

Ghildmage du Clan

{R}{G}



Créature : humain et shaman

{1}{R}, {T} : La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{2}{G}, {T} : Le terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 4/4 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage du Clan

{R}{G}



Créature : humain et shaman

{1}{R}, {T} : La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{2}{G}, {T} : Le terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 4/4 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage du Clan

{R}{G}



Créature : humain et shaman

{1}{R}, {T} : La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{2}{G}, {T} : Le terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 4/4 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage du Clan

{R}{G}



Créature : humain et shaman

{1}{R}, {T} : La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{2}{G}, {T} : Le terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 4/4 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast