Dwynen, daen de Feuilledor {2}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier U

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que Dwynen, daen de Feuilledor attaque, vous gagnez 1 point de vie pour chaque elfe attaquant que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dwynen, daen de Feuilledor {2}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier U

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que Dwynen, daen de Feuilledor attaque, vous gagnez 1 point de vie pour chaque elfe attaquant que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dwynen, daen de Feuilledor {2}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier U

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que Dwynen, daen de Feuilledor attaque, vous gagnez 1 point de vie pour chaque elfe attaquant que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éladämri, seigneur des frondaisons {G}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier R

Les autres créatures Elfe ont la traversée des forêts.
Les autres elfes ont le linceul.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éladämri, seigneur des frondaisons {G}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier R

Les autres créatures Elfe ont la traversée des forêts.
Les autres elfes ont le linceul.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éladämri, seigneur des frondaisons {G}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier R

Les autres créatures Elfe ont la traversée des forêts.
Les autres elfes ont le linceul.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éladämri, seigneur des frondaisons {G}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier R

Les autres créatures Elfe ont la traversée des forêts.
Les autres elfes ont le linceul.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ezuri, chef renégat {1}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier R

{G} : Régénérez un autre elfe ciblé.
{2}{G}{G}{G} : Les créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ezuri, chef renégat {1}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier R

{G} : Régénérez un autre elfe ciblé.
{2}{G}{G}{G} : Les créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

Ezuri, chef renégat {1}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier R

{G} : Régénérez un autre elfe ciblé.
{2}{G}{G}{G} : Les créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

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

Numa, chef de clan de Joraga {2}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier U

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez payer {X}{X}. Quand vous faites ainsi, répartissez X marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre d'elfes ciblés.
Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Numa, chef de clan de Joraga {2}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier U

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez payer {X}{X}. Quand vous faites ainsi, répartissez X marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre d'elfes ciblés.
Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhys l'Exilé {2}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier R

À chaque fois que Rhys l'Exilé attaque, vous gagnez 1 point de vie pour chaque elfe que vous contrôlez.
{B}, sacrifiez un elfe : Régénérez Rhys l'Exilé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhys l'Exilé {2}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier R

À chaque fois que Rhys l'Exilé attaque, vous gagnez 1 point de vie pour chaque elfe que vous contrôlez.
{B}, sacrifiez un elfe : Régénérez Rhys l'Exilé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rishkar, renégat de Peema {2}{G}

Créature légendaire : elfe et druide R

Quand Rishkar, renégat de Peema arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle a « {T} : Ajoutez {G}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rishkar, renégat de Peema {2}{G}

Créature légendaire : elfe et druide R

Quand Rishkar, renégat de Peema arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle a « {T} : Ajoutez {G}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rishkar, renégat de Peema {2}{G}

Créature légendaire : elfe et druide R

Quand Rishkar, renégat de Peema arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle a « {T} : Ajoutez {G}. »

2/2

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

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

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

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

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

Berceau de Gaia

Terrain légendaire R

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

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

Berceau de Gaia

Terrain légendaire R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuvette de la Yavimaya

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{G}, {T} : Régénérez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuvette de la Yavimaya

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{G}, {T} : Régénérez une créature ciblée.

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

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

Yavimaya, berceau de croissance

Terrain légendaire **R**

Chaque terrain est une forêt en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yavimaya, berceau de croissance

Terrain légendaire R

Chaque terrain est une forêt en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Freyalise, Fureur de Llanowar {3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Freyalise R

{+2} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Druide avec « {T} : Ajoutez {G}. »

{-2} : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

{-6} : Piochez une carte pour chaque créature verte que vous contrôlez.

Freyalise, Fureur de Llanowar peut être votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yavimaya, berceau de croissance

Terrain légendaire R

Chaque terrain est une forêt en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Freyalise, Fureur de Llanowar {3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Freyalise R

{+2} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Druide avec « {T} : Ajoutez {G}. »

{-2} : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

{-6} : Piochez une carte pour chaque créature verte que vous contrôlez.

Freyalise, Fureur de Llanowar peut être votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa Revane {2}{G}{G}

Planeswalker : Nissa M

{+1} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée l'Élu de Nissa, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie pour chaque elfe que vous contrôlez.

{-7} : Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de créature Elfe, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, celle qui fait trembler le monde {3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa R

À chaque fois que vous engagez une forêt pour du mana, ajoutez {G} supplémentaire.

{+1} : Ciblez jusqu'à un terrain non-créature que vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui. Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Élémental avec la vigilance et la célérité qui est toujours un terrain.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec "Les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible." Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa Revane {2}{G}{G}

Planeswalker : Nissa M

{+1} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte appelée l'Élu de Nissa, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie pour chaque elfe que vous contrôlez.

{-7} : Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de créature Elfe, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, celle qui fait trembler le monde {3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa R

À chaque fois que vous engagez une forêt pour du mana, ajoutez {G} supplémentaire.

{+1} : Ciblez jusqu'à un terrain non-créature que vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui. Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Élémental avec la vigilance et la célérité qui est toujours un terrain.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec "Les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible." Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyvar Kell {2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Tyvar M

Les elfes que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {B}. »

{+1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur jusqu'à un elfe ciblé. Dégagez-le. Il acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

{+0} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort d'elfe, il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour et vous piochez deux cartes. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vivien, ranger au Bestiarc {1}{G}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Vivien M

{+1}: Répartissez deux marqueurs +1/+1 entre jusqu'à deux créatures ciblées. Elles acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

{-3} : Une créature ciblée vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker.

{-5} : Vous pouvez choisisr une carte de créature que vous possédez en dehors de la partie, la révéler et la mettre dans votre main.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyvar Kell {2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Tyvar M

Les elfes que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {B}. »

{+1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur jusqu'à un elfe ciblé. Dégagez-le. Il acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

{+0} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort d'elfe, il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour et vous piochez deux cartes. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vivien, ranger au Bestiarc {1}{G}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Vivien M

{+1}: Répartissez deux marqueurs +1/+1 entre jusqu'à deux créatures ciblées. Elles acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

{-3} : Une créature ciblée vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker.

{-5} : Vous pouvez choisisr une carte de créature que vous possédez en dehors de la partie, la révéler et la mettre dans votre main.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast