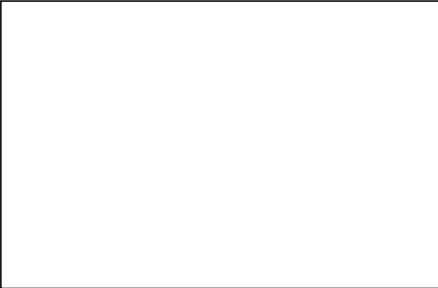


Assassin du dysmèle {2}{B}



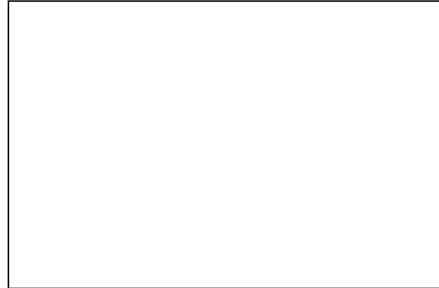
Créature : elfe et assassin **C**

Quand l'Assassin du dysmèle arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de Morteport {2}{B}




Créature : elfe et shaman **C**

Quand la Shamane de Morteport meurt, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin du dysmèle {2}{B}




Créature : elfe et assassin **C**

Quand l'Assassin du dysmèle arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de Morteport {2}{B}




Créature : elfe et shaman **C**

Quand la Shamane de Morteport meurt, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dwynen, daen de Feuilleodor {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 Feuilleodor attaque, vous gagnez 1 point de vie pour chaque elfe attaquant que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de Dwynen {1}{G}




Créature : elfe et guerrier **U**

Quand l'Élite de Dwynen arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre elfe, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de Dwynen {1}{G}




Créature : elfe et guerrier **U**

Quand l'Élite de Dwynen arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre elfe, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feuilleodorien {1}{G}



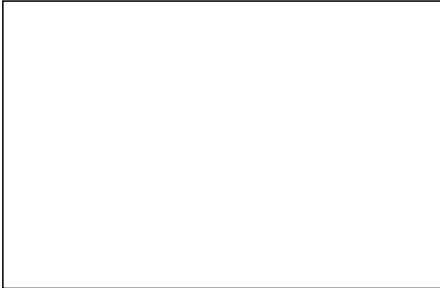
Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G} à votre réserve.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feuilledorien {1}{G}

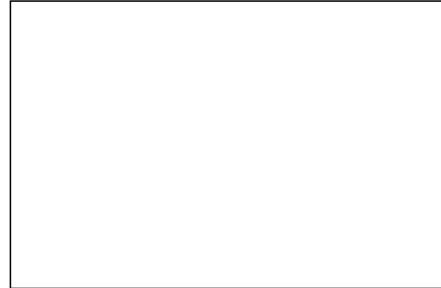


Créature : elfe et druide **C**  
 {T} : Ajoutez {G} à votre réserve.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse crochegriffe {2}{G}




Créature : araignée **C**  
 Portée

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre avaleuse de mana {2}{G}




Créature : hydre **R**  
 Piétinement  
 À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}



Créature : elfe et shaman **C**  
 Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe

{1}{G}



Créature : elfe et shaman

C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

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

Collet nocturne

{3}{B}



Rituel

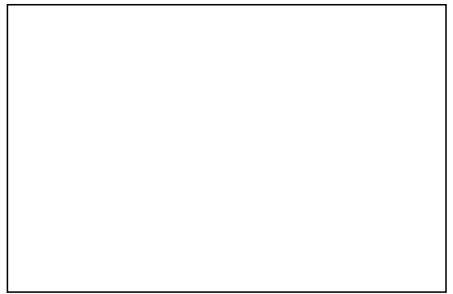
C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous pouvez y choisir une carte non-terrain. Si vous faites ainsi, ce joueur se défasse de cette carte. Si vous ne le faites pas, ce joueur se défasse de deux cartes.

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

Valse macabre

{1}{B}



Rituel

C

Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main, et défaussez-vous ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de Joraga

{4}{G}{G}



Rituel

U

Chaque créature que vous contrôlez gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour et doit être bloquée ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de Joraga

{4}{G}{G}



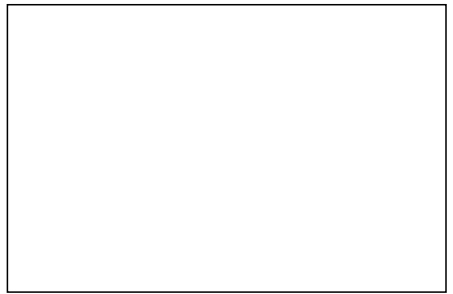
Rituel

U

Chaque créature que vous contrôlez gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour et doit être bloquée ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

Puissance des masses **{G}**



Éphémère **U**

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Puissance des masses

{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consécration par le sang

{2}{B}{B}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol et « Sacrifiez deux autres créatures : Régénérez cette créature ». (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite ce tour-ci, elle ne l'est pas. À la place, engagez-la, retirez-lui toutes ses blessures et retirez-la du combat.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast