

Adepte nourricière

{G}



Créature : elfe et shaman

C

À chaque fois qu'un joueur lance un sort vert, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

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

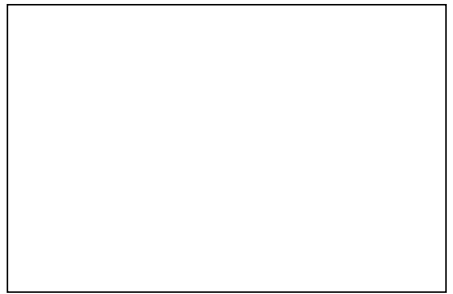
La force et l'endurance des Archers de la Cicatrice zébrée sont chacune égale au nombre d'elfes que vous contrôlez.  
{T} : Les Archers de la Cicatrice zébrée infligent un nombre de blessures égal à leur force à une créature avec le vol ciblée.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserker elfe

{G}



Créature : elfe et berserker

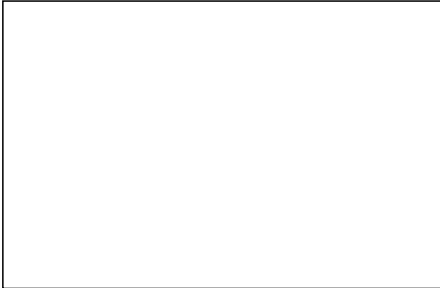
C

À chaque fois que le Berserker elfe devient bloqué, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature qui le bloque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalier grison {4}{G}

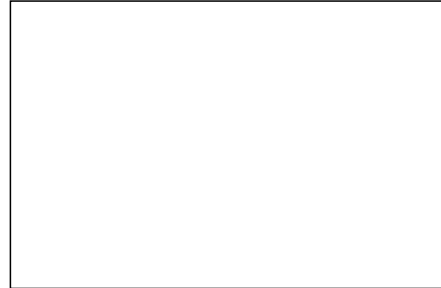


Créature : elfe et guerrier C

5/5

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

Éclaireur cuivrecome {G}




Créature : elfe et éclaireur C

À chaque fois que l'Éclaireur cuivrecome attaque, dégagez chaque autre créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

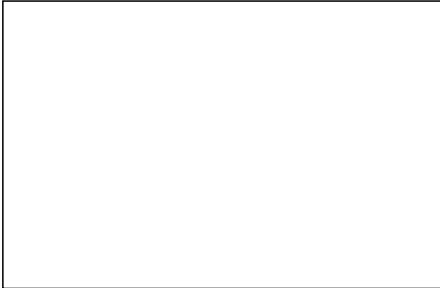


Créature : elfe et druide C  
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

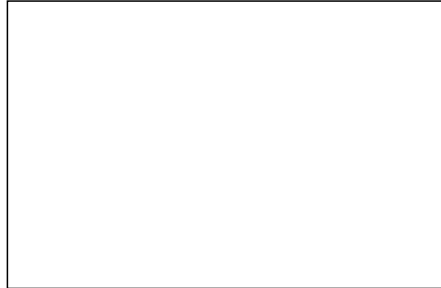


Créature : elfe et druide C  
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathe de Llanowar {3}{G}




Créature : elfe et shaman C

Quand l'Empathe de Llanowar arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis révéléz 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

Elfes de Llanowar {G}




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

1/1

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 révéléz 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

Maitre-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

Mystique elfe {G}



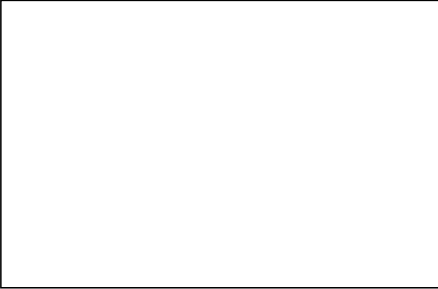
Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marwyn, la nourricière {2}{G}



Créature légendaire : elfe et druide **R**

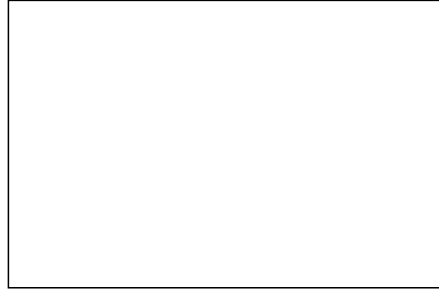
À chaque fois qu'un autre elfe arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Marwyn, la nourricière.

{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à la force de Marwyn.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}



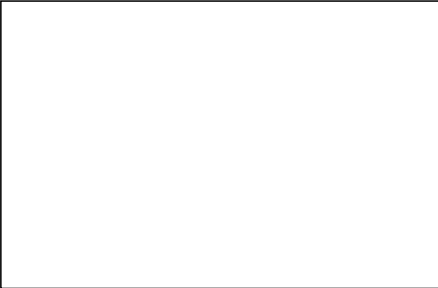
Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

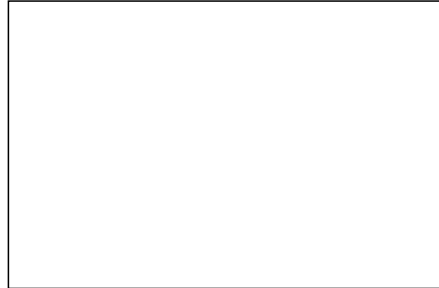


Créature : elfe et druide C  
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parfaite impérieuse {2}{G}




Créature : elfe et guerrier R  
 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

Mystique elfe {G}




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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parfaite impérieuse {2}{G}



Créature : elfe et guerrier R  
 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

Recluse mortelle

{1}{G}



Créature : araignée

C

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agrandir

{3}{G}{G}



Rituel

U

Une créature ciblée gagne +7/+7 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de Jaspera

{G}



Créature : elfe et gremlin

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

Chasseur chassé

{G}



Rituel

C

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

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

Vengeance du roi Harald

{2}{G}

Rituel

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et acquiert le piétinement. Elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

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

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

**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



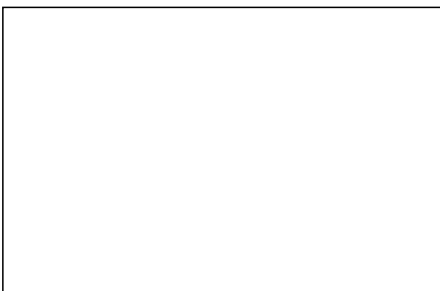
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspect de l'hydre

{G}



Éphémère

C

La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au vert. (Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspect de l'hydre

{G}



Éphémère

C

La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au vert. (Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Délivrance du druide

{1}{G}



Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ch?ur de la puissance

{3}{G}



Éphémère

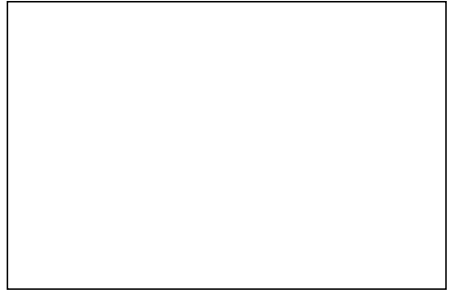
C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et elle acquiert le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

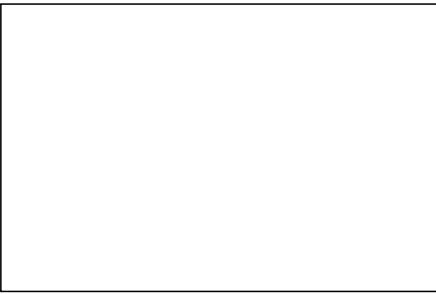
C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie lumineuse

{2}{G}



Éphémère

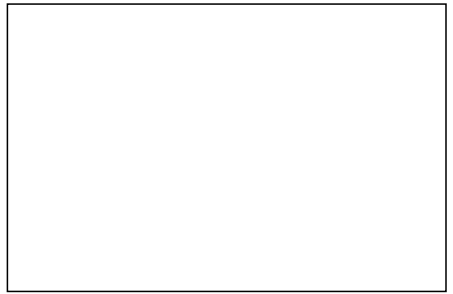
C

Choisissez un type de créature. Vous gagnez 2 points de vie pour chaque permanent de ce type que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité du ranger

{G}



Éphémère

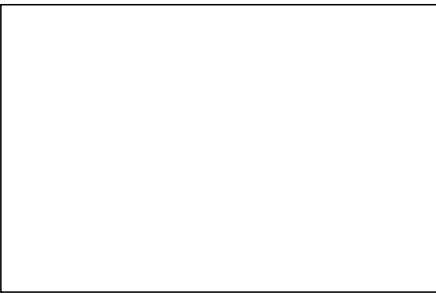
C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relation de prédateurs

{2}{G}



Éphémère

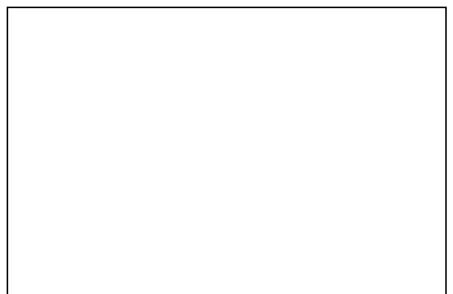
C

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la force plus l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couronne de vigueur

{1}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1. Sacrifiez la Couronne de vigueur : La créature enchantée et les autres créatures partageant un type de créature avec elle gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Présence de Gond

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton de créature  
1/1 verte Elfe et Guerrier. ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de Gond

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton de créature  
1/1 verte Elfe et Guerrier. ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast