

Archers de la Cicatrice zébrée

{1}{G}{G}



Créature : elfe et archer

U

La force et l'endurance des Archers de la Cicatrice zébrée sont chacune égale au nombre d'elfes que vous contrôlez.
{T} : Les Archers de la Cicatrice zébrée infligent un nombre de blessures égal à leur force à une créature avec le vol ciblé.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archers de la Cicatrice zébrée

{1}{G}{G}



Créature : elfe et archer

U

La force et l'endurance des Archers de la Cicatrice zébrée sont chacune égale au nombre d'elfes que vous contrôlez.
{T} : Les Archers de la Cicatrice zébrée infligent un nombre de blessures égal à leur force à une créature avec le vol ciblé.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archers de la Cicatrice zébrée

{1}{G}{G}



Créature : elfe et archer

U

La force et l'endurance des Archers de la Cicatrice zébrée sont chacune égale au nombre d'elfes que vous contrôlez.
{T} : Les Archers de la Cicatrice zébrée infligent un nombre de blessures égal à leur force à une créature avec le vol ciblé.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archers de la Cicatrice zébrée

{1}{G}{G}



Créature : elfe et archer

U

La force et l'endurance des Archers de la Cicatrice zébrée sont chacune égale au nombre d'elfes que vous contrôlez.
{T} : Les Archers de la Cicatrice zébrée infligent un nombre de blessures égal à leur force à une créature avec le vol ciblé.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide elfe {1}{G}{G}



Créature : elfe et druide R

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

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide elfe {1}{G}{G}



Créature : elfe et druide R

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

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide elfe {1}{G}{G}



Créature : elfe et druide R

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

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide elfe {1}{G}{G}



Créature : elfe et druide R

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

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bergère annulmage

{3}{G}



Créature : elfe et shaman

U

Engagez quatre créatures dégagées que vous contrôlez :
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de meute de Garruk

{4}{G}



Créature : bête

U

À chaque fois qu'une autre créature avec une force supérieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bergère annulmage

{3}{G}



Créature : elfe et shaman

U

Engagez quatre créatures dégagées que vous contrôlez :
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de meute de Garruk

{4}{G}



Créature : bête

U

À chaque fois qu'une autre créature avec une force supérieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de meute de Garruk {4}{G}



Créature : bête U

À chaque fois qu'une autre créature avec une force supérieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'héritage {G}



Créature : elfe et druide U

Engagez trois elfes dégagés que vous contrôlez : Ajoutez {G}{G}{G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de meute de Garruk {4}{G}



Créature : bête U

À chaque fois qu'une autre créature avec une force supérieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'héritage {G}



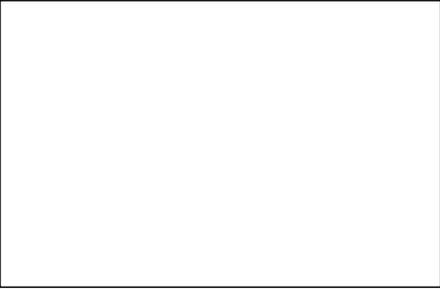
Créature : elfe et druide U

Engagez trois elfes dégagés que vous contrôlez : Ajoutez {G}{G}{G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'héritage {G}



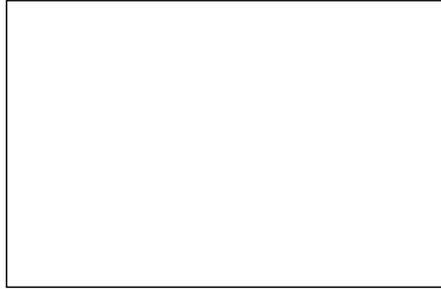
Créature : elfe et druide U

Engagez trois elfes dégagés que vous contrôlez : Ajoutez {G}{G}{G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



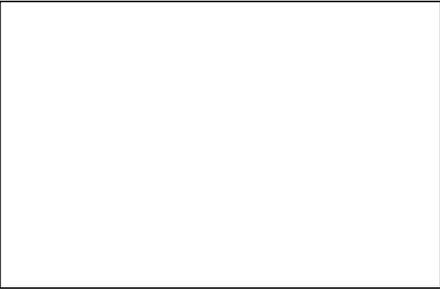
Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'héritage {G}



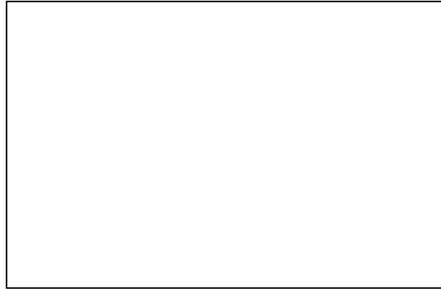
Créature : elfe et druide U

Engagez trois elfes dégagés que vous contrôlez : Ajoutez {G}{G}{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

Elfes de Llanowar {G}



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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ezuri, chef renégat {1}{G}{G}

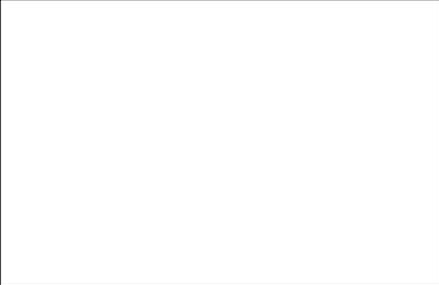


Créature légendaire : elfe et guerrier R
 {G} : Régénérez un autre elfe ciblé.
 {2}{G}{G}{G} : Les créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

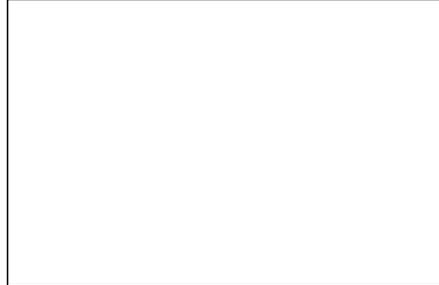


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

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

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

Garde d'essence {G}



Créature : elfe et shaman **C**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'essence {G}



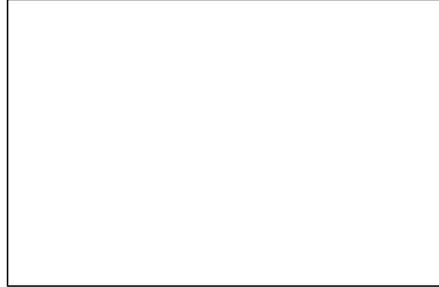
Créature : elfe et shaman **C**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'essence {G}



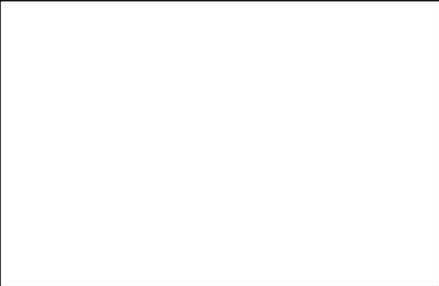
Créature : elfe et shaman **C**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'essence {G}



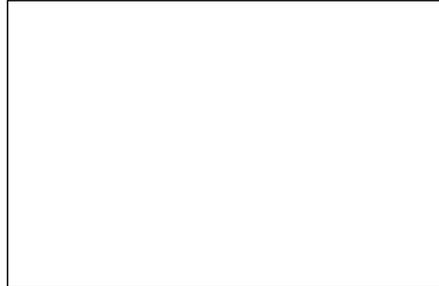
Créature : elfe et shaman C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parfaite impérieuse {2}{G}



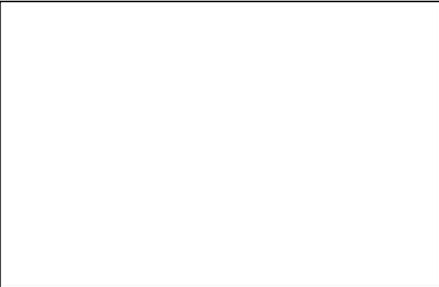
Créature : elfe et guerrier U

Les autres elfes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parfaite impérieuse {2}{G}



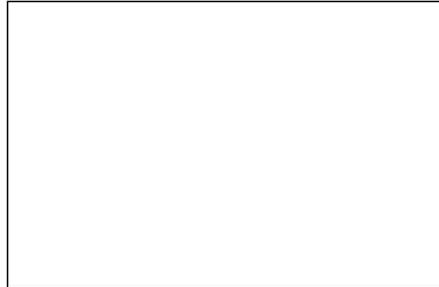
Créature : elfe et guerrier U

Les autres elfes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parfaite impérieuse {2}{G}



Créature : elfe et guerrier U

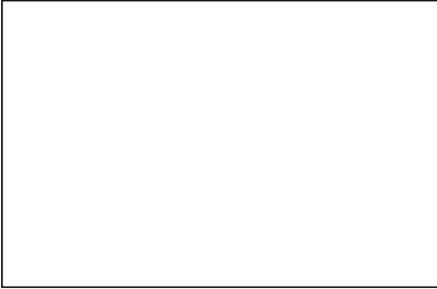
Les autres elfes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parfaite impérieuse

{2}{G}



Créature : elfe et guerrier

U

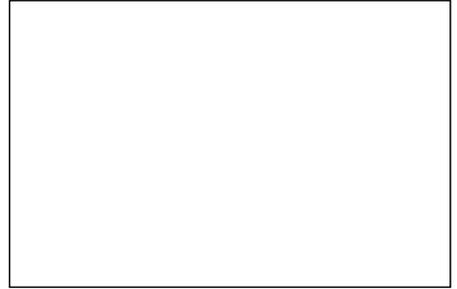
Les autres elfes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de noirfiel

{2}{GU}{GU}{GU}



Créature : horreur

R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Dégagez toutes les créatures vertes et/ou bleues que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de noirfiel

{2}{GU}{GU}{GU}



Créature : horreur

R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Dégagez toutes les créatures vertes et/ou bleues que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de noirfiel

{2}{GU}{GU}{GU}



Créature : horreur

R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Dégagez toutes les créatures vertes et/ou bleues que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de noirfiel {2}{GU}{GU}{GU}



Créature : horreur R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
 Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.
 Dégagez toutes les créatures vertes et/ou bleues que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhys l'Affranchi {GW}



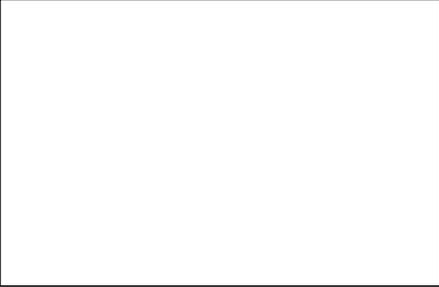
Créature légendaire : elfe et guerrier R

{2}{GW}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier.
 {4}{GW}{GW}, {T} : Pour chaque jeton de créature que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhys l'Affranchi {GW}



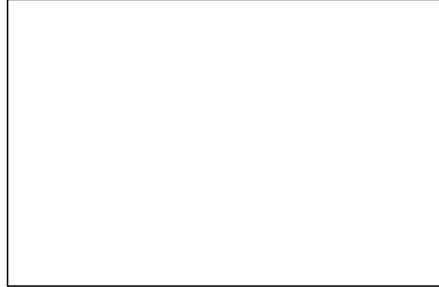
Créature légendaire : elfe et guerrier R

{2}{GW}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier.
 {4}{GW}{GW}, {T} : Pour chaque jeton de créature que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhys l'Affranchi {GW}



Créature légendaire : elfe et guerrier R

{2}{GW}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier.
 {4}{GW}{GW}, {T} : Pour chaque jeton de créature que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portrait craché

{4}{GU}{GU}



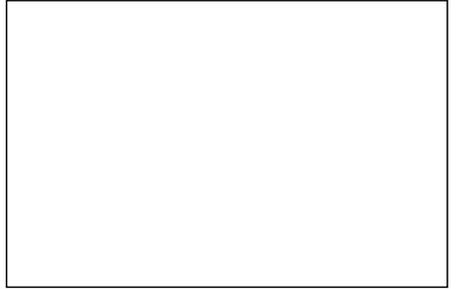
Rituel

R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

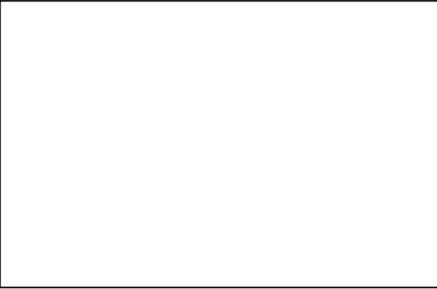
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portrait craché

{4}{GU}{GU}



Rituel

R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

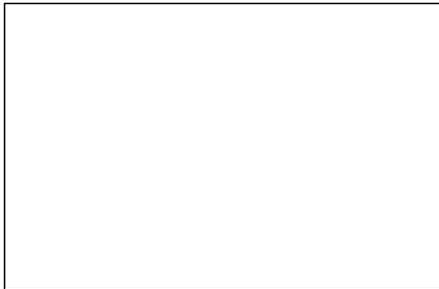


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



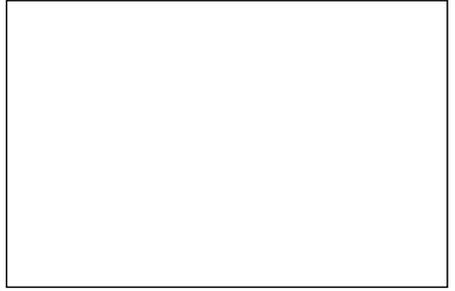
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



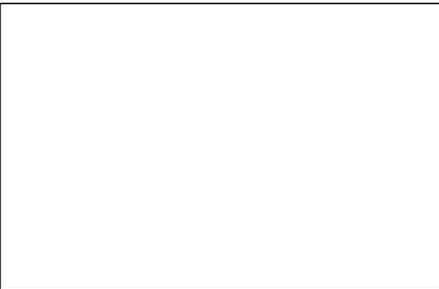
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



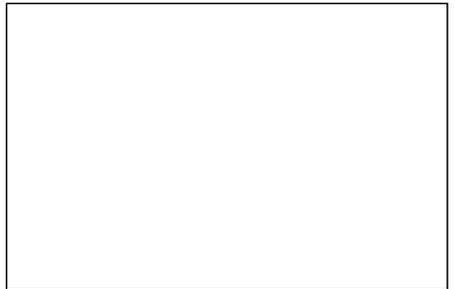
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

