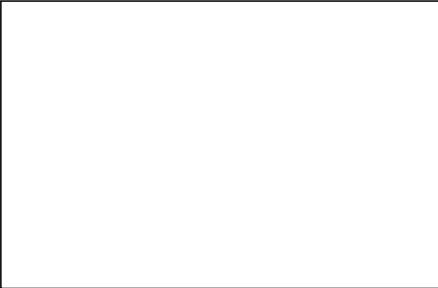


Archers elfes {1}{G}

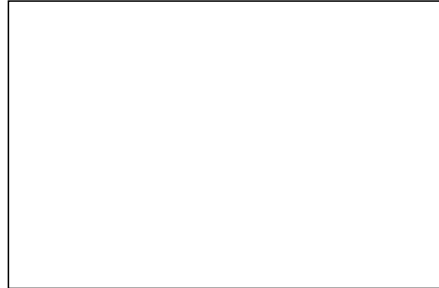


Créature : elfe et archer R
Initiative

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archers elfes {1}{G}




Créature : elfe et archer R
Initiative

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archers elfes {1}{G}




Créature : elfe et archer R
Initiative

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen au grand arc {4}{G}



Créature : elfe et archer R

Les autres créatures Archer que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois qu'un archer que vous contrôlez inflige des blessures à une créature, cet archer inflige autant de blessures au contrôleur de cette créature.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen au grand arc

{4}{G}

Créature : elfe et archer

R

Les autres créatures Archer que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'un archer que vous contrôlez inflige des blessures à une créature, cet archer inflige autant de blessures au contrôleur de cette créature.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen au grand arc

{4}{G}

Créature : elfe et archer

R

Les autres créatures Archer que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'un archer que vous contrôlez inflige des blessures à une créature, cet archer inflige autant de blessures au contrôleur de cette créature.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen au grand arc

{4}{G}

Créature : elfe et archer

R

Les autres créatures Archer que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'un archer que vous contrôlez inflige des blessures à une créature, cet archer inflige autant de blessures au contrôleur de cette créature.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigid, héroïne de Kinsbayel

{2}{W}{W}

Créature légendaire : sangami et archer

R

Initiative

{T} : Brigid, héroïne de Kinsbayel inflige 2 blessures à chaque créature attaquante ou bloqueuse qu'un joueur ciblé contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigid, héroïne de Kinsbayel

{2}{W}{W}

Créature légendaire : sangami et archer

R

Initiative

{T} : Brigid, héroïne de Kinsbayel inflige 2 blessures à chaque créature attaquante ou bloqueuse qu'un joueur ciblé contrôle.

2/3

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

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic

{1}

Artefact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic

{1}

Artefact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic

{1}

Artefact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic

{1}

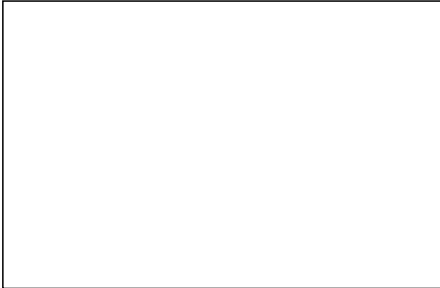
Artefact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne de Gaia {1}{G}{G}

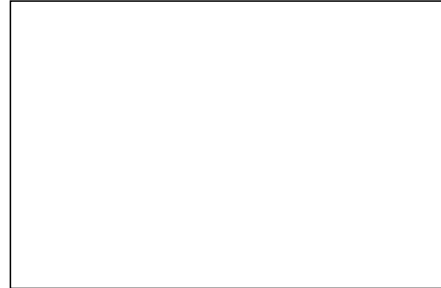


Enchantement U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne de Gaia {1}{G}{G}




Enchantement U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne de Gaia {1}{G}{G}




Enchantement U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entraînement au tir à l'arc {W}



Enchantement : aura U

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « flèche » sur l'Entraînement au tir à l'arc.

La créature enchantée a "{T}" : Cette créature inflige X blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée, X étant le nombre de marqueurs « flèche » sur l'Entraînement au tir à l'arc."

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entraînement au tir à l'arc

{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

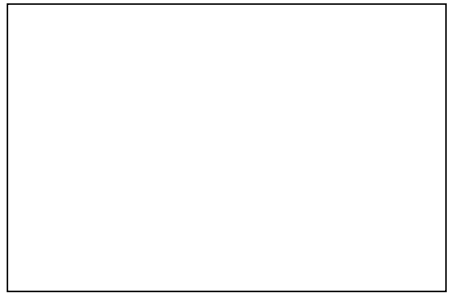
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « flèche » sur l'Entraînement au tir à l'arc.

La créature enchantée a «"{T} : Cette créature inflige X blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée, X étant le nombre de marqueurs « flèche » sur l'Entraînement au tir à l'arc."

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

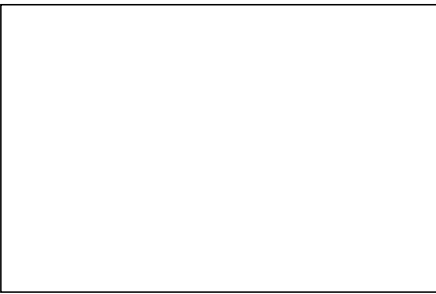
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.

Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entraînement au tir à l'arc

{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « flèche » sur l'Entraînement au tir à l'arc.

La créature enchantée a «"{T} : Cette créature inflige X blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée, X étant le nombre de marqueurs « flèche » sur l'Entraînement au tir à l'arc."

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

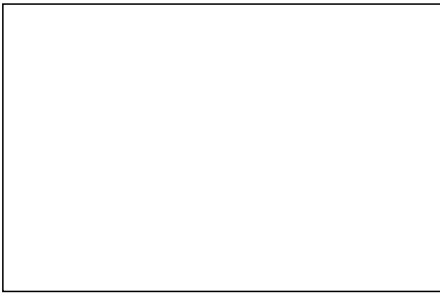
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.

Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.

Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast