ciblé.	

Thermokarst {1}	[G}{G}		Th	hermokarst {1	}{G}{G}
Rituel	U		Rit	ituel	U
Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain				étruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain	า
neigeux, vous gagnez 1 point de vie.			ne	eigeux, vous gagnez 1 point de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Ma	agic the Gathering © Wizards of the Coast	
g.: 2.1 2.1.o.i.iig o m.a.i.aa o n.a.o oodaa		,		-5-1	

Thermokarst	{1}{G}{G}
Rituel	U
Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était un t neigeux, vous gagnez 1 point de vie.	errain
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Thermokarst {	1}{G}{G}
Rituel	U
Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était un terra neigeux, vous gagnez 1 point de vie.	in
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

~Tempête de glace	{2}{G}		~Tempête de glace	{2}{G}
Rituel	U		Rituel	U
Détruisez un terrain ciblé.			Détruisez un terrain ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

~Tempête de glace	{2}{G}
Rituel	U
Détruisez un terrain ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
~Tempête de glace	{2}{G}
Rituel	U
Détruisez un terrain ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







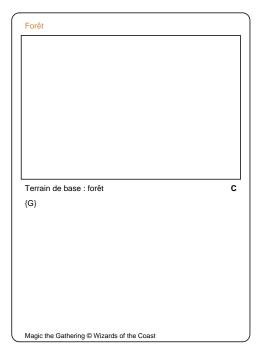
Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

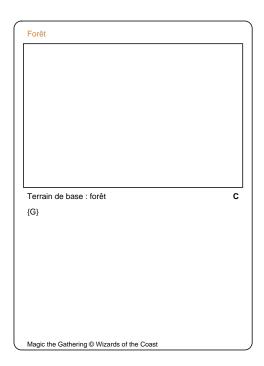


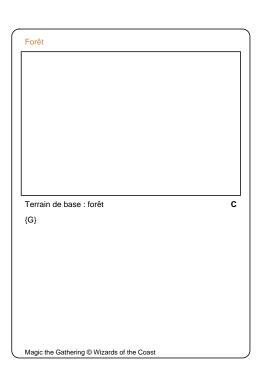




Forêt		
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
Terrain de base : forêt	С	
{G}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
wayic the Gathering & Wizalus of the Coast		







•	`	
Mutecaveau		Mutecaveau
Terrain {T}: Ajoutez {C}. {1}: Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.		Terrain R {T}: Ajoutez {C}. {1}: Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Mutecaveau		Mutecaveau

Ividiecaveau	
Terrain	R
 {T}: Ajoutez {C}. {1}: Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tot types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours terrain. 	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terrain

{T}: Ajoutez {C}.

{1}: Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole		Village arboricole
Terrain Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé. (T): Ajoutez (G). (1)(G): Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.		Terrain Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {G}. {1}{G}: Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Village arboricole		Village arboricole

Village arboricole	
Terrain	U
Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille	
engagé.	
{T}: Ajoutez {G}.{1}{G}: Le Village arboricole devient une créature 3/3 vert	te
Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'e	
toujours un terrain.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terrain U	
Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé. (T): Ajoutez (G).	
{1}{G}: Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.	i
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	

Garruk Languebestion	{2}{G}{G}
Planeswalker légendaire : Garruk	М
{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.	
(1) 0 () () () () ()	
{-1}: Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.	•
{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent	t +3/+3 et
acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.	
	3/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Garruk Languebestion	{2}{G}{G
Planeswalker légendaire : Garruk	N
{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.	
(1) 0 () () () () ()	rte Bête.
{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 ve	
(1) 0 () 1 () 00	rte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa Revane	{2}{G}{G}
Planeswalker : Nissa	M
{+1} : Cherchez dans votre biblio	thèque une carte appelée
l'Élu de Nissa, mettez-la sur le ch mélangez.	namp de bataille, puis
{+1}: Vous gagnez 2 points de v	ie pour chaque elfe que
vous contrôlez.	
{-7} : Cherchez dans votre bibliot	hèque n'importe quel
nombre de cartes de créature Elf	
de bataille, puis mélangez.	
	2/
Magic the Gathering © Wizards of the C	Coast

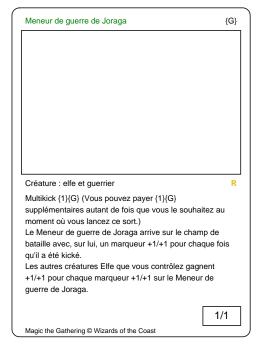
Nissa Revane	{2}{G}{G}
Planeswalker : Nissa	M
{+1}: Cherchez dans votre bibliothèque u l'Élu de Nissa, mettez-la sur le champ de mélangez.	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
{+1}: Vous gagnez 2 points de vie pour cl vous contrôlez.	haque elfe que
{-7} : Cherchez dans votre bibliothèque n'i	importe quel
nombre de cartes de créature Elfe, mettez	z-les sur le champ
de bataille, puis mélangez.	
	2/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

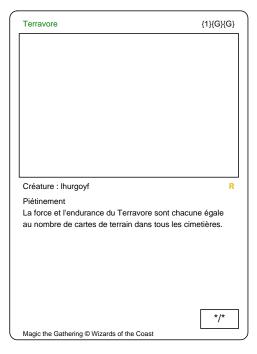
Archers de la Cicatrice zébrée	{1}{G}{G}
Créature : elfe et archer	U
La force et l'endurance des Archers de la Cicati	
sont chacune égale au nombre d'elfes que vous {T} : Les Archers de la Cicatrice zébrée infligen	
de blessures égal à leur force à une créature av	
ciblée.	
	/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

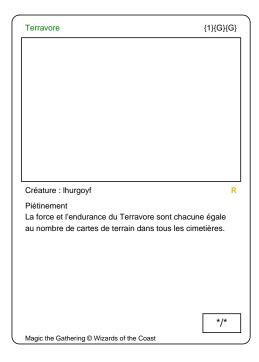
Archers de la Cicatrice zébrée	{1}{G}{G}
Créature : elfe et archer	U
La force et l'endurance des Archers de la Cicatr sont chacune égale au nombre d'elfes que vous {T}: Les Archers de la Cicatrice zébrée infligent	contrôlez.
de blessures égal à leur force à une créature av ciblée.	ec le vol
	/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Archers de la Cicatrice zébrée	{1}{G}{G
Créature : elfe et archer	l
La force et l'endurance des Archers de la sont chacune égale au nombre d'elfes qu {T}: Les Archers de la Cicatrice zébrée in de blessures égal à leur force à une créat ciblée.	e vous contrôlez. Ifligent un nombre
	/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Meneur de guerre de Joraga	{G}
Créature : elfe et guerrier Multikick {1}{G} (Vous pouvez payer {1}{G} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez a moment où vous lancez ce sort.) Le Meneur de guerre de Joraga arrive sur le champ de	
bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque 1 qu'il a été kické. Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur +1/+1 sur le Meneur de guerre de Joraga.	iois
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1







-	
Terravore	{1}{G}{G}
Créature : Ihurgoyf	R
Piétinement	
La force et l'endurance du Terravore sont chacur	ne égale
au nombre de cartes de terrain dans tous les cim	etières.
	/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terravore	{1}{G}{G}		Hersage {2	}{G}
Créature : lhurgoyf	R		Éphémère	С
Piétinement La force et l'endurance du Terravore sont chacu au nombre de cartes de terrain dans tous les cir			En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain. Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes d terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, pui mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast) (Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

C

Hersage {:	[2}{G}	
Éphémère	С	
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain. Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.		
moungoz.		

Hersage	{2}{G}
Éphémère	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.	
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux carte terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	