


Automate abruti {4}



Créature-artefact : construction U

L'Automate abruti arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.


{1}, défaussez-vous d'une carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Automate abruti.

Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Automate abruti : Piochez une carte.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate abruti {4}



Créature-artefact : construction U

L'Automate abruti arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.


{1}, défaussez-vous d'une carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Automate abruti.

Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Automate abruti : Piochez une carte.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate abruti {4}



Créature-artefact : construction U

L'Automate abruti arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.


{1}, défaussez-vous d'une carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Automate abruti.

Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Automate abruti : Piochez une carte.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changepeau {1}{G}



Créature : humain et shaman R

{G}: Choisissez l'un. N'activez qu'une seule fois par tour.

? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devient un rhinocéros avec une force et une endurance de base de 4/4 et acquiert le piétinement.


? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devient un oiseau avec une force et une endurance de base de 2/2 et acquiert le vol.

? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devient une plante avec une force et une endurance de base de 0/8.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changepeau {1}{G}




Créature : humain et shaman R

{G}: Choisissez l'un. N'activez qu'une seule fois par tour.
 ? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devient un rhinocéros avec une force et une endurance de base de 4/4 et acquiert le piétinement.
 ? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devient un oiseau avec une force et une endurance de base de 2/2 et acquiert le vol.
 ? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devient une plante avec une force et une endurance de base de 0/8.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changepeau {1}{G}




Créature : humain et shaman R

{G}: Choisissez l'un. N'activez qu'une seule fois par tour.
 ? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devient un rhinocéros avec une force et une endurance de base de 4/4 et acquiert le piétinement.
 ? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devient un oiseau avec une force et une endurance de base de 2/2 et acquiert le vol.
 ? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devient une plante avec une force et une endurance de base de 0/8.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changepeau {1}{G}




Créature : humain et shaman R

{G}: Choisissez l'un. N'activez qu'une seule fois par tour.
 ? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devient un rhinocéros avec une force et une endurance de base de 4/4 et acquiert le piétinement.
 ? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devient un oiseau avec une force et une endurance de base de 2/2 et acquiert le vol.
 ? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devient une plante avec une force et une endurance de base de 0/8.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de Linciel {G}



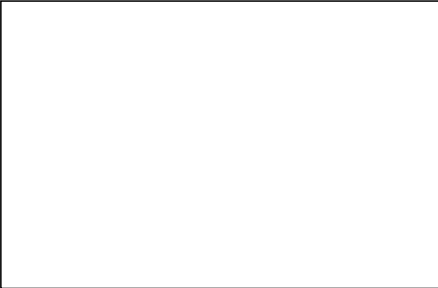
Créature : elfe et ranger C

{T}: Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre main sur le champ de bataille. N'activez que comme un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de Linciel {G}



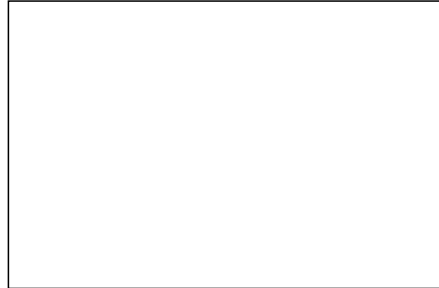
Créature : elfe et ranger C

{T} : Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre main sur le champ de bataille. N'activez que comme un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de Linciel {G}




Créature : elfe et ranger C

{T} : Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre main sur le champ de bataille. N'activez que comme un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de Linciel {G}




Créature : elfe et ranger C

{T} : Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre main sur le champ de bataille. N'activez que comme un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ovinomancien {2}{U}



Créature : humain et sorcier P

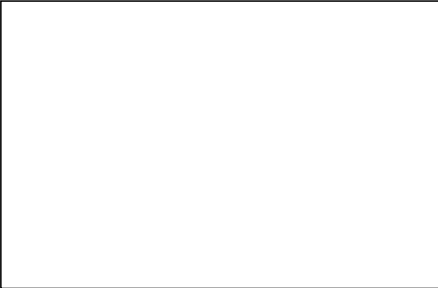
Quand l'Ovinomancien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez trois terrains de base que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires.

{T}, renvoyez l'Ovinomancien dans la main de son propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 0/1 verte Mouton.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ovinomancien {2}{U}



Créature : humain et sorcier P

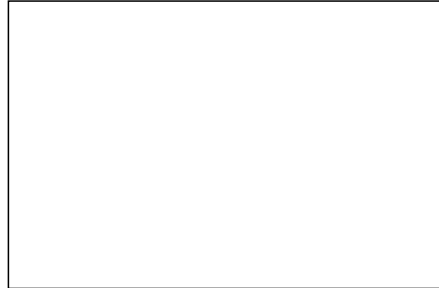
Quand l'Ovinomancien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez trois terrains de base que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires.

{T}, renvoyez l'Ovinomancien dans la main de son propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 0/1 verte Mouton.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ovinomancien {2}{U}



Créature : humain et sorcier P


Quand l'Ovinomancien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez trois terrains de base que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires.

{T}, renvoyez l'Ovinomancien dans la main de son propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 0/1 verte Mouton.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ovinomancien {2}{U}



Créature : humain et sorcier P


Quand l'Ovinomancien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez trois terrains de base que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires.

{T}, renvoyez l'Ovinomancien dans la main de son propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 0/1 verte Mouton.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Videur des quais {1}{U}



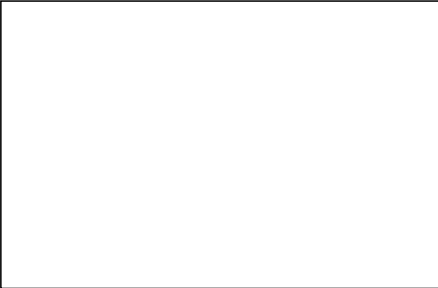
Créature : ondin et sortisan C

{U}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Videur des quais {1}{U}

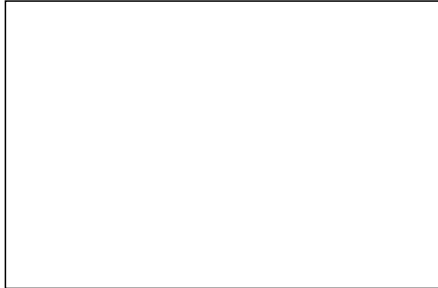


Créature : ondin et sortisan **C**
 {U}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Videur des quais {1}{U}




Créature : ondin et sortisan **C**
 {U}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Videur des quais {1}{U}




Créature : ondin et sortisan **C**
 {U}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atoll de corail



Terrain **U**
 L'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille engagé. Quand l'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins de renvoyer une île dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
 {T} : Ajoutez {C}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atoll de corail



Terrain

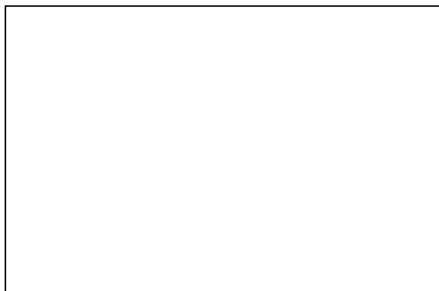
U

L'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand l'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille,
sacrifiez-le à moins de renvoyer une île dégagée que vous
contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {C}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atoll de corail



Terrain

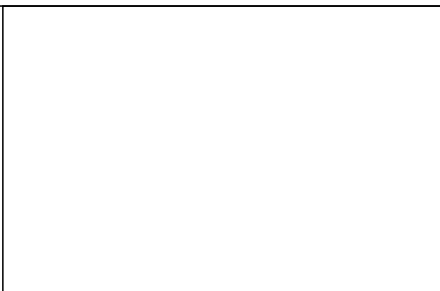
U

L'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand l'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille,
sacrifiez-le à moins de renvoyer une île dégagée que vous
contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {C}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atoll de corail



Terrain

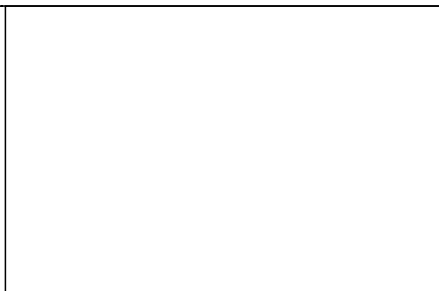
U

L'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand l'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille,
sacrifiez-le à moins de renvoyer une île dégagée que vous
contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {C}{U}.

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
{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

Île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jungle épaisse



Terrain

U

La Jungle épaisse arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Jungle épaisse arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins de renvoyer une forêt dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {C}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jungle épaisse



Terrain

U

La Jungle épaisse arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Jungle épaisse arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins de renvoyer une forêt dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {C}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jungle épaisse



Terrain

U

La Jungle épaisse arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Jungle épaisse arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins de renvoyer une forêt dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {C}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jungle épaisse



Terrain

U

La Jungle épaisse arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Jungle épaisse arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins de renvoyer une forêt dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {C}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oboro, le palais dans les nuages



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {U}.
{1} : Renvoyez le Bac de Châteaubouc dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paradis inconnu



Terrain

R

{T}: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. Pendant votre prochaine étape de dégagement, au moment où vous dégagez vos permanents, renvoyez le Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paradis inconnu



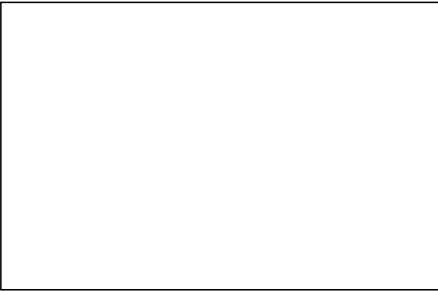
Terrain

R

{T}: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. Pendant votre prochaine étape de dégagement, au moment où vous dégagez vos permanents, renvoyez le Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paradis inconnu



Terrain

R

{T}: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. Pendant votre prochaine étape de dégagement, au moment où vous dégagez vos permanents, renvoyez le Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calotte greffée

{4}



Artefact

R

Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire.
Au début de votre étape de fin, défaussez-vous de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calotte greffée

{4}



Artefact

R

Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire.

Au début de votre étape de fin, défaussez-vous de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calotte greffée

{4}



Artefact

R

Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire.

Au début de votre étape de fin, défaussez-vous de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calotte greffée

{4}



Artefact

R

Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire.

Au début de votre étape de fin, défaussez-vous de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne

{0}



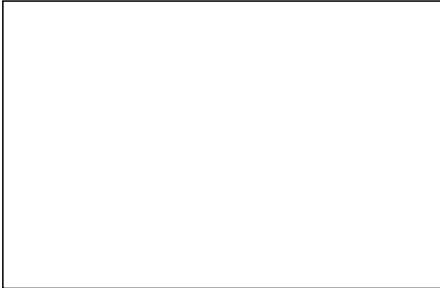
Artefact

U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}

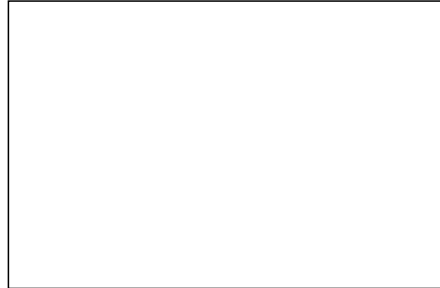


Enchantement R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}




Enchantement R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}




Enchantement R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}



Enchantement R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment des érudits

{3}{U}



Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur choisit un joueur ciblé qui a plus de cartes en main qu'il n'en a et qui est son adversaire. Le premier joueur peut se défausser de sa main et piocher trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment des érudits

{3}{U}



Enchantement

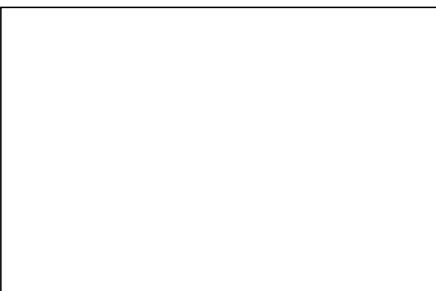
R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur choisit un joueur ciblé qui a plus de cartes en main qu'il n'en a et qui est son adversaire. Le premier joueur peut se défausser de sa main et piocher trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment des érudits

{3}{U}



Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur choisit un joueur ciblé qui a plus de cartes en main qu'il n'en a et qui est son adversaire. Le premier joueur peut se défausser de sa main et piocher trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment des érudits

{3}{U}



Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur choisit un joueur ciblé qui a plus de cartes en main qu'il n'en a et qui est son adversaire. Le premier joueur peut se défausser de sa main et piocher trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glissa Cherchesoleil

{2}{G}{G}

Créature légendaire : elfe

R

Initiative

{T} : Détruisez un artefact ciblé si sa valeur de mana est égale à la quantité de mana non-dépensé que vous avez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alexie, mage du zéphir

{3}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sortisan

R

{X}{U}, {T}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez X créatures ciblées dans les mains de leurs propriétaires.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glissa Cherchesoleil

{2}{G}{G}

Créature légendaire : elfe

R

Initiative

{T} : Détruisez un artefact ciblé si sa valeur de mana est égale à la quantité de mana non-dépensé que vous avez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourbillon

{2}{G}{G}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourbillon

{2}{G}{G}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourbillon

{2}{G}{G}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourbillon

{2}{G}{G}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}




Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Naturalisation {1}{G}



Éphémère C
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

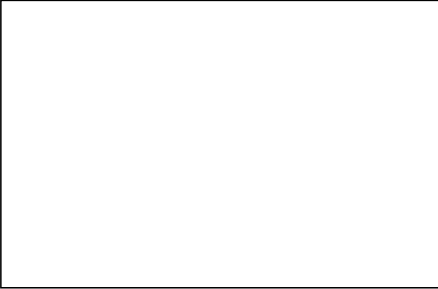
Naturalisation {1}{G}



Éphémère C
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

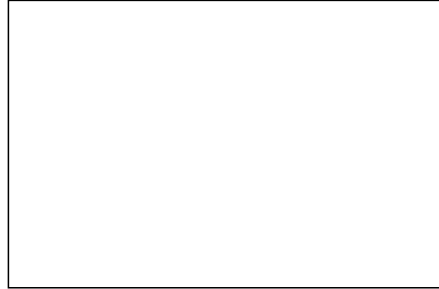
Naturalisation {1}{G}



Éphémère C
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nettoyage de printemps {1}{G}



Éphémère C
Détruisez un enchantement ciblé. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, détruisez tous les enchantements que vos adversaires contrôlent. (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

Nettoyage de printemps

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un enchantement ciblé. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, détruisez tous les enchantements que vos adversaires contrôlent. (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

Équilibre

{1}{U}{U}



Enchantement

R

À chaque fois vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équilibre

{1}{U}{U}



Enchantement

R

À chaque fois vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast