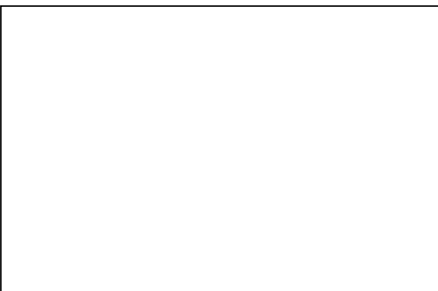


Annonciatrice elfe

{2}{G}



Créature : elfe et druide

U

Quand l'Annonciatrice elfe arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'elfe, la révéler, puis mélanger votre bibliothèque et mettre cette carte au-dessus d'elle.

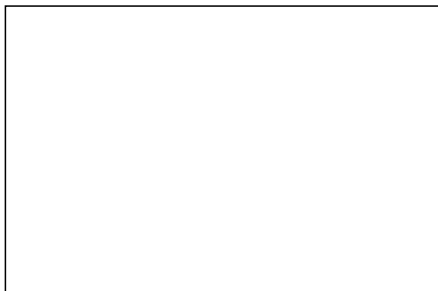
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheur d'allosaure

{5}{G}{G}



Créature : elfe et guerrier

R

Vous pouvez exiler deux cartes vertes de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La force et l'endurance du Chevaucheur d'allosaure sont chacune égale à 1 plus le nombre de terrains que vous contrôlez.

1+*/1+*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celle-qui-ignore-la-prudence

{3}{G}



Créature : elfe et avatar

U

Piétinement

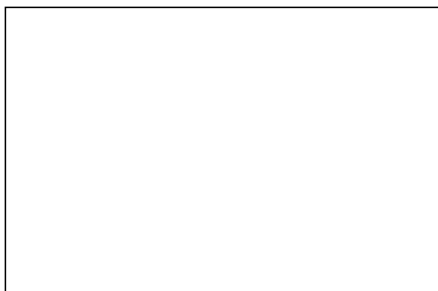
La force et l'endurance de Celle-qui-ignore-la-prudence sont chacune égale au nombre d'elfes sur le champ de bataille.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant d'embuscade

{3}{G}{G}



Créature : elfe

R

Les forêts que vous contrôlez sont des créatures 1/1 vertes Elfe, mais restent toujours des terrains.

{1}{G}, Sacrifiez un elfe : Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquérante de la Garenne du Roitelet

{1}{G}



Créature : elfe et guerrier

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révéléz une carte d'elfe de votre main ou payez {3}.
Contact mortel (Le nombre de blessures qu'il inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois

{2}{G}



Créature : elfe et éclairéur

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 des bois

{2}{G}



Créature : elfe et éclairéur

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

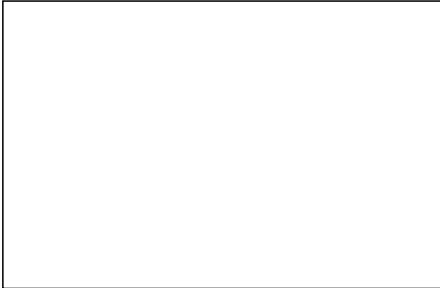
C

{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

Elfes de Llanowar {G}

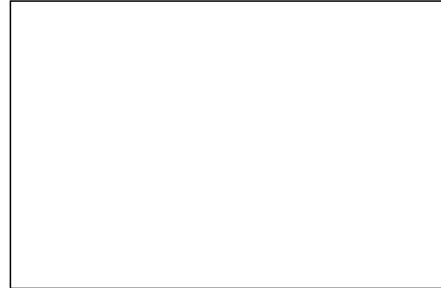


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

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

Enjambeur gemmepaume {1}{G}

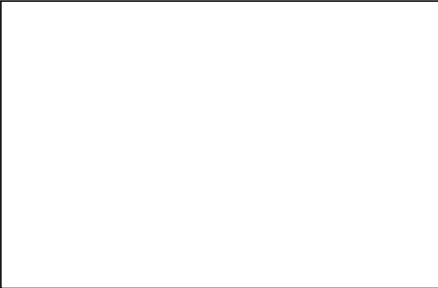


Créature : elfe U
 Recyclage {2}{G}{G}
 Quand vous recyclez l'Enjambeur gemmepaume, les créatures Elfes gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjambeur gemmepeume {1}{G}



Créature : elfe U

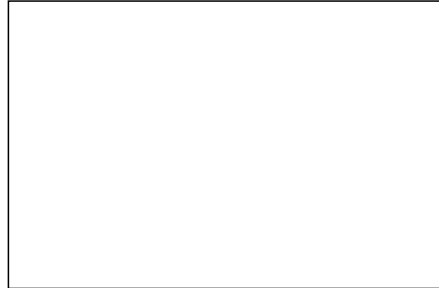
Recyclage (2){G}{G}

Quand vous recyclez l'Enjambeur gemmepeume, les créatures Elfes gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eulogiste elfe {G}




Créature : elfe et shaman C

Sacrifiez l'Eulogiste elfe : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte d'elfe dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eulogiste elfe {G}




Créature : elfe et shaman C

Sacrifiez l'Eulogiste elfe : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte d'elfe dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier elfe {G}{G}

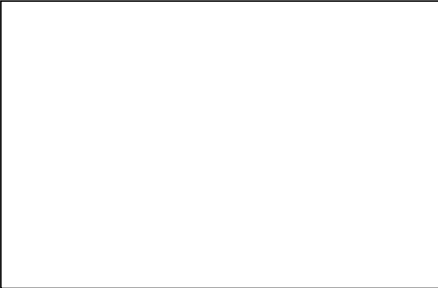


Créature : elfe et guerrier C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier elfe {G}{G}

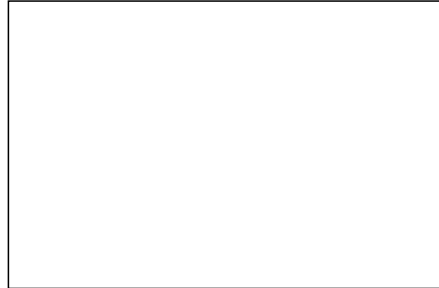


Créature : elfe et guerrier C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de Brinbois {1}{G}




Créature : elfe C

Quand le Héraut de Brinbois meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'elfe, révéler cette carte, la mettre dans votre main, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier elfe {G}{G}

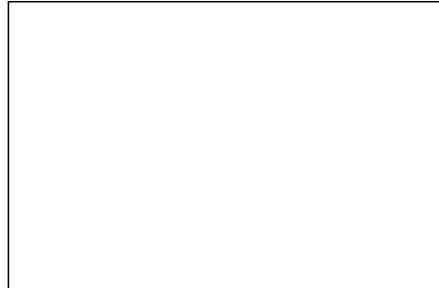


Créature : elfe et guerrier C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocateur pierrebois {1}{G}



Créature : elfe et mutant C

{7}{G} : L'Invocateur pierrebois gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

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

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

Messager sylvestre

{3}{G}

Créature : elfe

U

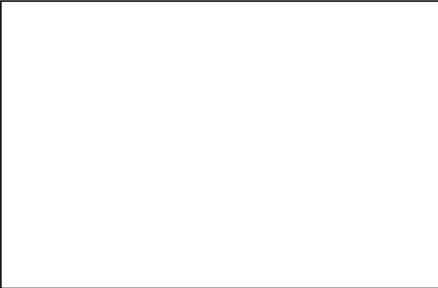
Piétinement

Quand le Messager 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

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

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

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

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

Symbiote de Brinbois

{G}



Créature : insecte

U

Renvoyez un elfe que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Dégagez une créature ciblée. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

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

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

U

Piochez trois cartes.

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

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {G} ({G}), défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {G} ({G}), défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pavillon de Brinbois



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{G}, {T} : Dégagez un elfe ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extrait de digitale lunaire

{3}



Artefact

C

Sacrifiez l'Extrait de digitale lunaire : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardoise de l'Ascendance

{4}



Artefact

R

{4}, {T}, défaussez-vous de votre main : Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extrait de digitale lunaire

{3}



Artefact

C

Sacrifiez l'Extrait de digitale lunaire : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extrait de digitale lunaire

{3}



Artefact

C

Sacrifiez l'Extrait de digitale lunaire : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stature sauvage

{2}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

