

Invocateur des bas-fonds {4}{B}



Créature : sylvin et shamanes R

{T} : Jusqu'à deux marais ciblés deviennent chacun des créatures 3/5 Sylvin et Guerrier en plus de leurs autres types jusqu'à la fin du tour.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocateur des bas-fonds {4}{B}



Créature : sylvin et shamanes R

{T} : Jusqu'à deux marais ciblés deviennent chacun des créatures 3/5 Sylvin et Guerrier en plus de leurs autres types jusqu'à la fin du tour.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocateur des bas-fonds {4}{B}



Créature : sylvin et shamanes R

{T} : Jusqu'à deux marais ciblés deviennent chacun des créatures 3/5 Sylvin et Guerrier en plus de leurs autres types jusqu'à la fin du tour.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice sylvine {G}



Créature : sylvin et druide U

Quand l'Annonciatrice sylvine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de sylvin ou de forêt, la révéler, puis mélanger et mettez cette carte au-dessus.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice sylvine {G}



Créature : sylvin et druide U

Quand l'Annonciatrice sylvine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de sylvin ou de forêt, la révéler, puis mélanger et mettez cette carte au-dessus.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice sylvine {G}



Créature : sylvin et druide U

Quand l'Annonciatrice sylvine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de sylvin ou de forêt, la révéler, puis mélanger et mettez cette carte au-dessus.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice sylvine {G}



Créature : sylvin et druide U

Quand l'Annonciatrice sylvine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de sylvin ou de forêt, la révéler, puis mélanger et mettez cette carte au-dessus.

0/3

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

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

Chêne aux bâtons de combat

{2}{G}



Créature : sylvin et guerrier

C

À chaque fois qu'une forêt arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Chêne aux bâtons de combat gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que vous lancez un sort de sylvin, le Chêne aux bâtons de combat gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chêne aux bâtons de combat

{2}{G}

Créature : sylvin et guerrier

C

À chaque fois qu'une forêt arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Chêne aux bâtons de combat gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que vous lancez un sort de sylvin, le Chêne aux bâtons de combat gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen à couronne de feuilles

{2}{G}{G}

Créature : sylvin et shaman

R

&lt;i>&gt;Parenté&lt;/i> ? 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

Chêne aux bâtons de combat

{2}{G}

Créature : sylvin et guerrier

C

À chaque fois qu'une forêt arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Chêne aux bâtons de combat gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que vous lancez un sort de sylvin, le Chêne aux bâtons de combat gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen à couronne de feuilles

{2}{G}{G}

Créature : sylvin et shaman

R

&lt;i>&gt;Parenté&lt;/i> ? 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

Doyen à couronne de feuilles

{2}{G}{G}



Créature : sylvin et shaman

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

Durécorce intrépide

{3}{G}



Créature : sylvin et guerrier

R

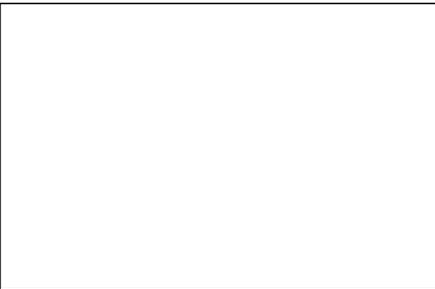
La force et l'endurance du Durécorce intrépide sont chacune égale au nombre de forêts que vous contrôlez, plus le nombre de sylvins que vous contrôlez. Le Durécorce intrépide a le piétinement tant que vous contrôlez un autre sylvin.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Durécorce intrépide

{3}{G}



Créature : sylvin et guerrier

R

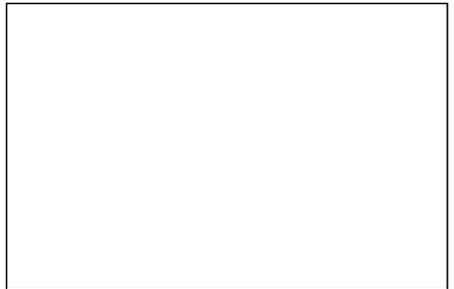
La force et l'endurance du Durécorce intrépide sont chacune égale au nombre de forêts que vous contrôlez, plus le nombre de sylvins que vous contrôlez. Le Durécorce intrépide a le piétinement tant que vous contrôlez un autre sylvin.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Durécorce intrépide

{3}{G}



Créature : sylvin et guerrier

R

La force et l'endurance du Durécorce intrépide sont chacune égale au nombre de forêts que vous contrôlez, plus le nombre de sylvins que vous contrôlez. Le Durécorce intrépide a le piétinement tant que vous contrôlez un autre sylvin.

\*/\*

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

Protecteur du bois

{4}{G}

Créature : sylvin et guerrier

R

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

Les autres sylvins et les autres forêts que vous contrôlez ont l'indestructible.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protecteur du bois

{4}{G}

Créature : sylvin et guerrier

R

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

Les autres sylvins et les autres forêts que vous contrôlez ont l'indestructible.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protecteur du bois

{4}{G}

Créature : sylvin et guerrier

R

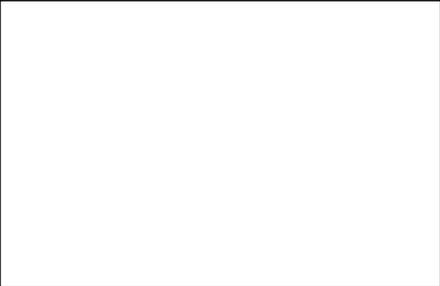
Les autres créatures Sylvin que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres sylvins et les autres forêts que vous contrôlez ont l'indestructible.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anciens indomptables {2}{W}{W}

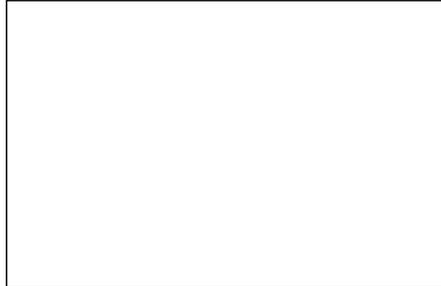


Créature : sylvin et guerrier R

2/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anciens indomptables {2}{W}{W}

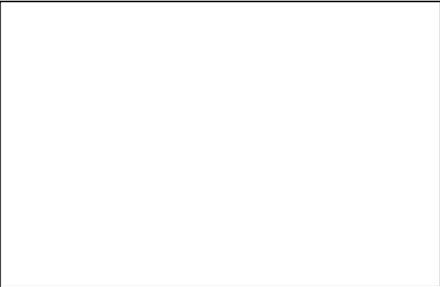


Créature : sylvin et guerrier R

2/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anciens indomptables {2}{W}{W}

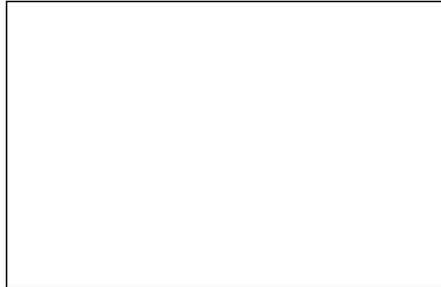


Créature : sylvin et guerrier R

2/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doran, la Tour de siège {B}{G}{W}



Créature légendaire : sylvin et shaman R

Chaque créature attribue des blessures de combat égales à son endurance à la place de sa force.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doran, la Tour de siège

{B}{G}{W}



Créature légendaire : sylvin et shaman

R

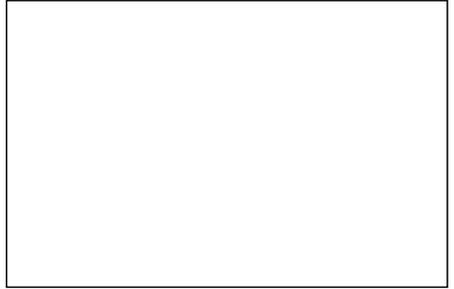
Chaque créature attribue des blessures de combat égales à son endurance à la place de sa force.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doran, la Tour de siège

{B}{G}{W}



Créature légendaire : sylvin et shaman

R

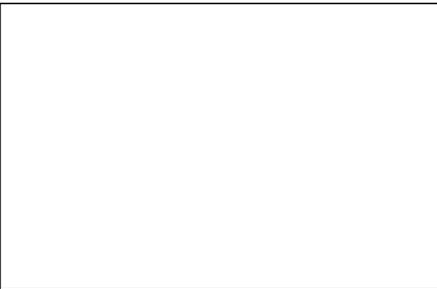
Chaque créature attribue des blessures de combat égales à son endurance à la place de sa force.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doran, la Tour de siège

{B}{G}{W}



Créature légendaire : sylvin et shaman

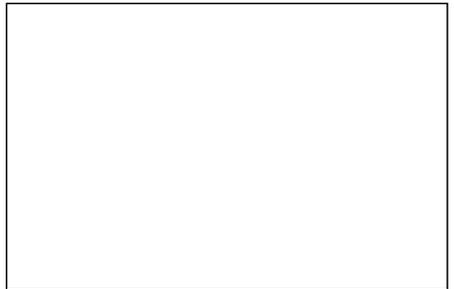
R

Chaque créature attribue des blessures de combat égales à son endurance à la place de sa force.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet bruisant



Terrain : forêt

R

{T} : Ajoutez {G}.

Au moment où le Bosquet bruisant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de sylvin de votre main. Si vous ne le faites pas, le Bosquet bruisant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Le Bosquet bruisant vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet bruisant



Terrain : forêt

R

{{T}} : Ajoutez {G}.

Au moment où le Bosquet bruisant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de sylvin de votre main. Si vous ne le faites pas, le Bosquet bruisant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Le Bosquet bruisant vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet bruisant



Terrain : forêt

R

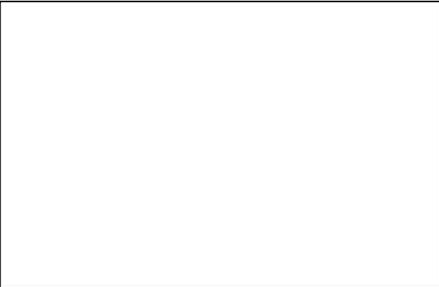
{{T}} : Ajoutez {G}.

Au moment où le Bosquet bruisant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de sylvin de votre main. Si vous ne le faites pas, le Bosquet bruisant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Le Bosquet bruisant vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet bruisant



Terrain : forêt

R

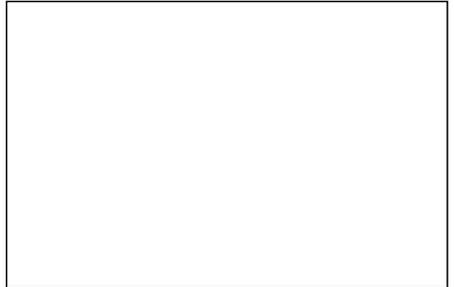
{{T}} : Ajoutez {G}.

Au moment où le Bosquet bruisant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de sylvin de votre main. Si vous ne le faites pas, le Bosquet bruisant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Le Bosquet bruisant vous inflige 1 blessure.

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

**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

Marais



Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

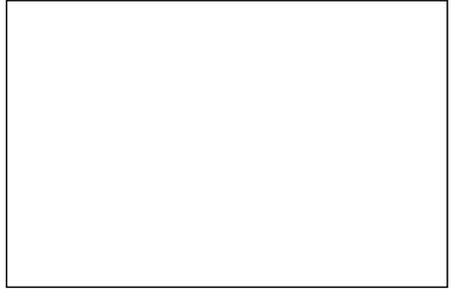


Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

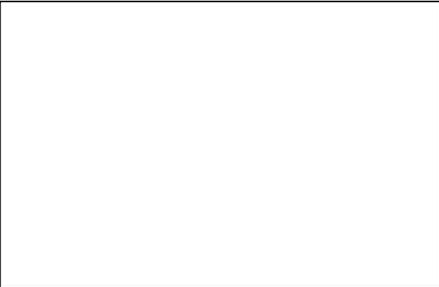


Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



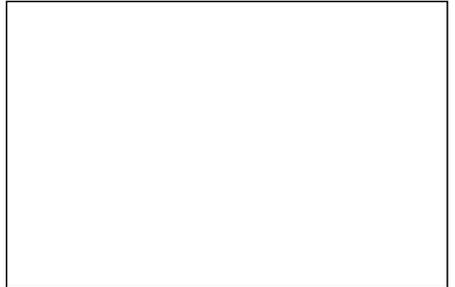
Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}



Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)  
Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de  
créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}

Éphémère tribal : changeforme

C

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

Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}

Éphémère tribal : changeforme

C

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

Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}

Éphémère tribal : changeforme

C

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

Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange au berceau

{2}{W}

Éphémère tribal : changeforme

C

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

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange au berceau

{2}{W}

Éphémère tribal : changeforme

C

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

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange au berceau

{2}{W}

Éphémère tribal : changeforme

C

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

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange au berceau

{2}{W}

Éphémère tribal : changeforme

C

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

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batteuse de nuages

{2}{G}{G}{G}{G}

Créature : élémental

R

Flash

Portée

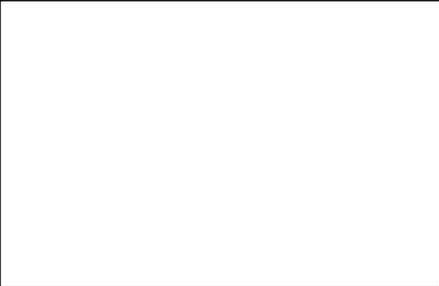
Quand la Batteuse de nuages arrive sur le champ de bataille, elle inflige 2 blessures à chaque créature avec le vol et à chaque joueur.

Évocation {2}{G}{G} (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.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batteuse de nuages {2}{G}{G}{G}{G}



Créature : élémental R

Flash  
Portée

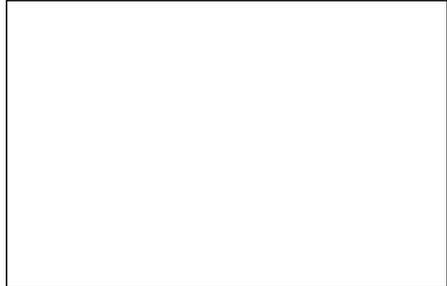
Quand la Batteuse de nuages arrive sur le champ de bataille, elle inflige 2 blessures à chaque créature avec le vol et à chaque joueur.

Évocation {2}{G}{G} (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.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

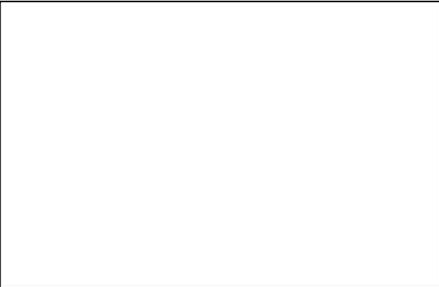


Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batteuse de nuages {2}{G}{G}{G}{G}



Créature : élémental R

Flash  
Portée

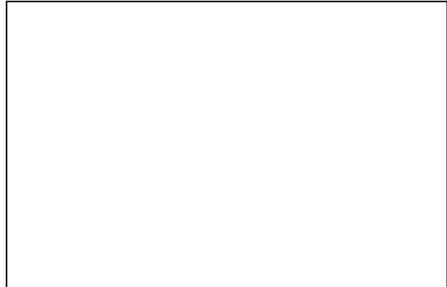
Quand la Batteuse de nuages arrive sur le champ de bataille, elle inflige 2 blessures à chaque créature avec le vol et à chaque joueur.

Évocation {2}{G}{G} (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.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}



Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}



Éphémère

R

Choisissez deux ?  
? Contrecarrez un sort ciblé.  
? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.  
? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.  
? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

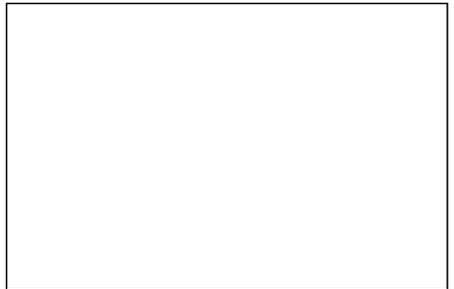
R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}



Éphémère

R

Choisissez deux ?  
? Contrecarrez un sort ciblé.  
? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.  
? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.  
? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}



Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

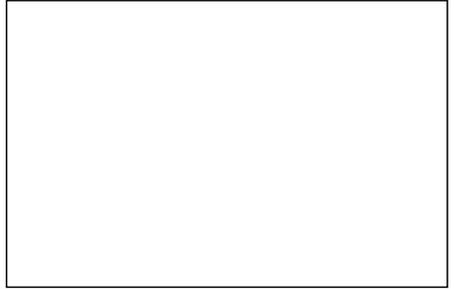
? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

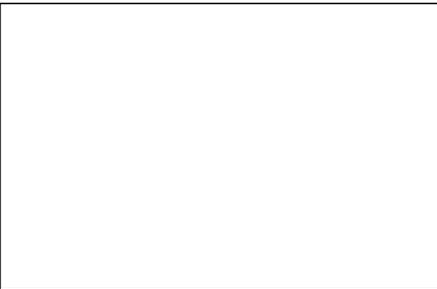
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.

Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}



Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

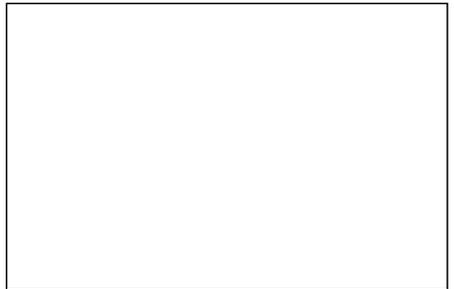
? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.

Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

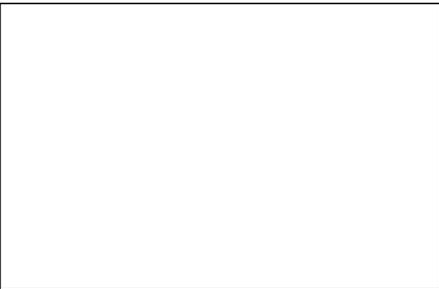
U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast