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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur arboricole {G}

Créature : elfe et éclaireur **C**

L'Éclaireur arboricole ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur arboricole {G}

Créature : elfe et éclaireur **C**

L'Éclaireur arboricole ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur arboricole {G}

Créature : elfe et éclaireur **C**

L'Éclaireur arboricole ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur arboricole {G}

Créature : elfe et éclaireur **C**

L'Éclaireur arboricole ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

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

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

Elfe moqueur {G}

Créature : elfe **C**

Toutes les créatures capables de bloquer l'Elfe moqueur doivent le faire.

0/1

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

Elfe moqueur {G}

Créature : elfe **C**

Toutes les créatures capables de bloquer l'Elfe moqueur doivent le faire.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe moqueur {G}

Créature : elfe **C**

Toutes les créatures capables de bloquer l'Elfe moqueur doivent le faire.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe provocateur {G}

Créature : elfe **C**

Piétinement

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe provocateur {G}

Créature : elfe **C**

Piétinement

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe provocateur {G}

Créature : elfe **C**

Piétinement

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe provocateur {G}

Créature : elfe **C**

Piétinement

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

Guerrier elfe {G}{G}

Créature : elfe et guerrier **C**

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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 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

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

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

Yeva, héraut de la Nature {2}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et shamane **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

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

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Kalonie {2}

Artefact : équipement **U**

La créature équipée a le piétinement. (Si elle attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)
Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est verte.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard {G}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard {G}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

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

Brouillard {G}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dominance {2}{G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage un type de créature avec elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dominance {2}{G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage un type de créature avec elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dominance {2}{G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage un type de créature avec elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dominance {2}{G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage un type de créature avec elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur {G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast