

Maître de guerre elfe

{1}{G}



Créature : elfe et guerrier

À chaque fois qu'au moins un autre elfe arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

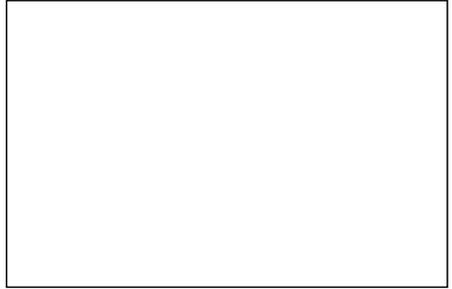
{5}{G}{G} : Les elfes que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Maître de guerre elfe

{1}{G}



Créature : elfe et guerrier

À chaque fois qu'au moins un autre elfe arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

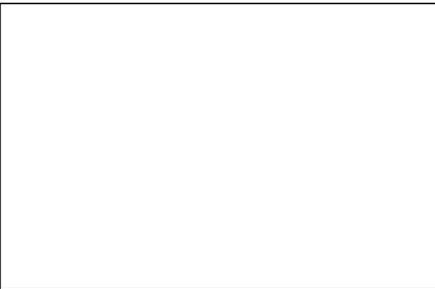
{5}{G}{G} : Les elfes que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Maître de guerre elfe

{1}{G}



Créature : elfe et guerrier

À chaque fois qu'au moins un autre elfe arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

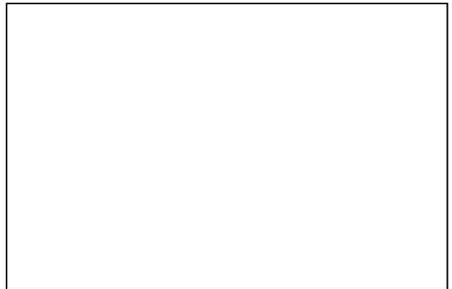
{5}{G}{G} : Les elfes que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Maître de guerre elfe

{1}{G}



Créature : elfe et guerrier

À chaque fois qu'au moins un autre elfe arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

{5}{G}{G} : Les elfes que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast