

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}



Créature : Snake Shaman

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}



Créature : Snake Shaman

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}



Créature : Snake Shaman

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}



Créature : Snake Shaman

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de Linciel {1}{G}



Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.
{1} : Ajoutez {R} ou {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de Linciel {1}{G}



Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.
{1} : Ajoutez {R} ou {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de Linciel {1}{G}



Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.
{1} : Ajoutez {R} ou {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de Linciel {1}{G}



Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.
{1} : Ajoutez {R} ou {W}.

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

Elfes de Llanowar {G}

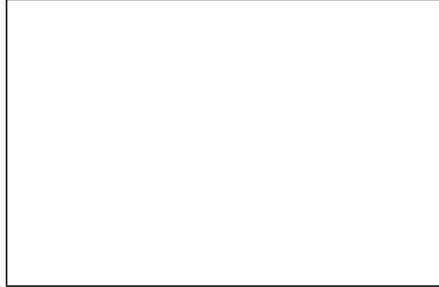


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



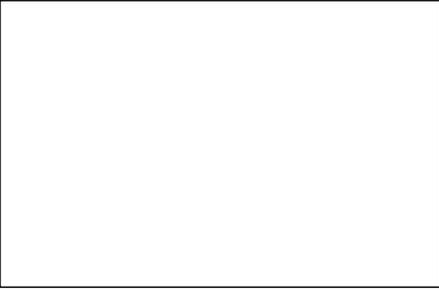
Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de Titania

{1}{G}



Créature : elfe et druide

U

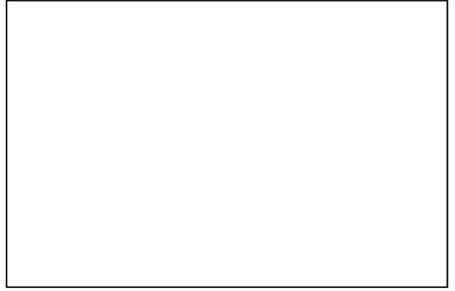
{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de Titania

{1}{G}



Créature : elfe et druide

U

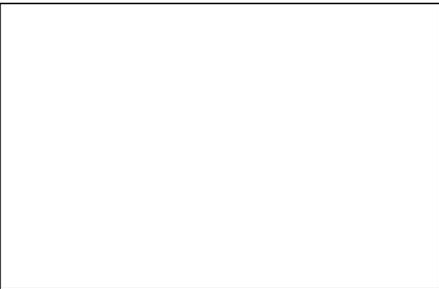
{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de Titania

{1}{G}



Créature : elfe et druide

U

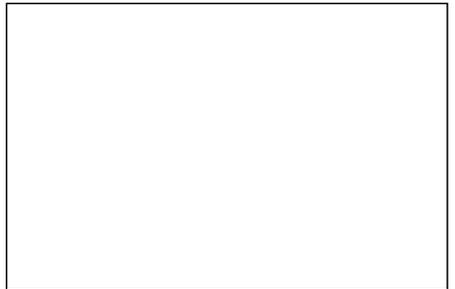
{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de Titania

{1}{G}



Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régisseur de la Yavimaya {2}{G}



Créature : elfe C

Echo {2}{G}

Quand le Régisseur de la Yavimaya arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, mettre cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régisseur de la Yavimaya {2}{G}



Créature : elfe C

Echo {2}{G}

Quand le Régisseur de la Yavimaya arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, mettre cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régisseur de la Yavimaya {2}{G}



Créature : elfe C

Echo {2}{G}

Quand le Régisseur de la Yavimaya arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, mettre cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régisseur de la Yavimaya {2}{G}



Créature : elfe C

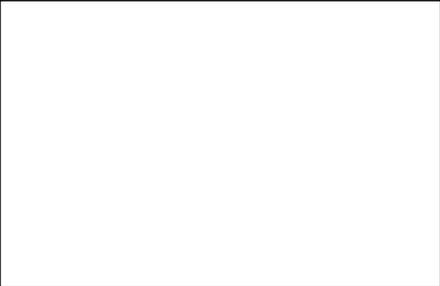
Echo {2}{G}

Quand le Régisseur de la Yavimaya arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, mettre cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



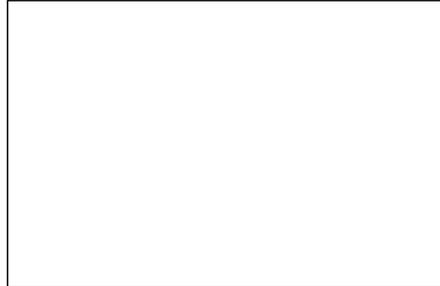
Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



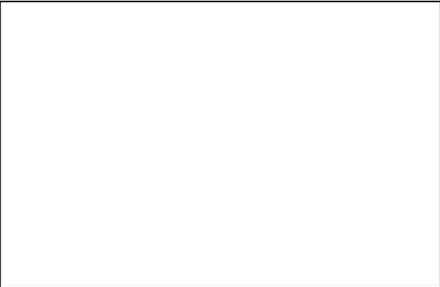
Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



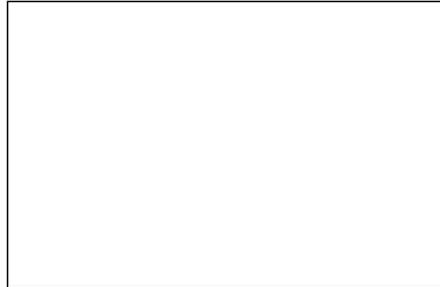
Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu guitùk

{X}{R}

Rituel

R

Vous pouvez lancer le Feu guitùk comme s'il avait le flash si vous payez {2} de plus pour le lancer.
Le Feu guitùk inflige X blessures à n'importe quelle cible.

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



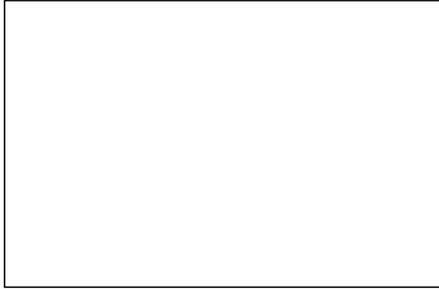
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



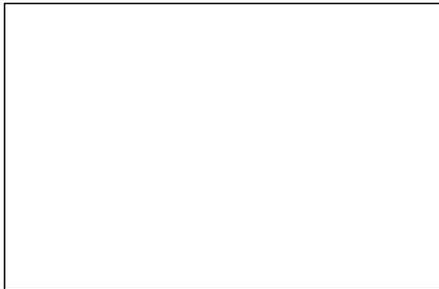
Terrain de base : forêt

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

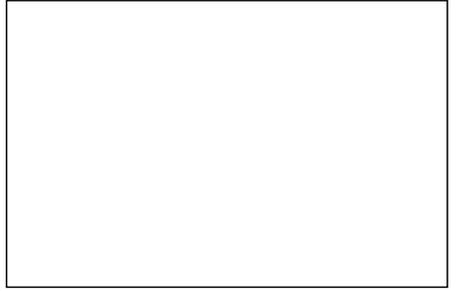


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

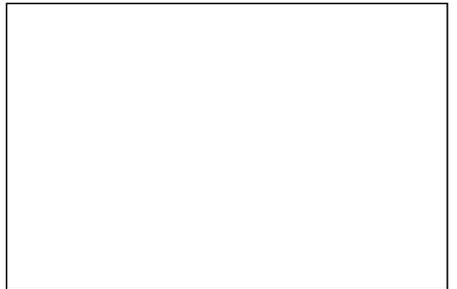


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod {3}



Artefact U
Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod {3}



Artefact U
Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod {3}



Artefact U
Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod {3}



Artefact U

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}

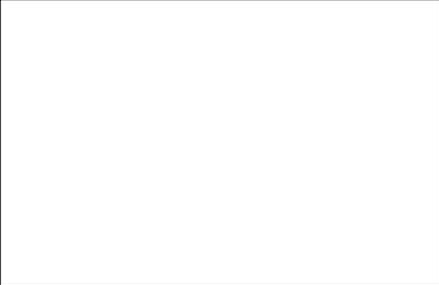


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne {0}

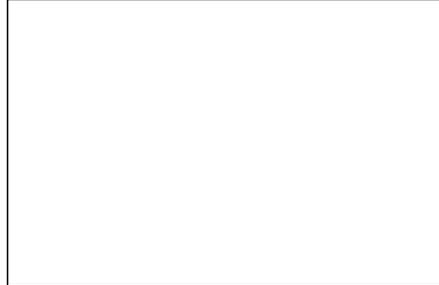


Artefact U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}



Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}



Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.
 À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
 Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meute chasseresse {5}{G}{G}



Éphémère U

Créez un jeton de créature 4/4 verte Bête.
 Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}

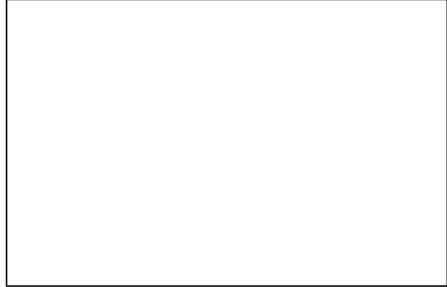


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.
 À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
 Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geyser volcanique {X}{R}{R}



Éphémère U

Le Geyser volcanique inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Deuxième aurore

{1}{W}{W}



Éphémère

R

Chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes d'artefact, de créature, d'enchantement et de terrain qui ont été mises dans son cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Deuxième aurore

{1}{W}{W}



Éphémère

R

Chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes d'artefact, de créature, d'enchantement et de terrain qui ont été mises dans son cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Deuxième aurore

{1}{W}{W}



Éphémère

R

Chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes d'artefact, de créature, d'enchantement et de terrain qui ont été mises dans son cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Deuxième aurore

{1}{W}{W}



Éphémère

R

Chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes d'artefact, de créature, d'enchantement et de terrain qui ont été mises dans son cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

