Arbre de la rédemption {3}{G}

Créature : plante M

Défenseur
{T} : Échangez votre total de points de vie contre l'endurance de l'Arbre de la rédemption.

0/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changepeau {1}{G}

Créature : humain et shamane 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

Arbre de la rédemption {3}{G}

Créature : plante M

Défenseur
{T} : Échangez votre total de points de vie contre l'endurance de l'Arbre de la rédemption.

0/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changepeau {1}{G}

Créature : humain et shamane 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changepeau {1}{G}

Créature : humain et shamane 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

Mur de fleurs {1}{G}

Créature : plante et mur U

Défenseur
Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changepeau {1}{G}

Créature : humain et shamane 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

Mur de fleurs {1}{G}

Créature : plante et mur U

Défenseur
Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de fleurs {1}{G}

Créature : plante et mur U

Défenseur
Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charix, l'île enragée {2}{U}{U}

Créature légendaire : léviathan et crabe R

Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent Charix, l'île enragée coûtent {2} de plus à lancer.
{3} : Charix gagne +X-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'îles que vous contrôlez.

0/17

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de fleurs {1}{G}

Créature : plante et mur U

Défenseur
Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charix, l'île enragée {2}{U}{U}

Créature légendaire : léviathan et crabe R

Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent Charix, l'île enragée coûtent {2} de plus à lancer.
{3} : Charix gagne +X-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'îles que vous contrôlez.

0/17

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fae des souhaits {1}{U}

Créature : peuple fée et sorcier R

Vol
{1}{U}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez la Fae des souhaits dans la main de son propriétaire.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fidèle de Sidisi {U}

Créature : serpent et sorcier C

Exploitation (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature.)
Quand la Fidèle de Sidisi exploite une créature, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fidèle de Sidisi {U}

Créature : serpent et sorcier C

Exploitation (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature.)
Quand la Fidèle de Sidisi exploite une créature, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fidèle de Sidisi {U}

Créature : serpent et sorcier C

Exploitation (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature.)
Quand la Fidèle de Sidisi exploite une créature, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tetsuko Umezawa, fugitive {1}{U}

Créature légendaire : humain et gredin U

Les créatures que vous contrôlez de force ou d'endurance inférieure ou égale à 1 ne peuvent pas être bloquées.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tortue de l'égide {U}

Créature : tortue terrestre C

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tetsuko Umezawa, fugitive {1}{U}

Créature légendaire : humain et gredin U

Les créatures que vous contrôlez de force ou d'endurance inférieure ou égale à 1 ne peuvent pas être bloquées.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tortue de l'égide {U}

Créature : tortue terrestre C

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tortue de l'égide {U}

Créature : tortue terrestre C

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bélier à toison de Nyx {1}{W}

Créature-enchantement : mouton U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tortue de l'égide {U}

Créature : tortue terrestre C

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bélier à toison de Nyx {1}{W}

Créature-enchantement : mouton U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures {1}{W}

Créature : mur U

Défenseur
Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjointe aux détentions {1}{W}{U}

Créature : vedalken et sorcier R

Quand l'Adjointe aux détentions arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle et tous les autres permanents non-terrains que ce joueur contrôle avec le même nom que ce permanent jusqu'à ce que l'Adjointe aux détentions quitte le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures {1}{W}

Créature : mur U

Défenseur
Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjointe aux détentions {1}{W}{U}

Créature : vedalken et sorcier R

Quand l'Adjointe aux détentions arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle et tous les autres permanents non-terrains que ce joueur contrôle avec le même nom que ce permanent jusqu'à ce que l'Adjointe aux détentions quitte le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gretchen Saulemouflet {G}{U}

Créature légendaire : halfelin et druide U

{2}{G}{U} : Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boseiju, celui qui résiste

Terrain légendaire M

{T} : Ajoutez {G}.
Transfert ? {1}{G}, défaussez-vous de Boseiju, celui qui résiste : Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain avec un type de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de Chromemer

Terrain R

La Côte de Chromemer arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Porte-Cromlech

Terrain R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Porte-Cromlech

Terrain R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Porte-Cromlech

Terrain R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Porte-Cromlech

Terrain R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Tunnécorce

Terrain R

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Tunnécorce

Terrain R

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Tunnécorce

Terrain R

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Tunnécorce

Terrain R

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier général de Spara

Terrain : forêt et plaine et île R

({T} : Add {G}, {W} ou {U}.)
Le Quartier général de Spara arrive sur le champ de bataille engagé.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier général de Spara

Terrain : forêt et plaine et île R

({T} : Add {G}, {W} ou {U}.)
Le Quartier général de Spara arrive sur le champ de bataille engagé.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire botanique

Terrain R

Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque {1}{G}

Éphémère R

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faille cyclonique {1}{U}

Éphémère R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.
Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absence fatidique {1}{W}

Éphémère R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Son contrôleur enquête. (Il crée un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absence fatidique {1}{W}

Éphémère R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Son contrôleur enquête. (Il crée un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation d'assaut {1}{G}

Enchantement R

Chaque créature que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.
{G} : Une créature avec le défenseur ciblée peut attaquer ce tour-ci comme si elle n'avait pas le défenseur.
{2}{G} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation d'assaut {1}{G}

Enchantement R

Chaque créature que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.
{G} : Une créature avec le défenseur ciblée peut attaquer ce tour-ci comme si elle n'avait pas le défenseur.
{2}{G} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation d'assaut {1}{G}

Enchantement R

Chaque créature que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.
{G} : Une créature avec le défenseur ciblée peut attaquer ce tour-ci comme si elle n'avait pas le défenseur.
{2}{G} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation d'assaut {1}{G}

Enchantement R

Chaque créature que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.
{G} : Une créature avec le défenseur ciblée peut attaquer ce tour-ci comme si elle n'avait pas le défenseur.
{2}{G} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alerte rouge {1}{W}{U}

Enchantement U

Chaque créature que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.
Les créatures que vous contrôlez peuvent attaquer comme si elles n'avaient pas le défenseur.
{2}{W}{U} : Dégagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alerte rouge {1}{W}{U}

Enchantement U

Chaque créature que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.
Les créatures que vous contrôlez peuvent attaquer comme si elles n'avaient pas le défenseur.
{2}{W}{U} : Dégagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de lianes de Filandre {2}

Créature-artefact : mur C

Défenseur
{G} : Le Mur de lianes de Filandre acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (il peut bloquer les créatures avec le vol.)

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alerte rouge {1}{W}{U}

Enchantement U

Chaque créature que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.
Les créatures que vous contrôlez peuvent attaquer comme si elles n'avaient pas le défenseur.
{2}{W}{U} : Dégagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobaye de Ludevic {1}{U}

Créature : lézard et ?uf R

Défenseur
{1}{U} : Mettez un marqueur « progéniture » sur le Cobaye de Ludevic. Ensuite, s'il y a au moins cinq marqueurs « progéniture » sur lui, retirez-les tous et transformez-le.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de runes {U}

Créature : mur **C**

Défenseur
Quand le Mur de runes arrive sur le champ de bataille, regard 1.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnière du clan Lagonna {W}

Créature : centaure et éclaireur **C**

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible la Pionnière du clan Lagonna, mettez un marqueur +1/+1 sur la Pionnière du clan Lagonna.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du périmètre {W}

Créature : humain et soldat **U**

Défenseur
À chaque fois qu'une créature avec le défenseur que vous contrôlez bloque, vous pouvez gagner 2 points de vie.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcades, le stratège {1}{G}{W}{U}

Créature légendaire : ancêtre et dragon **M**

Vol, vigilance
À chaque fois qu'une créature avec le défenseur arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force et peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni {1}{W}{U}

Créature : mur U

Défenseur, vol
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême {1}{W}{W}{U}

Rituel R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Massacrer les forts {1}{W}{W}

Rituel U

Chaque joueur choisit n'importe quel nombre de créatures avec une force totale inférieure ou égale à 4 qu'il contrôle, puis sacrifie toutes les autres créatures qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense de tour {1}{G}

Éphémère U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+5 et acquièrent la portée jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regain de la nature {1}{G}

Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? Détruisez un artefact ciblé.
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère **U**

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur {U}

Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Égide des Cieux {1}{W}

Éphémère **U**

Une créature ciblée gagne +1/+7 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix {1}{W}

Enchantement R

Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille, exilez tous les cimetières.
Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast