Archer de Sylvépine {1}{G}

Créature : elfe et archer **C**

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer de Sylvépine {1}{G}

Créature : elfe et archer **C**

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer de Sylvépine {1}{G}

Créature : elfe et archer **C**

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer de Sylvépine {1}{G}

Créature : elfe et archer **C**

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archers elfes {1}{G}

Créature : elfe et archer R

Initiative

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archers elfes {1}{G}

Créature : elfe et archer R

Initiative

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archers elfes {1}{G}

Créature : elfe et archer R

Initiative

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseuse de trophées {2}{G}

Créature : humain et archer U

{1}{G} : La Chasseuse de trophées inflige 1 blessure à la créature avec le vol ciblée.
À chaque fois qu'une créature avec le vol ayant subi des blessures par la Chasseuse de trophées ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Chasseuse de trophées.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseuse de trophées {2}{G}

Créature : humain et archer U

{1}{G} : La Chasseuse de trophées inflige 1 blessure à la créature avec le vol ciblée.
À chaque fois qu'une créature avec le vol ayant subi des blessures par la Chasseuse de trophées ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Chasseuse de trophées.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de trouées de ciel {1}{G}

Créature : elfe C

{T} : Dégagez une créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseuse de trophées {2}{G}

Créature : humain et archer U

{1}{G} : La Chasseuse de trophées inflige 1 blessure à la créature avec le vol ciblée.
À chaque fois qu'une créature avec le vol ayant subi des blessures par la Chasseuse de trophées ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Chasseuse de trophées.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de trouées de ciel {1}{G}

Créature : elfe C

{T} : Dégagez une créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de trouées de ciel {1}{G}

Créature : elfe **C**

{T} : Dégagez une créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen au grand arc {4}{G}

Créature : elfe et archer **R**

Les autres créatures Archer que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois qu'un archer que vous contrôlez inflige des blessures à une créature, cet archer inflige autant de blessures au contrôleur de cette créature.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de trouées de ciel {1}{G}

Créature : elfe **C**

{T} : Dégagez une créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen au grand arc {4}{G}

Créature : elfe et archer **R**

Les autres créatures Archer que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois qu'un archer que vous contrôlez inflige des blessures à une créature, cet archer inflige autant de blessures au contrôleur de cette créature.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen au grand arc {4}{G}

Créature : elfe et archer R

Les autres créatures Archer que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois qu'un archer que vous contrôlez inflige des blessures à une créature, cet archer inflige autant de blessures au contrôleur de cette créature.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élu de Titania {2}{G}

Créature : elfe et archer U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort vert, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élu de Titania.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen au grand arc {4}{G}

Créature : elfe et archer R

Les autres créatures Archer que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois qu'un archer que vous contrôlez inflige des blessures à une créature, cet archer inflige autant de blessures au contrôleur de cette créature.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élu de Titania {2}{G}

Créature : elfe et archer U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort vert, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élu de Titania.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élu de Titania {2}{G}

Créature : elfe et archer U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort vert, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élu de Titania.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigid, héroïne de Kinsbayel {2}{W}{W}

Créature légendaire : sangami et archer R

Initiative
{T} : Brigid, héroïne de Kinsbayel inflige 2 blessures à chaque créature attaquante ou bloqueuse qu'un joueur ciblé contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigid, héroïne de Kinsbayel {2}{W}{W}

Créature légendaire : sangami et archer R

Initiative
{T} : Brigid, héroïne de Kinsbayel inflige 2 blessures à chaque créature attaquante ou bloqueuse qu'un joueur ciblé contrôle.

2/3

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

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

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

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc long viridian {1}

Artefact : équipement **C**

La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »
Équipement {3} ({3}: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc long viridian {1}

Artefact : équipement **C**

La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »
Équipement {3} ({3}: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc long viridian {1}

Artefact : équipement **C**

La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »
Équipement {3} ({3}: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc long viridian {1}

Artefact : équipement **C**

La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »
Équipement {3} ({3}: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic {1}

Artefact : équipement **R**

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic {1}

Artefact : équipement R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic {1}

Artefact : équipement R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic {1}

Artefact : équipement R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne de Gaia {1}{G}{G}

Enchantement U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne de Gaia {1}{G}{G}

Enchantement U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura C

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne de Gaia {1}{G}{G}

Enchantement U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura C

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entraînement au tir à l'arc {W}

Enchantement : aura **U**

Enchanter : créature
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « flèche » sur l'Entraînement au tir à l'arc.
La créature enchantée a "{T} : Cette créature inflige X blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée, X étant le nombre de marqueurs « flèche » sur l'Entraînement au tir à l'arc."

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entraînement au tir à l'arc {W}

Enchantement : aura **U**

Enchanter : créature
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « flèche » sur l'Entraînement au tir à l'arc.
La créature enchantée a "{T} : Cette créature inflige X blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée, X étant le nombre de marqueurs « flèche » sur l'Entraînement au tir à l'arc."

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entraînement au tir à l'arc {W}

Enchantement : aura **U**

Enchanter : créature
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « flèche » sur l'Entraînement au tir à l'arc.
La créature enchantée a "{T} : Cette créature inflige X blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée, X étant le nombre de marqueurs « flèche » sur l'Entraînement au tir à l'arc."

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répit {1}{G}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature attaquante.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répit {1}{G}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature attaquante.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répit {1}{G}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature attaquante.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répit {1}{G}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature attaquante.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitalité {G}

Éphémère **C**

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitalité {G}

Éphémère **C**

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitalité {G}

Éphémère **C**

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détermination d'acier {1}{G}

Enchantement **R**

Au moment où la Détermination d'acier arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures du type choisi ont le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détermination d'acier {1}{G}

Enchantement R

Au moment où la Détermination d'acier arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures du type choisi ont le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction selon Serra {1}{W}

Enchantement U

Les créatures que vous contrôlez ont la vigilance. (Attaquer avec ces créatures ne les fait pas s'engager.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détermination d'acier {1}{G}

Enchantement R

Au moment où la Détermination d'acier arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures du type choisi ont le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction selon Serra {1}{W}

Enchantement U

Les créatures que vous contrôlez ont la vigilance. (Attaquer avec ces créatures ne les fait pas s'engager.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast