

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

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

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

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

Commandant d'embuscade

{3}{G}{G}

Créature : elfe

R

Les forêts que vous contrôlez sont des créatures 1/1 vertes Elfe, mais restent toujours des terrains.  
{1}{G}, Sacrifiez un elfe : Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

Commandant d'embuscade

{3}{G}{G}

Créature : elfe

R

Les forêts que vous contrôlez sont des créatures 1/1 vertes Elfe, mais restent toujours des terrains.  
{1}{G}, Sacrifiez un elfe : Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

2/2

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 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 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 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}

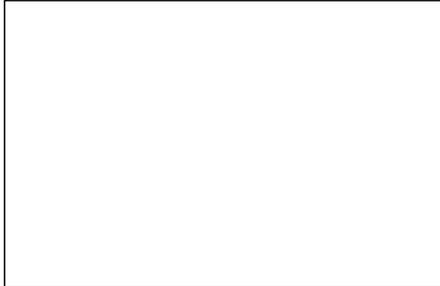


Créature : elfe **C**  
Toutes les créatures capables de bloquer l'Elfe moqueur doivent le faire.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

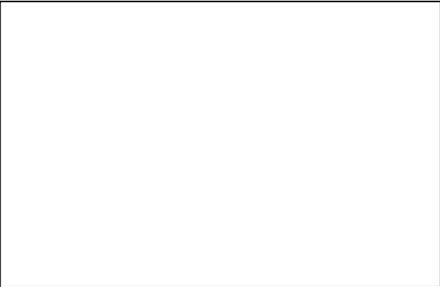


Créature : elfe et druide **C**  
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe moqueur {G}

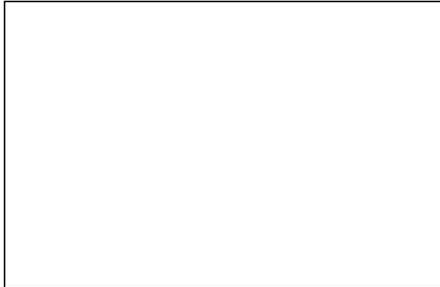


Créature : elfe **C**  
Toutes les créatures capables de bloquer l'Elfe moqueur doivent le faire.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



Créature : elfe et druide **C**  
{T} : Ajoutez {G}.

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

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

Elfes de Llanowar {G}



Créature : elfe et druide C  
{T} : Ajoutez {G}.

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

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

Mageforce tribal {1}{G}



Créature : elfe et sorcier R

Mue {1}{G}

Quand le Mageforce tribal est retourné face visible, les créatures du type de votre choix gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de Brinbois {1}{G}



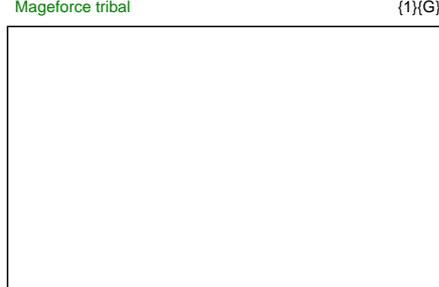
Créature : elfe C

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

Mageforce tribal {1}{G}



Créature : elfe et sorcier R

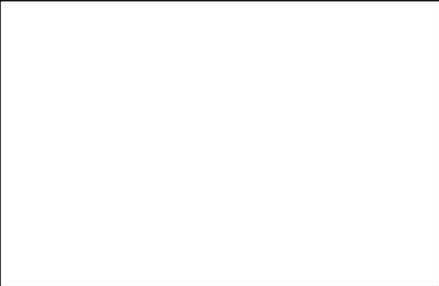
Mue {1}{G}

Quand le Mageforce tribal est retourné face visible, les créatures du type de votre choix gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageforce tribal {1}{G}



Créature : elfe et sorcier R

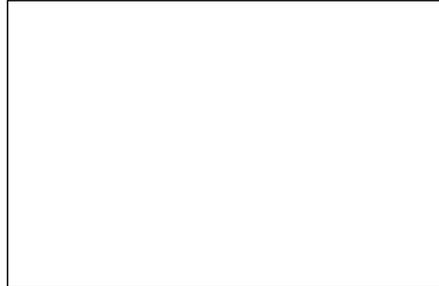
Mue {1}{G}

Quand le Mageforce tribal est retourné face visible, les créatures du type de votre choix gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sibylle des fontaines {1}{G}



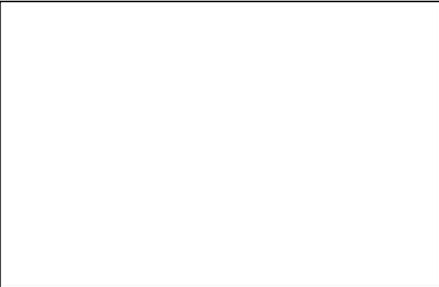
Créature : elfe C

{T} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageforce tribal {1}{G}



Créature : elfe et sorcier R

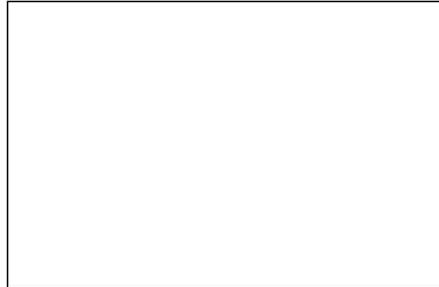
Mue {1}{G}

Quand le Mageforce tribal est retourné face visible, les créatures du type de votre choix gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

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

Forêt



Terrain de base : forêt C  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sibylle des fontaines {1}{G}

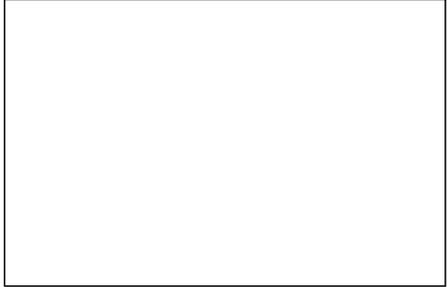


Créature : elfe C  
{T} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

**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

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

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

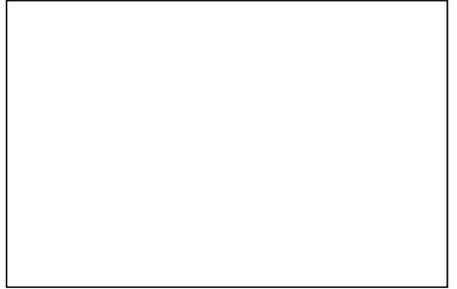
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fierté de Brinbois

{G}



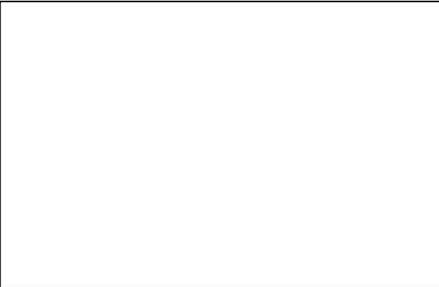
Éphémère

C

La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'elfes sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

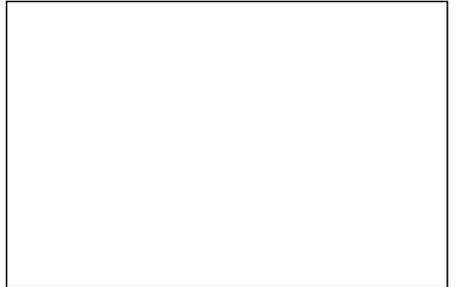
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fierté de Brinbois

{G}



Éphémère

C

La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'elfes sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Unité tribale

{X}{2}{G}

Éphémère

U

Les créatures du type de créature de votre choix gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidé par les elfes

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute {G} supplémentaire pour chaque elfe sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Unité tribale

{X}{2}{G}

Éphémère

U

Les créatures du type de créature de votre choix gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidé par les elfes

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute {G} supplémentaire pour chaque elfe sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

