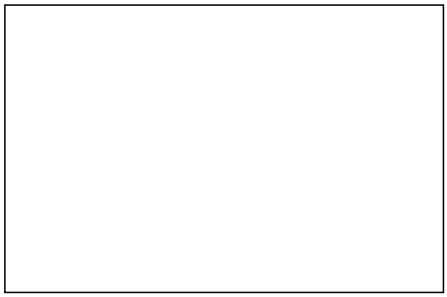
Changelin des sylves {1}{G}



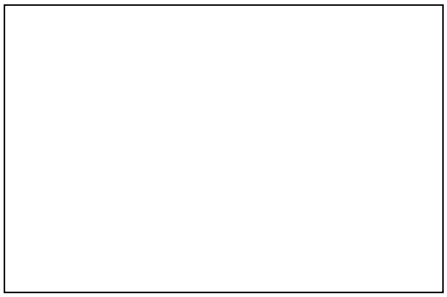
Créature : changeforme **C**

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse caméléon {2}{G}{G}



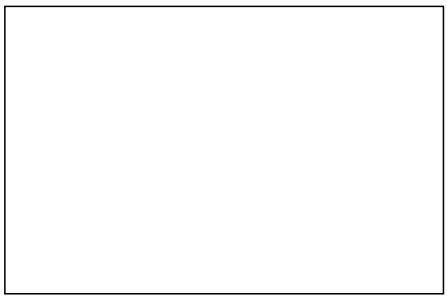
Créature : changeforme **R**

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

Changelin des sylves {1}{G}



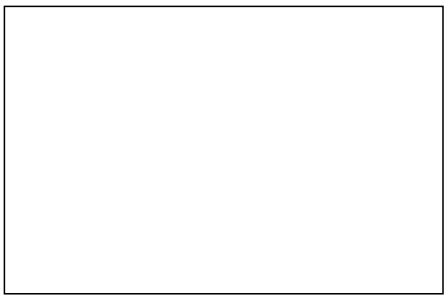
Créature : changeforme **C**

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**

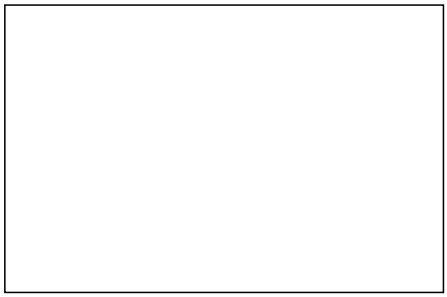
Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Protection contre le noir
{2}{G}{G} : Le Colosse caméléon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse caméléon {2}{G}{G}



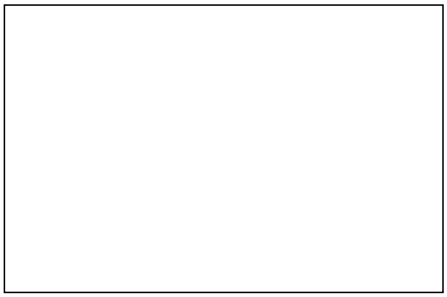
Créature : changeforme R

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

Frêne imbattable {3}{G}



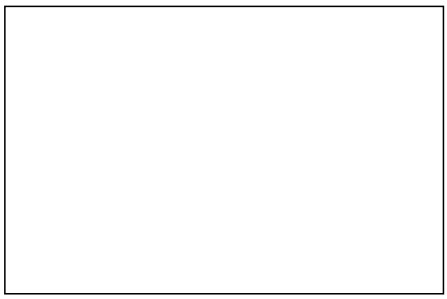
Créature : sylvin et guerrier R

Piétinement
Appui de sylvin ou de guerrier (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre sylvin ou un autre guerrier que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, cette carte revient sur le champ de bataille.)
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient bloquée, elle gagne +0/+5 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frêne imbattable {3}{G}



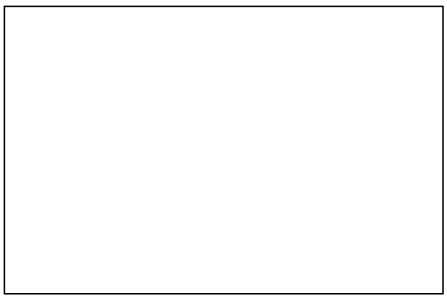
Créature : sylvin et guerrier R

Piétinement
Appui de sylvin ou de guerrier (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre sylvin ou un autre guerrier que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, cette carte revient sur le champ de bataille.)
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient bloquée, elle gagne +0/+5 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier elfe {G}{G}



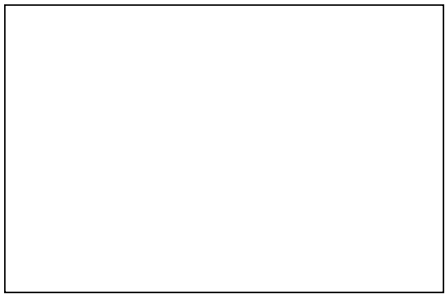
Créature : elfe et guerrier C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier elfe {G}{G}

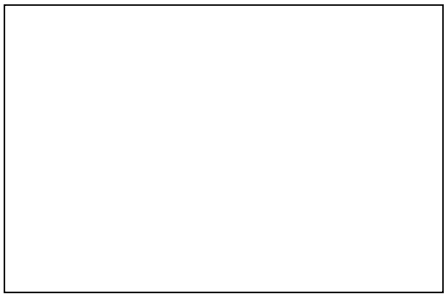


Créature : elfe et guerrier **C**

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parangon de boisronce {1}{G}



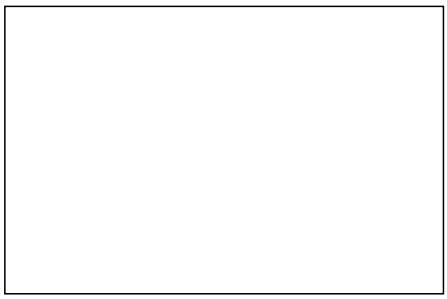
Créature : elfe et guerrier U

Chaque autre créature Guerrier que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier elfe {G}{G}

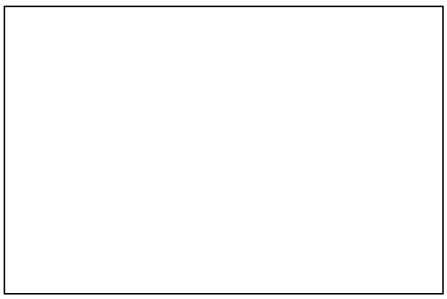


Créature : elfe et guerrier **C**

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parangon de boisronce {1}{G}



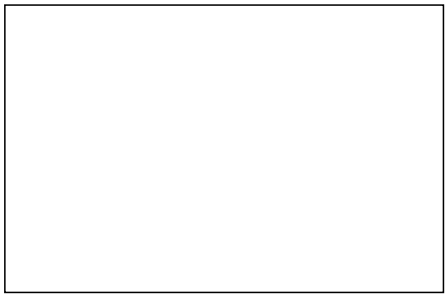
Créature : elfe et guerrier U

Chaque autre créature Guerrier que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parangon de boisronce {1}{G}



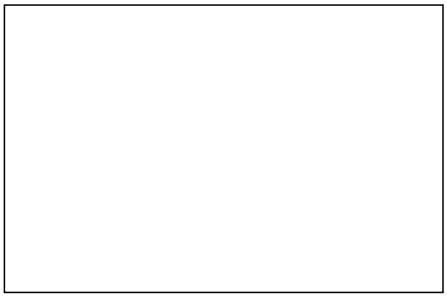
Créature : elfe et guerrier U

Chaque autre créature Guerrier que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreur sangpyre {R}



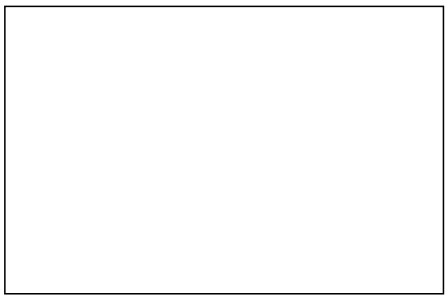
Créature : élémental et guerrier C

{R} : Le Bagarreur sangpyre gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parangon de boisronce {1}{G}



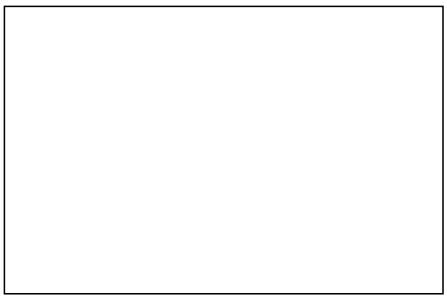
Créature : elfe et guerrier U

Chaque autre créature Guerrier que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreur sangpyre {R}



Créature : élémental et guerrier C

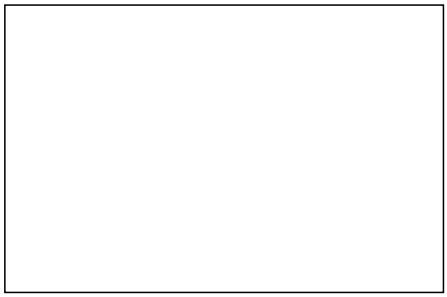
{R} : Le Bagarreur sangpyre gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret des Clairâtres {1}{R}



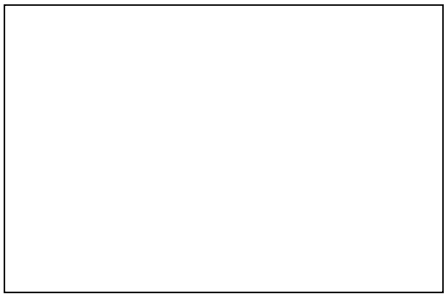
Créature : élémental et guerrier **C**

Les sorts d'élémental et les sorts de guerrier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Renfort 1 ? {1}{R} ({1}{R}, défaussez-vous de cette carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret des Clairâtres {1}{R}



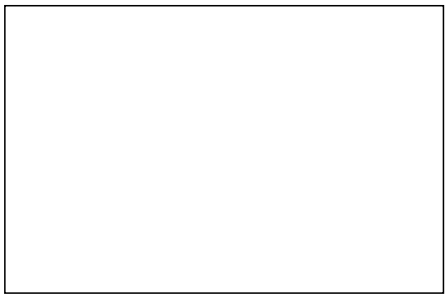
Créature : élémental et guerrier **C**

Les sorts d'élémental et les sorts de guerrier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Renfort 1 ? {1}{R} ({1}{R}, défaussez-vous de cette carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret des Clairâtres {1}{R}



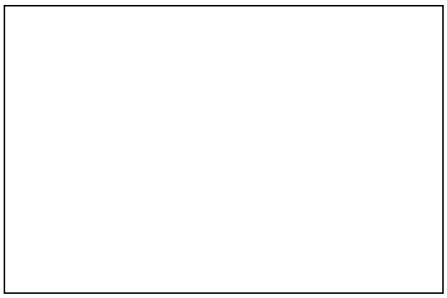
Créature : élémental et guerrier **C**

Les sorts d'élémental et les sorts de guerrier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Renfort 1 ? {1}{R} ({1}{R}, défaussez-vous de cette carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret des Clairâtres {1}{R}



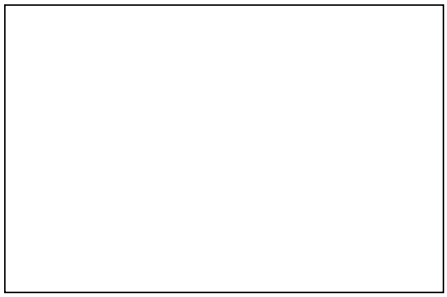
Créature : élémental et guerrier **C**

Les sorts d'élémental et les sorts de guerrier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Renfort 1 ? {1}{R} ({1}{R}, défaussez-vous de cette carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon vengeur {3}{R}



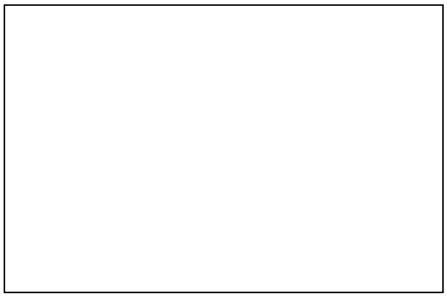
Créature : élémental et guerrier R

Le Brandon vengeur a la célérité tant qu'il y a une carte de guerrier dans votre cimetière.
{R} : Le Brandon vengeur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embraseur de la Flamme intérieure {2}{R}



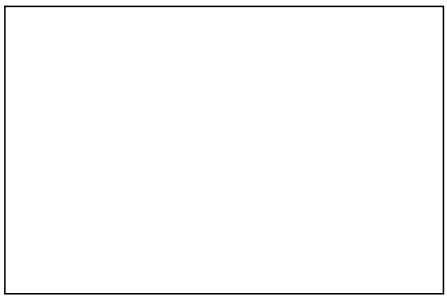
Créature : élémental et guerrier C

{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Si c'est la troisième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon vengeur {3}{R}



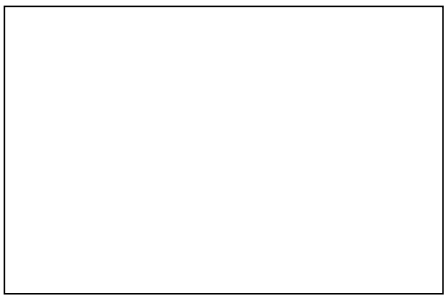
Créature : élémental et guerrier R

Le Brandon vengeur a la célérité tant qu'il y a une carte de guerrier dans votre cimetière.
{R} : Le Brandon vengeur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embraseur de la Flamme intérieure {2}{R}



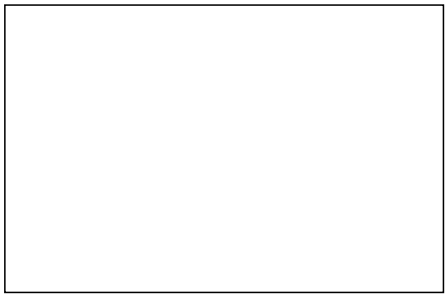
Créature : élémental et guerrier C

{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Si c'est la troisième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embraseur de la Flamme intérieure {2}{R}



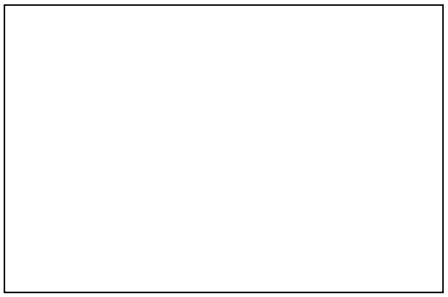
Créature : élémental et guerrier **C**

{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Si c'est la troisième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur du taureau {2}{R}



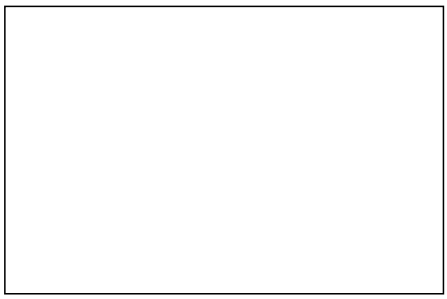
Créature : changeforme **R**

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

Meurtrisseur du taureau {2}{R}



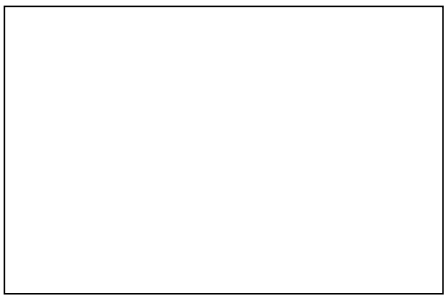
Créature : changeforme **R**

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

Meurtrisseur du taureau {2}{R}



Créature : changeforme **R**

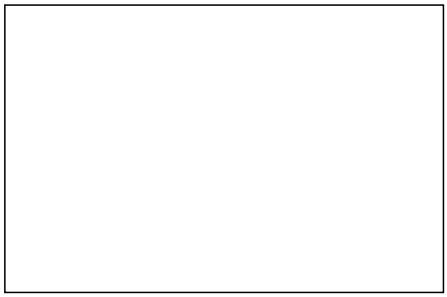
Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

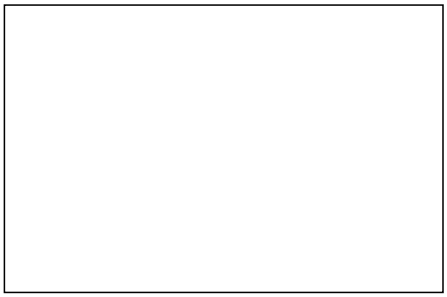


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

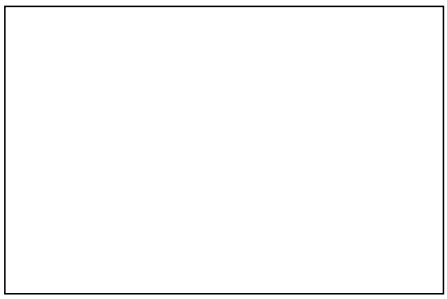


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

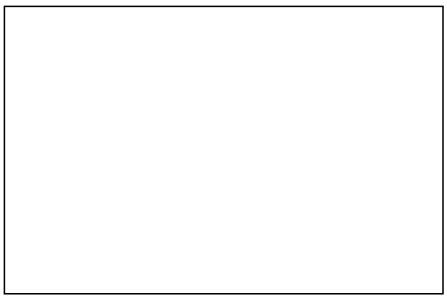


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

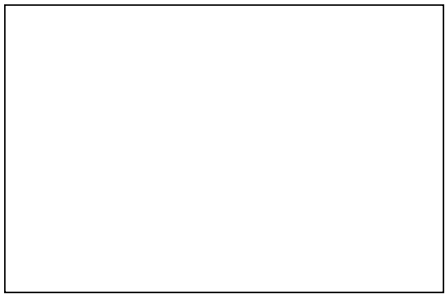


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

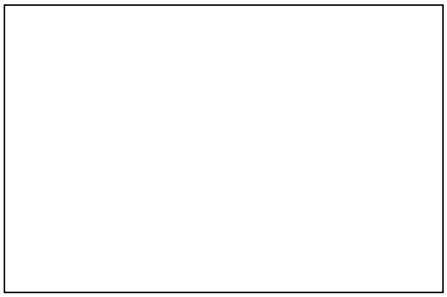


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

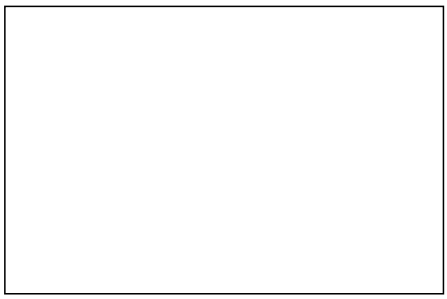


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

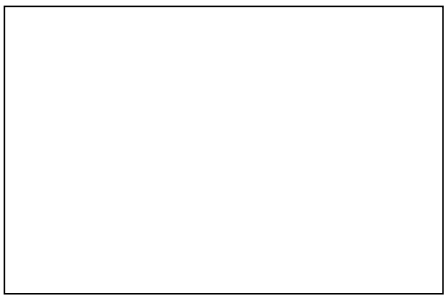


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

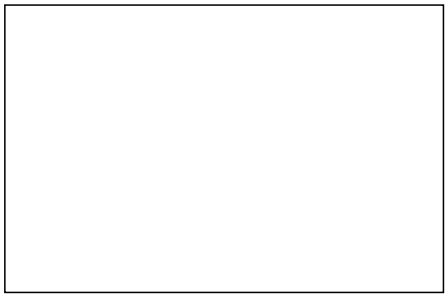


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

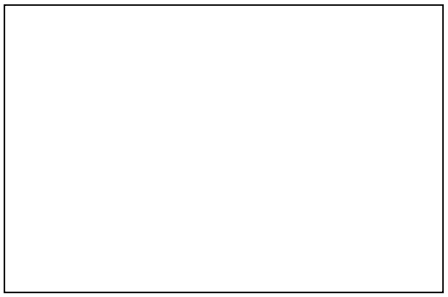


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

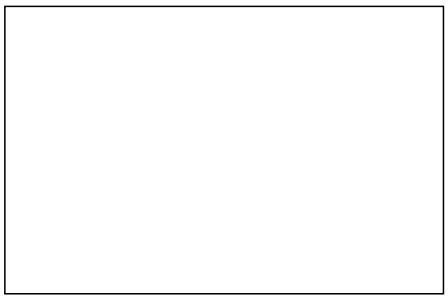


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

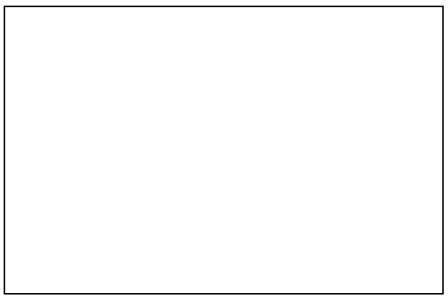


Terrain de base : montagne **C**

{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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de bataille d'obsidienne {3}

Artefact tribal : guerrier et équipement U

La créature équipée gagne +2/+1 et a la célérité.
À chaque fois qu'une créature Guerrier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher la Hache de bataille d'obsidienne.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

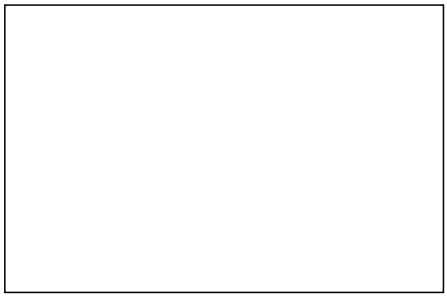
Hache de bataille d'obsidienne {3}

Artefact tribal : guerrier et équipement U

La créature équipée gagne +2/+1 et a la célérité.
À chaque fois qu'une créature Guerrier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher la Hache de bataille d'obsidienne.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille {1}

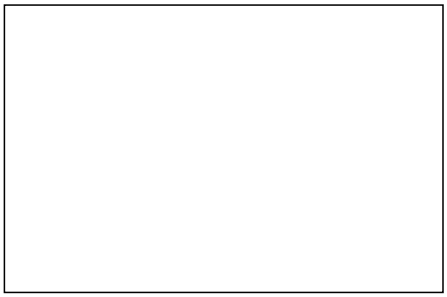


Artefact U

{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}

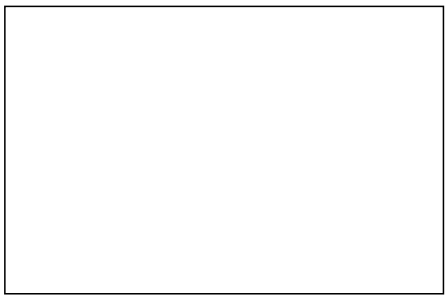


Éphémère C

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}

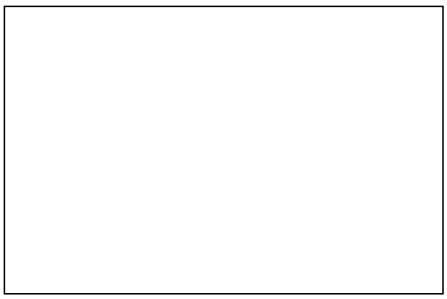


Artefact U

{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

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}

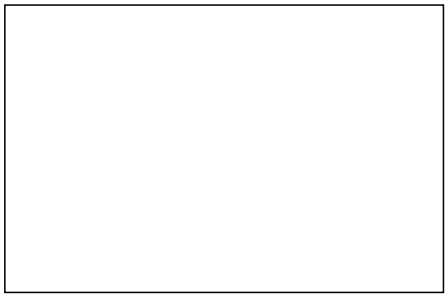
Éphémère **C**

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}

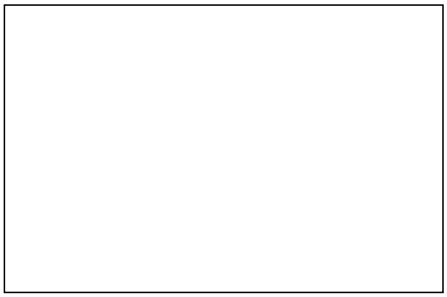


Éphémère **C**

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

Lames de Velis Vel {1}{R}

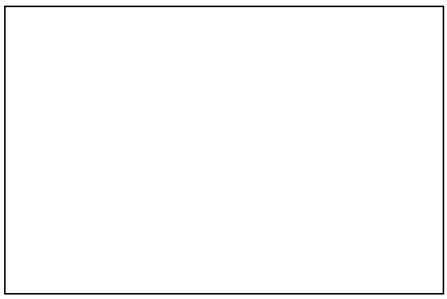


Éphémère tribal : changeforme **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Allumage {1}{R}

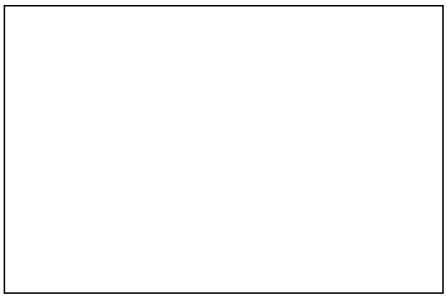


Éphémère **C**

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

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 créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast