Masticore {4}

Créature-artefact : masticore R

Au début de votre entretien, sacrifiez une Masticore à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte.
{2} : La Masticore inflige 1 blessure à la créature ciblée.
{2} : Régénérez la Masticore.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braconniers de Linciel {2}{G}{G}

Créature : humain et rebelle R

{3}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent elfe, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masticore {4}

Créature-artefact : masticore R

Au début de votre entretien, sacrifiez une Masticore à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte.
{2} : La Masticore inflige 1 blessure à la créature ciblée.
{2} : Régénérez la Masticore.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braconniers de Linciel {2}{G}{G}

Créature : humain et rebelle R

{3}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent elfe, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celle-qui-ignore-la-prudence {3}{G}

Créature : elfe et avatar U

Piétinement
La force et l'endurance de Celle-qui-ignore-la-prudence sont chacune égale au nombre d'elfes sur le champ de bataille.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celle-qui-ignore-la-prudence {3}{G}

Créature : elfe et avatar U

Piétinement
La force et l'endurance de Celle-qui-ignore-la-prudence sont chacune égale au nombre d'elfes sur le champ de bataille.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celle-qui-ignore-la-prudence {3}{G}

Créature : elfe et avatar U

Piétinement
La force et l'endurance de Celle-qui-ignore-la-prudence sont chacune égale au nombre d'elfes sur le champ de bataille.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne elfe {1}{G}{G}

Créature : elfe R

Les autres créatures Elfe gagnent +1/+1 et ont la traversée des forêts. (Elles ne peuvent pas être bloquées tant que le joueur défenseur contrôle au moins une forêt.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne elfe {1}{G}{G}

Créature : elfe R

Les autres créatures Elfe gagnent +1/+1 et ont la traversée des forêts. (Elles ne peuvent pas être bloquées tant que le joueur défenseur contrôle au moins une forêt.)

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

Championne elfe {1}{G}{G}

Créature : elfe R

Les autres créatures Elfe gagnent +1/+1 et ont la traversée des forêts. (Elles ne peuvent pas être bloquées tant que le joueur défenseur contrôle au moins une forêt.)

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

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

Ermite fêlé {3}{G}{G}

Créature : elfe **R**

Écho {3}{G}{G}
Quand l'ermite fêlé arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Écureuil.
Toutes les créatures Écureuil gagnent +1/+1.

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

Ermite fêlé {3}{G}{G}

Créature : elfe **R**

Écho {3}{G}{G}
Quand l'ermite fêlé arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Écureuil.
Toutes les créatures Écureuil gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ermite fêlé {3}{G}{G}

Créature : elfe R

Écho {3}{G}{G}
Quand l'ermite fêlé arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Écureuil.
Toutes les créatures Écureuil gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de Brinbois {1}{G}

Créature : elfe C

Quand le Héraut de Brinbois meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'elfe, révéler cette carte, la mettre dans votre main, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ermite fêlé {3}{G}{G}

Créature : elfe R

Écho {3}{G}{G}
Quand l'ermite fêlé arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Écureuil.
Toutes les créatures Écureuil gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de Brinbois {1}{G}

Créature : elfe C

Quand le Héraut de Brinbois meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'elfe, révéler cette carte, la mettre dans votre main, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de Titania {1}{G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de Titania {1}{G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de Titania {1}{G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de Titania {1}{G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de Linciel {G}

Créature : elfe et ranger **C**

{T} : Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre main sur le champ de bataille. N'activez que comme un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rofellos, émissaire de Llanowar {G}{G}

Créature légendaire : elfe et druide **R**

{T} : Ajoutez {G} pour chaque forêt que vous contrôlez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de Linciel {G}

Créature : elfe et ranger **C**

{T} : Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre main sur le champ de bataille. N'activez que comme un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rofellos, émissaire de Llanowar {G}{G}

Créature légendaire : elfe et druide **R**

{T} : Ajoutez {G} pour chaque forêt que vous contrôlez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rofellos, émissaire de Llanowar {G}{G}

Créature légendaire : elfe et druide R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque forêt que vous contrôlez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahissement {2}{G}{G}{G}

Rituel U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahissement {2}{G}{G}{G}

Rituel U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahissement {2}{G}{G}{G}

Rituel U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait vivant {1}{G}

Rituel R

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait vivant {1}{G}

Rituel R

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait vivant {1}{G}

Rituel R

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait vivant {1}{G}

Rituel R

Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait vivant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

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

Pavillon de Brinbois

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{G}, {T} : Dégagez un elfe ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pavillon de Brinbois

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{G}, {T} : Dégagez un elfe ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pavillon de Brinbois

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{G}, {T} : Dégagez un elfe ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pavillon de Brinbois

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{G}, {T} : Dégagez un elfe ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardoise de l'Ascendance {4}

Artefact R

{4}, {T}, défaussez-vous de votre main : Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardoise de l'Ascendance {4}

Artefact R

{4}, {T}, défaussez-vous de votre main : Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardoise de l'Ascendance {4}

Artefact R

{4}, {T}, défaussez-vous de votre main : Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason {5}

Artefact R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason {5}

Artefact R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason {5}

Artefact R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

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

Naturalisation {1}{G}

Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

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

Naturalisation {1}{G}

Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

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

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

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

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

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