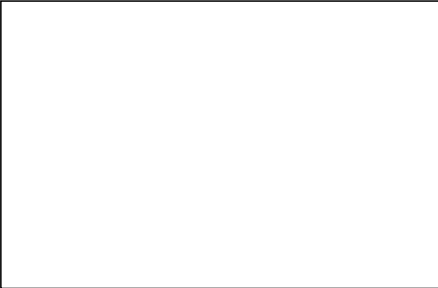


Aberration elfe {5}{G}



Créature : elfe et mutant C

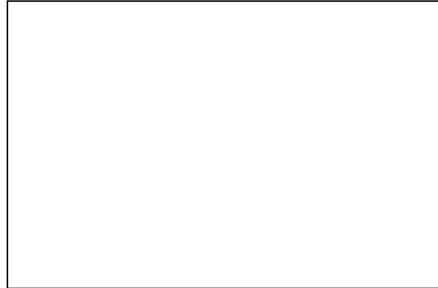
{T} : Ajoutez {G}{G}{G}.

Recyclage de forêt {2} {{2}}, Défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archers d'Ezuri {G}



Créature : elfe et archer C

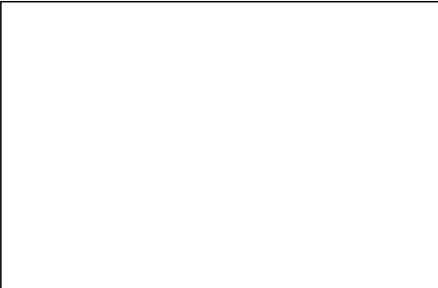
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

À chaque fois que les Archers d'Ezuri bloquent une créature avec le vol, les Archers d'Ezuri gagnent +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archers d'Ezuri {G}



Créature : elfe et archer C


Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

À chaque fois que les Archers d'Ezuri bloquent une créature avec le vol, les Archers d'Ezuri gagnent +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

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 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

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

Avant-garde elfe

{1}{G}



Créature : elfe et guerrier

R

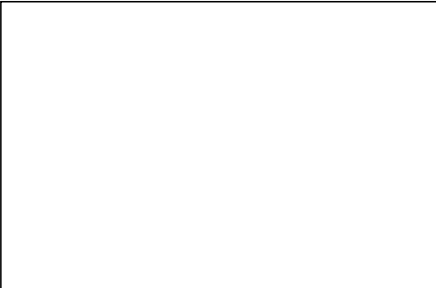
À chaque fois qu'un autre elfe arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Avant-garde elfe.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide elfe

{1}{G}{G}



Créature : elfe et druide

R

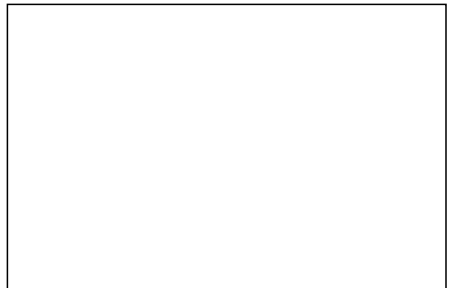
Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bataillon de Talara

{1}{G}



Créature : elfe et guerrier

R

Ne lancez ce sort que si vous avez lancé un autre sort vert ce tour-ci.  
Piétinement

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalerie de cerfeclairs

{5}{G}{G}

Créature : elfe et chevalier

R

Quand la Cavalerie de cerfeclairs arrive sur le champ de bataille, soutenez 6. (Ciblez jusqu'à six autres créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle meurt, vous gagnez 2 points de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe courbebranche

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Jusqu'à la fin du tour, une forêt ciblée devient une créature X/X Sylvain en plus de ses autres types, X étant le nombre d'elfes que vous contrôlez.

2/2

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 courbebranche

{2}{G}

Créature : elfe et druide


C

{T} : Jusqu'à la fin du tour, une forêt ciblée devient une créature X/X Sylvain en plus de ses autres types, X étant le nombre d'elfes que vous contrôlez.

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

Empathe de Llanowar {3}{G}



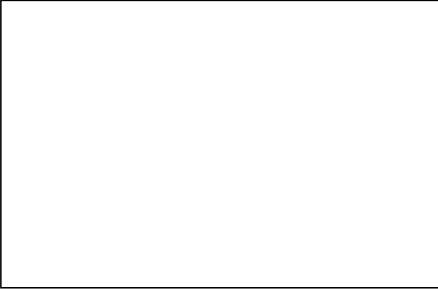
Créature : elfe et shaman C

Quand l'Empathe de Llanowar arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis révélé la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre main. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

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

Empathe farouche {2}{G}



Créature : elfe C

Quand l'Empathe farouche arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 6, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entailleuse de graine de Kujar

{1}{G}

Créature : elfe et druide

C

Quand l'Entailleuse de graine de Kujar arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

1/2

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

Ezuri, chef renégat

{1}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier

R

{G} : Régénérez un autre elfe ciblé.

{2}{G}{G}{G} : Les créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

**Force royale** {4}{G}{G}{G}




Créature : élémental R

Quand la Force royale arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature verte que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Habitant de l'allée du Lierre** {3}{G}




Créature : elfe et guerrier C

À chaque fois qu'une autre créature verte arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Habitant de l'allée du Lierre** {3}{G}




Créature : elfe et guerrier C

À chaque fois qu'une autre créature verte arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Invocatrice au c?ur sauvage** {2}{G}{G}



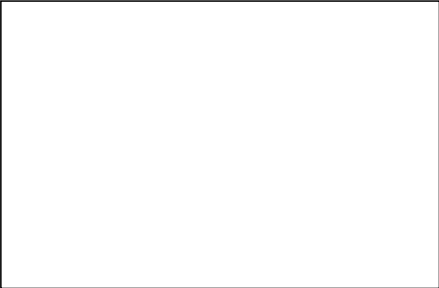
Créature : elfe et shaman C

{8} : Une créature ciblée gagne +5/+5 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/3

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

Partisan sylvestre {1}{G}

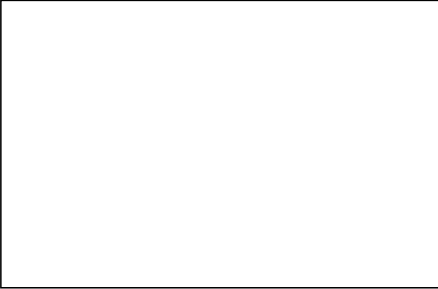


Créature : elfe et druide et allié R  
 Vigilance  
 Tant que vous contrôlez au moins six terrains, le Partisan sylvestre et les créatures-terrains que vous contrôlez gagnent +2/+2.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

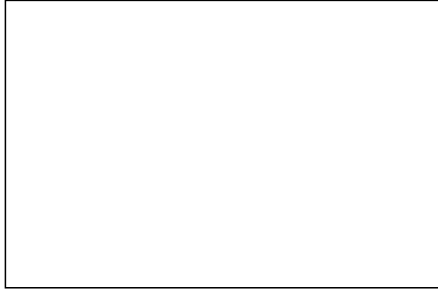


Créature : elfe et druide C  
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partisan sylvestre {1}{G}



Créature : elfe et druide et allié R  
 Vigilance  
 Tant que vous contrôlez au moins six terrains, le Partisan sylvestre et les créatures-terrains que vous contrôlez gagnent +2/+2.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane viridiane

{2}{G}



Créature : elfe et shaman

U

Quand la Shamane viridiane arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeva, héraut de la Nature

{2}{G}{G}



Créature légendaire : elfe et shaman

R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Vous pouvez lancer des cartes de créature vertes comme si elles avaient le flash.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne krosian

{5}{G}{G}



Créature : sanglier et bête

C

Recyclage {2}{G} ({2}{G}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Terrocorne krosian, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez. (Faites ceci avant de piocher.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En tête de la ruée

{2}{G}



Rituel

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler n'importe quel nombre de cartes de créature parmi elles et mettre les cartes révélées dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Jugement selon Nissa

{4}{G}



Rituel

U

Soutenez 2. (Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)  
Choisissez jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procédé naturel

{1}{G}



Rituel

U

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la vigilance et le piétinement jusqu'à la fin du tour. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement selon Nissa

{4}{G}



Rituel

U

Soutenez 2. (Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)  
Choisissez jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procédé naturel

{1}{G}



Rituel

U

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la vigilance et le piétinement jusqu'à la fin du tour. Elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

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

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

