

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

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

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

Championne elfe {1}{G}{G}



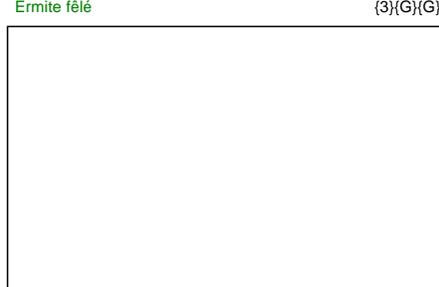
Créature : elfe R

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

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

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

Berceau de Gaia



Terrain légendaire R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ermite fêlé {3}{G}{G}



Créature : elfe R

Écho {3}{G}{G}

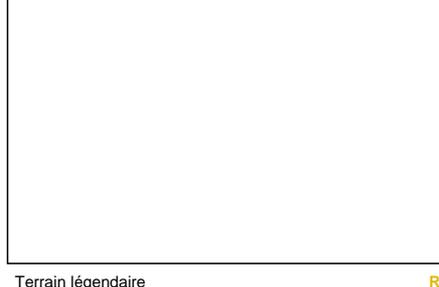
Quand l'ermite fêlé arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Écureuil.

Toutes les créatures Écureuil gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia



Terrain légendaire R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



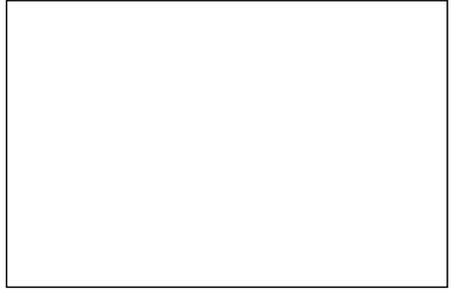
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



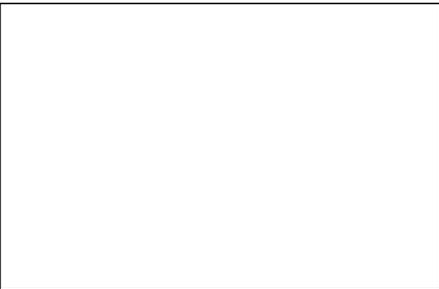
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



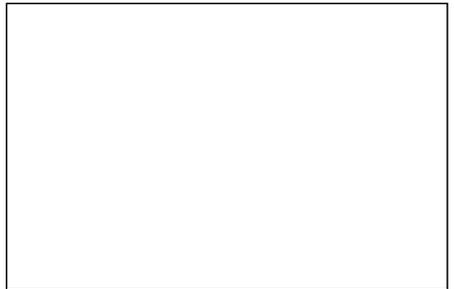
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



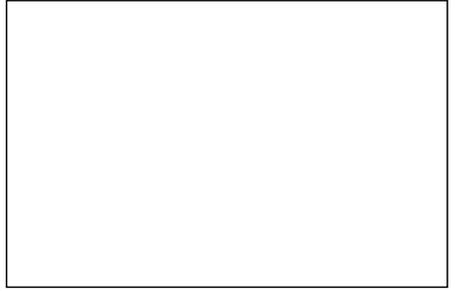
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



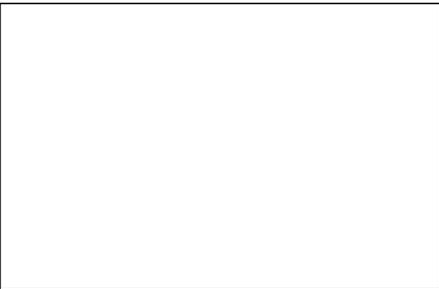
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



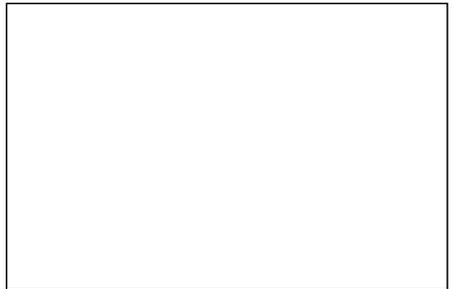
Terrain de base : forêt

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

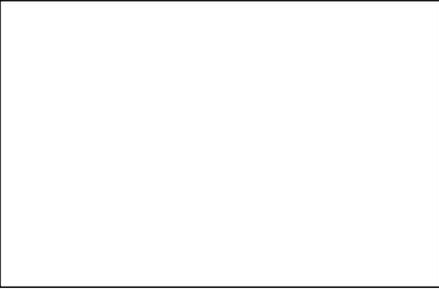


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



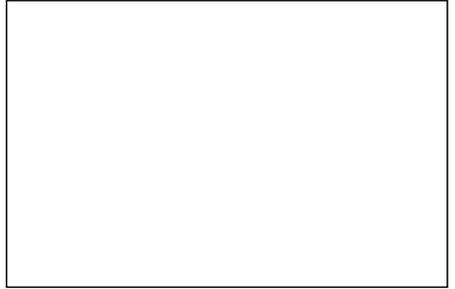
Terrain de base : forêt

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

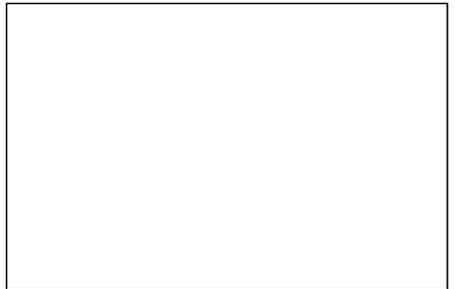
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}



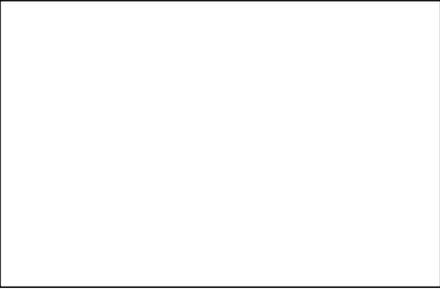
Artefact

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}

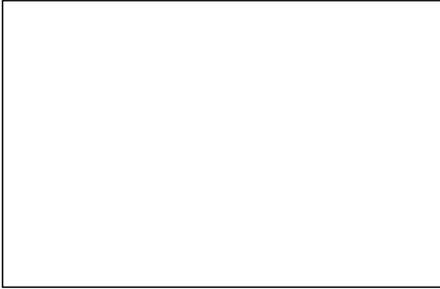


Artefact R

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

Avant-garde elfe {1}{G}



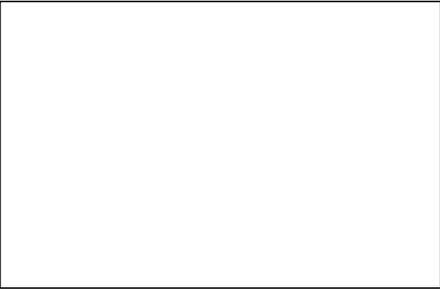
Créature : elfe et guerrier R

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

Blason {5}

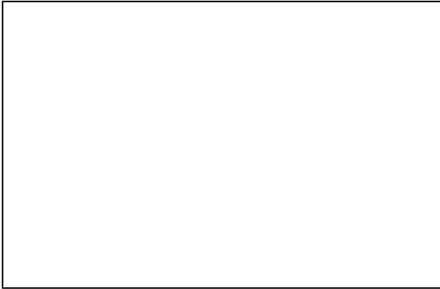


Artefact R

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

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