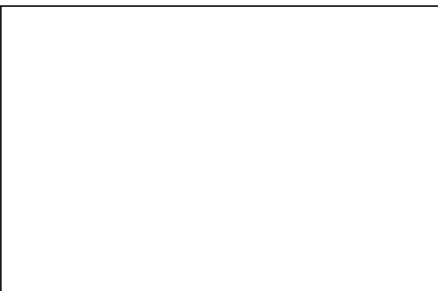


Arwen Undómiel

{G}{U}



Créature légendaire : elfe et noble

U

À chaque fois que vous appliquez le regard, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

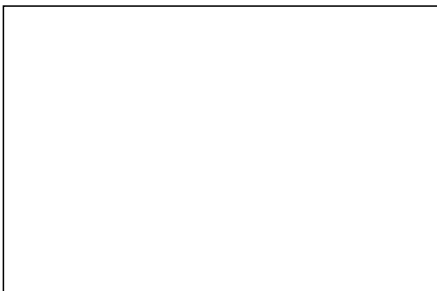
{4}{G}{U} : Regard 2.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adversaire de Gitechêne

{3}{G}



Créature : elfe et guerrier

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si un adversaire contrôle un permanent vert.

Contact mortel

À chaque fois que l'Adversaire de Gitechêne inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Galadriel de Lothlórien

{1}{G}{U}



Créature légendaire : elfe et noble

R

À chaque fois que l'Anneau vous tente, si vous avez choisi une créature autre que Galadriel de Lothlórien comme porteur de l'Anneau, regard 3.

À chaque fois que vous appliquez le regard, vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si une carte de terrain est révélée de cette manière, mettez-la sur le champ de bataille engagée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adversaire de Gitechêne

{3}{G}



Créature : elfe et guerrier

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si un adversaire contrôle un permanent vert.

Contact mortel

À chaque fois que l'Adversaire de Gitechêne inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimiste accomplie

{3}{G}



Créature : elfe et druide

R

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

{T} : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagné ce tour-ci.

2/5

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

Alchimiste accomplie

{3}{G}



Créature : elfe et druide

R

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

{T} : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagné ce tour-ci.

2/5

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

Celeborn le Sage {3}{G}



Créature légendaire : elfe et noble U


À chaque fois que vous attaquez avec au moins un elfe, regard 1.

À chaque fois que vous appliquez le regard, Celeborn le Sage gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque carte que vous avez regardée en appliquant le regard de cette manière.

1/3

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

Collecteur de peaux {G}



Créature : elfe et guerrier R


À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, si la force de cette créature est supérieure à celle du Collecteur de peaux, mettez un marqueur +1/+1 sur le Collecteur de peaux.

Tant que le Collecteur de peaux a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de peaux {G}




Créature : elfe et guerrier **R**

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, si la force de cette créature est supérieure à celle du Collecteur de peaux, mettez un marqueur +1/+1 sur le Collecteur de peaux. Tant que le Collecteur de peaux a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes rencontrés par hasard {2}{G}



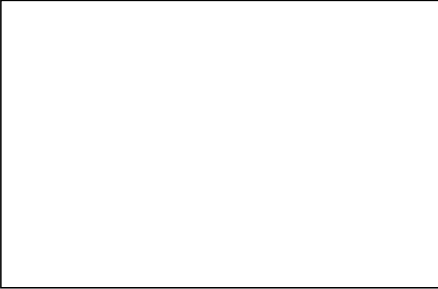
Créature : elfe et guerrier **C**

À chaque fois que vous appliquez le regard, mettez un marqueur +1/+1 sur les Elfes rencontrés par hasard. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes rencontrés par hasard {2}{G}




Créature : elfe et guerrier **C**

À chaque fois que vous appliquez le regard, mettez un marqueur +1/+1 sur les Elfes rencontrés par hasard. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes rencontrés par hasard {2}{G}



Créature : elfe et guerrier **C**

À chaque fois que vous appliquez le regard, mettez un marqueur +1/+1 sur les Elfes rencontrés par hasard. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes rencontrés par hasard

{2}{G}

Créature : elfe et guerrier

C

À chaque fois que vous appliquez le regard, mettez un marqueur +1/+1 sur les Elfes rencontrés par hasard. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide galadhrim

{3}{G}

Créature : elfe et éclairé

C

Quand le Guide galadhrim arrive sur le champ de bataille, regard 2.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glorfindel, sauveur intrépide

{2}{G}

Créature légendaire : elfe et noble

U

À chaque fois que vous appliquez le regard, choisissez l'un et Glorfindel, sauveur intrépide gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

? Glorfindel doit être bloqué ce tour-ci si possible.

? Glorfindel ne peut pas être bloqué par plus d'une créature à chaque combat ce tour-ci.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide galadhrim

{3}{G}

Créature : elfe et éclairé

C

Quand le Guide galadhrim arrive sur le champ de bataille, regard 2.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide galadhrim

{3}{G}



Créature : elfe et éclairéur

C

Quand le Guide galadhrim arrive sur le champ de bataille, regard 2.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigie de Lothlórien

{1}{G}



Créature : elfe et éclairéur

C

À chaque fois que la Vigie de Lothlórien attaque, regard 1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide galadhrim

{3}{G}



Créature : elfe et éclairéur

C

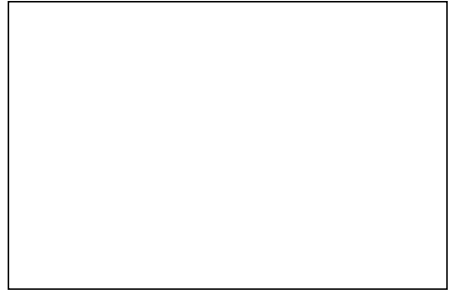
Quand le Guide galadhrim arrive sur le champ de bataille, regard 2.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigie de Lothlórien

{1}{G}



Créature : elfe et éclairéur

C

À chaque fois que la Vigie de Lothlórien attaque, regard 1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigie de Lothlórien

{1}{G}

Créature : elfe et éclairéur

C

À chaque fois que la Vigie de Lothlórien attaque, regard 1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batelière elfe

{2}{U}

Créature : elfe et pilote

R

À chaque fois que la Batelière elfe attaque, regard 1.
À chaque fois que vous appliquez le regard, engagez jusqu'à X permanents non-terrain ciblés, X étant le nombre de cartes que vous avez regardées en appliquant le regard de cette manière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigie de Lothlórien

{1}{G}

Créature : elfe et éclairéur

C

À chaque fois que la Vigie de Lothlórien attaque, regard 1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batelière elfe

{2}{U}

Créature : elfe et pilote

R

À chaque fois que la Batelière elfe attaque, regard 1.
À chaque fois que vous appliquez le regard, engagez jusqu'à X permanents non-terrain ciblés, X étant le nombre de cartes que vous avez regardées en appliquant le regard de cette manière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elrond, seigneur de Fondcombe

{2}{U}



Créature légendaire : elfe et noble

U

À chaque fois qu'Elrond, seigneur de Fondcombe ou une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1. Si c'est la deuxième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, l'Anneau vous tente.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairvoyance elfe

{G}



Rituel

C

Regard 3, puis vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairvoyance elfe

{G}



Rituel

C

Regard 3, puis vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairvoyance elfe

{G}



Rituel

C

Regard 3, puis vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairvoyance elfe

{G}



Rituel

C

Regard 3, puis vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau d'Arwen

{3}{U}



Rituel

C

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez au moins deux créatures légendaires.
Regard 2, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau d'Arwen

{3}{U}



Rituel

C

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez au moins deux créatures légendaires.
Regard 2, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau d'Arwen

{3}{U}



Rituel

C

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez au moins deux créatures légendaires.
Regard 2, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

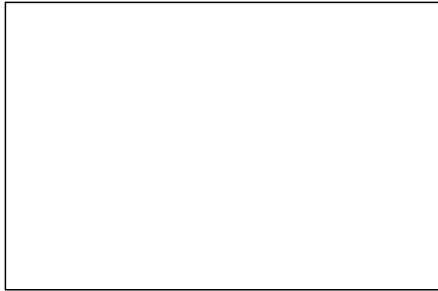


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les Havres Gris



Terrain légendaire

U

Quand Les Havres Gris arrivent sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix parmi les couleurs des cartes de créature légendaire de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couper en deux

{2}{G}{G}



Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couper en deux

{2}{G}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale de flèches

{2}{G}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact, enchantement ou créature
avec le vol. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale de flèches

{2}{G}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact, enchantement ou créature
avec le vol. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale de flèches

{2}{G}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact, enchantement ou créature
avec le vol. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale de flèches

{2}{G}



Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}



Éphémère

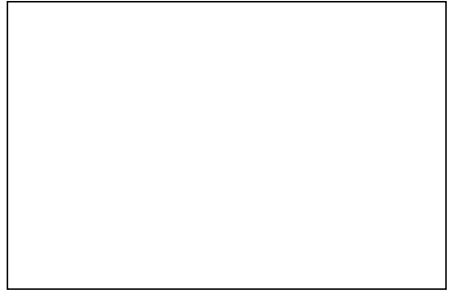
U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche de la noblesse

{G}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez lancer un sort de permanent depuis votre main avec un coût converti de mana égal à 1 plus le coût converti de mana le plus élevé parmi les autres permanents que vous contrôlez sans payer son coût de mana. Si vous ne le faites pas, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche de la noblesse

{G}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez lancer un sort de permanent depuis votre main avec un coût converti de mana égal à 1 plus le coût converti de mana le plus élevé parmi les autres permanents que vous contrôlez sans payer son coût de mana. Si vous ne le faites pas, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche de la noblesse

{G}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez lancer un sort de permanent depuis votre main avec un coût converti de mana égal à 1 plus le coût converti de mana le plus élevé parmi les autres permanents que vous contrôlez sans payer son coût de mana. Si vous ne le faites pas, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adaptation forcée

{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ch?ur elfe

{3}{G}



Enchantement

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer les sorts de créature du dessus de votre bibliothèque.

Les créatures que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast