

Mimique métallique

{2}



Créature-artefact : changeforme

R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.

Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique

{2}



Créature-artefact : changeforme

R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.

Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique

{2}



Créature-artefact : changeforme

R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.

Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique

{2}



Créature-artefact : changeforme

R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.

Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de la Krosia

{3}{G}

Créature : écureuil et bête

R

<>Seuil</i> ? La Bête de la Krosia gagne +7/+7 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de noix

{5}{G}

Créature : humain et druide

R

Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.
<>Seuil</i> ? Toutes les créatures Écureuil gagnent +2/+2 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de noix

{5}{G}

Créature : humain et druide

R

Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.
<>Seuil</i> ? Toutes les créatures Écureuil gagnent +2/+2 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de noix

{5}{G}

Créature : humain et druide


R

Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.
<>Seuil</i> ? Toutes les créatures Écureuil gagnent +2/+2 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de noix {5}{G}



Créature : humain et druide R


Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.

<i><Seuil</i> ? Toutes les créatures Écureuil gagnent +2/+2 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule d'écureuils {1}{G}{G}



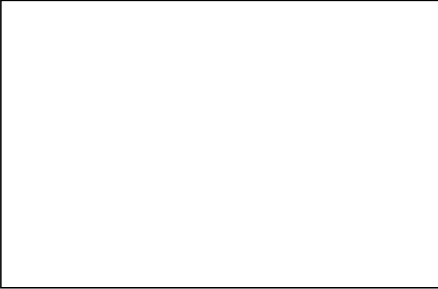
Créature : écureuil R

La Foule d'écureuils gagne +1/+1 pour chaque autre écureuil sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule d'écureuils {1}{G}{G}



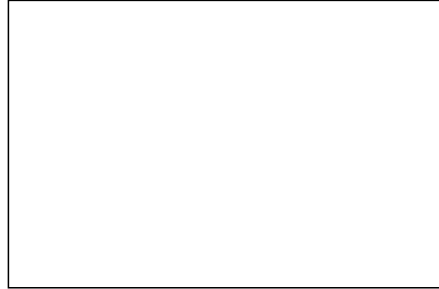
Créature : écureuil R

La Foule d'écureuils gagne +1/+1 pour chaque autre écureuil sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule d'écureuils {1}{G}{G}



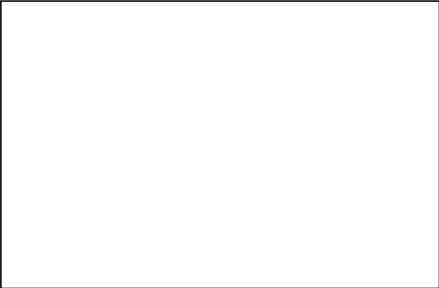
Créature : écureuil R

La Foule d'écureuils gagne +1/+1 pour chaque autre écureuil sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule d'écureuils {1}{G}{G}



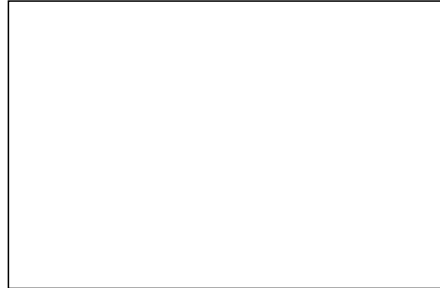
Créature : écureuil R

La Foule d'écureuils gagne +1/+1 pour chaque autre écureuil sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pasteur d'écureuils {2}{G}{G}



Créature : humain et druide R


{1}{G}, sacrifiez un terrain : Créez deux jetons de créature 1/1 verte écureuil.

{1}{G}, sacrifiez un terrain : Toutes les créature Écureuil gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pasteur d'écureuils {2}{G}{G}



Créature : humain et druide R


{1}{G}, sacrifiez un terrain : Créez deux jetons de créature 1/1 verte écureuil.

{1}{G}, sacrifiez un terrain : Toutes les créature Écureuil gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pasteur d'écureuils {2}{G}{G}



Créature : humain et druide R

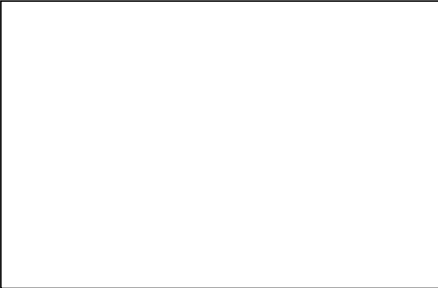
{1}{G}, sacrifiez un terrain : Créez deux jetons de créature 1/1 verte écureuil.

{1}{G}, sacrifiez un terrain : Toutes les créature Écureuil gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan changelin {4}{G}



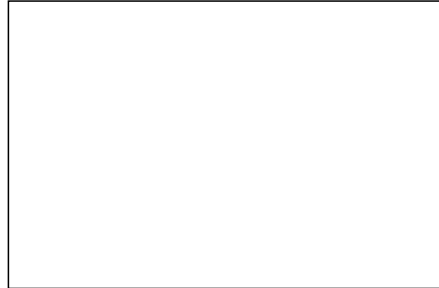
Créature : changeforme U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
 Appui de créature (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez une autre créature que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, cette carte revient sur le champ de bataille.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morophon, l'Abondant {7}




Créature légendaire : changeforme M

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
 Au moment où Morophon, l'Abondant arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les sorts du type choisi que vous lancez coûtent {W}{U}{B}{R}{G} de moins à lancer. Cet effet réduit uniquement la quantité de mana coloré que vous payez. Les autres créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan changelin {4}{G}




Créature : changeforme U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
 Appui de créature (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez une autre créature que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, cette carte revient sur le champ de bataille.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glandée {3}{G}




Rituel C

Créez deux jetons de créature 1/1 verte Écureuil.
 Flashback ? {1}{G}, payez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glandée {3}{G}




Rituel C

Créez deux jetons de créature 1/1 verte Écureuil.
Flashback ? {1}{G}, payez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glandée {3}{G}




Rituel C

Créez deux jetons de créature 1/1 verte Écureuil.
Flashback ? {1}{G}, payez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glandée {3}{G}




Rituel C

Créez deux jetons de créature 1/1 verte Écureuil.
Flashback ? {1}{G}, payez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jacasserie des écureuils {G}



Rituel C

Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.
Flashback {1}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jacasserie des écureuils

{G}



Rituel

C

Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.
Flashback {1}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jacasserie des écureuils

{G}



Rituel

C

Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.
Flashback {1}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jacasserie des écureuils

{G}



Rituel

C

Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.
Flashback {1}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grouillette



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Régénérez un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil ciblé. (La prochaine fois qu'il devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grouilletterie



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Régénérez un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil ciblé. (La prochaine fois qu'il devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grouilletterie



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Régénérez un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil ciblé. (La prochaine fois qu'il devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grouilletterie



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Régénérez un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil ciblé. (La prochaine fois qu'il devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple déserté



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Dégagez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple déserté



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Dégagez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple déserté



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Dégagez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel de la druidesse

{1}{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée subit des blessures, son contrôleur crée autant de jetons de créature 1/1 verte Écureuil.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}



Artefact

R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel de la druidesse

{1}{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée subit des blessures, son contrôleur crée autant de jetons de créature 1/1 verte Écureuil.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel de la druidesse

{1}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée subit des blessures, son contrôleur crée autant de jetons de créature 1/1 verte Écureuil.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habilitéé chtonienne

{1}{G}

Enchantement

R

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Dégagez un terrain de base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habilitéé chtonienne

{1}{G}

Enchantement

R

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Dégagez un terrain de base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid d'écureuils

{1}{G}{G}

Enchantement : aura


U

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « (T) : Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Nid d'écureuils {1}{G}{G}



Enchantement : aura U
Enchanter : terrain
Le terrain enchanté a « {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

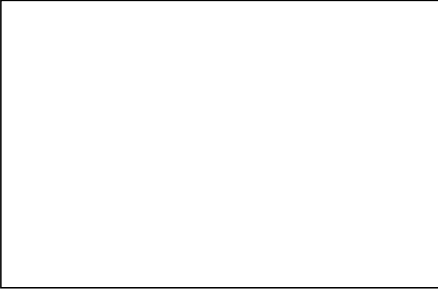
Nid d'écureuils {1}{G}{G}



Enchantement : aura U
Enchanter : terrain
Le terrain enchanté a « {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

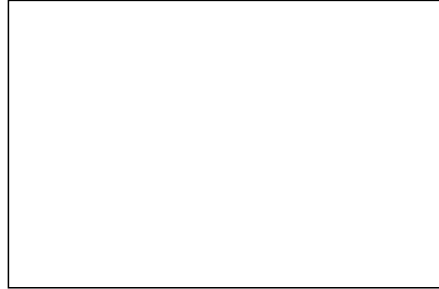
Nid d'écureuils {1}{G}{G}



Enchantement : aura U
Enchanter : terrain
Le terrain enchanté a « {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vies parallèles {3}{G}



Enchantement R
Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vies parallèles

{3}{G}



Enchantement

R

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast