Banneret du bosquet {1}{G}

Créature : sylvin et shamane **C**

Les sorts de sylvin et les sorts de shamane que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret du bosquet {1}{G}

Créature : sylvin et shamane **C**

Les sorts de sylvin et les sorts de shamane que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret du bosquet {1}{G}

Créature : sylvin et shamane **C**

Les sorts de sylvin et les sorts de shamane que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin des sylves {1}{G}

Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin des sylves {1}{G}

Créature : changeforme C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse caméléon {2}{G}{G}

Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Protection contre le noir
{2}{G}{G} : Le Colosse caméléon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse caméléon {2}{G}{G}

Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Protection contre le noir
{2}{G}{G} : Le Colosse caméléon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen à couronne de feuilles {2}{G}{G}

Créature : sylvin et shamane R

Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Doyen à couronne de feuilles, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen à couronne de feuilles {2}{G}{G}

Créature : sylvin et shamane R

Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Doyen à couronne de feuilles, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane au crâne de loup {1}{G}

Créature : elfe et shamane U

Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Shamane au crâne de loup, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen à couronne de feuilles {2}{G}{G}

Créature : sylvin et shamane R

Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Doyen à couronne de feuilles, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane au crâne de loup {1}{G}

Créature : elfe et shamane U

Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Shamane au crâne de loup, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane au crâne de loup {1}{G}

Créature : elfe et shamane U

Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Shamane au crâne de loup, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acolyte de la Flamme intérieure {1}{R}{R}

Créature : élémental et shamane C

Quand l'Acolyte de la Flamme intérieure arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane au crâne de loup {1}{G}

Créature : elfe et shamane U

Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Shamane au crâne de loup, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acolyte de la Flamme intérieure {1}{R}{R}

Créature : élémental et shamane C

Quand l'Acolyte de la Flamme intérieure arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Façonneur d'éclairs {3}{R}

Créature : gobelin et shamane R

Appui de gobelin ou de shamane (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre gobelin ou un autre shamane que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, la carte retirée revient sur le champ de bataille.)
{T} : Le Façonneur d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur de rage {2}{R}

Créature : élémental et shamane U

Quand le Forgeur de rage arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature Shamane que vous contrôlez.
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle attaque, vous pouvez faire que cette créature inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Façonneur d'éclairs {3}{R}

Créature : gobelin et shamane R

Appui de gobelin ou de shamane (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre gobelin ou un autre shamane que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, la carte retirée revient sur le champ de bataille.)
{T} : Le Façonneur d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur de rage {2}{R}

Créature : élémental et shamane U

Quand le Forgeur de rage arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature Shamane que vous contrôlez.
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle attaque, vous pouvez faire que cette créature inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur de rage {2}{R}

Créature : élémental et shamane U

Quand le Forgeur de rage arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature Shamane que vous contrôlez.
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle attaque, vous pouvez faire que cette créature inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur du taureau {2}{R}

Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur de rage {2}{R}

Créature : élémental et shamane U

Quand le Forgeur de rage arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature Shamane que vous contrôlez.
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle attaque, vous pouvez faire que cette créature inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur du taureau {2}{R}

Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur cette créature.

2/2

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

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 **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{R}

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 **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton mordépine {2}

Artefact tribal : shamane et équipement U

La créature équipée a « {2}, {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible » et « À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez cette créature. »
À chaque fois qu'une créature Shamane arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher le Bâton mordépine.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton mordépine {2}

Artefact tribal : shamane et équipement U

La créature équipée a « {2}, {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible » et « À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez cette créature. »
À chaque fois qu'une créature Shamane arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher le Bâton mordépine.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille {1}

Artefact U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poignée de force {1}{G}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, cette créature gagne un +2/+2 supplémentaire et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille {1}

Artefact U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poignée de force {1}{G}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, cette créature gagne un +2/+2 supplémentaire et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poignée de force {1}{G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, cette créature gagne un +2/+2 supplémentaire et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Allumage {1}{R}

Éphémère **C**

L'Allumage inflige 3 blessures à une créature ciblée. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, l'Allumage inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poignée de force {1}{G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, cette créature gagne un +2/+2 supplémentaire et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Allumage {1}{R}

Éphémère **C**

L'Allumage inflige 3 blessures à une créature ciblée. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, l'Allumage inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Allumage {1}{R}

Éphémère **C**

L'Allumage inflige 3 blessures à une créature ciblée. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, l'Allumage inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron {R}

Éphémère tribal : gobelin **C**

Le Feu de goudron inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Allumage {1}{R}

Éphémère **C**

L'Allumage inflige 3 blessures à une créature ciblée. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, l'Allumage inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron {R}

Éphémère tribal : gobelin **C**

Le Feu de goudron inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron {R}

Éphémère tribal : gobelin **C**

Le Feu de goudron inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lames de Velis Vel {1}{R}

Éphémère tribal : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Jusqu'à deux créatures gagnent chacune +2/+0 et acquièrent tous les types de création jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron {R}

Éphémère tribal : gobelin **C**

Le Feu de goudron inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lames de Velis Vel {1}{R}

Éphémère tribal : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Jusqu'à deux créatures gagnent chacune +2/+0 et acquièrent tous les types de création jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast