

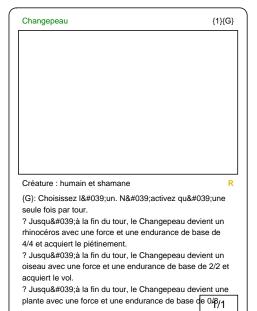
Automate abruti	{4}
Créature-artefact : construction	U
Cette créature arrive avec deux marqu	
{1}, défaussez-vous d'une marqueur +1/+1 sur cette créature.	carte : Mettez un
Retirez deux marqueurs +1/+1 de cette	e créature : Piochez
une carte.	
	0.15
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Automate abruti	{4
Créature-artefact : construction	L
Cette créature arrive avec deux marqueurs +1/-	+1 sur lui.
{1}, défaussez-vous d'une carte : M	ettez un
marqueur +1/+1 sur cette créature.	D: 1
Retirez deux marqueurs +1/+1 de cette créature une carte.	e : Piocnez
une cane.	
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : humain et shamane
{G}: Choisissez I'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
Magic the Gathering © Wizards of the Coast
magic and Camoning & Wizards of the Codst

{1}{G}

Changepeau



Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Changepeau	{1}{G}
Créature : humain et shamane	R
{G}: Choisissez I'un. N'activez qu'activez qu&#	9;une
? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devie	nt un
rhinocéros avec une force et une endurance de base	e de
4/4 et acquiert le piétinement.	
? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devie	
oiseau avec une force et une endurance de base de	2/2 et
acquiert le vol.  ? Jusqu'à la fin du tour, le Changepeau devie	nt uno
plante avec une force et une endurance de base de	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Спапдереац	(1)(G)
Créature : humain et shamane	R
{G}: Choisissez I'un. N'activez seule fois par tour.	z qu'une
? Jusqu'à la fin du tour, le Changepe	eau devient un
rhinocéros avec une force et une endurance	e de base de
4/4 et acquiert le piétinement.	
? Jusqu'à la fin du tour, le Changepe	
oiseau avec une force et une endurance de	e base de 2/2 et
acquiert le vol.	
? Jusqu'à la fin du tour, le Changepe	
plante avec une force et une endurance de	base de 0/8/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ranger de Linciel	<del>(G)</del>
Créature : elfe et ranger	C
{T}: Vous pouvez mettre sur le champ de bataille. I rituel.	

Ranger de Linciel	{G}		Ra	anger de Linciel	{G}
Créature : elfe et ranger	c		Cı	réature : elfe et ranger	
{T}: Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre r	nain			} : Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre n	
sur le champ de bataille. N'activez que comme u rituel.	n			ur le champ de bataille. N'activez que comme u tuel.	n
nitidei.			'''	uei.	
1.	′1			1,	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Ma	agic the Gathering © Wizards of the Coast	

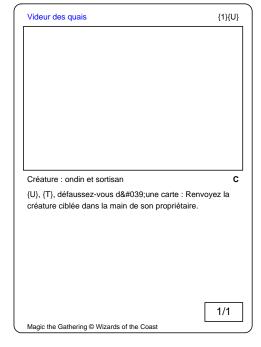
-	
Ranger de Linciel	{G}
Créature : elfe et ranger	С
{T}: Vous pouvez mettre une carte de te sur le champ de bataille. N'activez rituel.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : humain et sorcier  Quand I'Ovinomancien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez t terrains de base que vous contrôlez dans les mains leurs propriétaires.  (T), renvoyez I'Ovinomancien dans la main de propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature de cette cette créature de cette	
Quand I'Ovinomancien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez t terrains de base que vous contrôlez dans les mains leurs propriétaires.  {T}, renvoyez I'Ovinomancien dans la main de propriétaire: Détruisez une créature ciblée. Elle ne pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature de la contrôleur de la	
Quand I'Ovinomancien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez t terrains de base que vous contrôlez dans les mains leurs propriétaires.  {T}, renvoyez I'Ovinomancien dans la main de propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature de la contrôleur de l	
Quand I'Ovinomancien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez t terrains de base que vous contrôlez dans les mains leurs propriétaires. (T), renvoyez I'Ovinomancien dans la main de propriétaire: Détruisez une créature ciblée. Elle ne pas pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature de	
Quand I'Ovinomancien arrive sur le champ de pataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez t terrains de base que vous contrôlez dans les mains eurs propriétaires. (T), renvoyez I'Ovinomancien dans la main de propriétaire: Détruisez une créature ciblée. Elle ne poss être régénérée. Le contrôleur de cette créature de conspiriétaire.	
Quand I'Ovinomancien arrive sur le champ de pataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez t terrains de base que vous contrôlez dans les mains eurs propriétaires. (T), renvoyez I'Ovinomancien dans la main de propriétaire: Détruisez une créature ciblée. Elle ne poss être régénérée. Le contrôleur de cette créature de conspiriétaire.	
Quand I'Ovinomancien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez t terrains de base que vous contrôlez dans les mains leurs propriétaires. (T), renvoyez I'Ovinomancien dans la main de propriétaire: Détruisez une créature ciblée. Elle ne pas pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature de	
bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez t terrains de base que vous contrôlez dans les mains leurs propriétaires. {T}, renvoyez l'Ovinomancien dans la main de propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne p pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature de	P
{T}, renvoyez l'Ovinomancien dans la main de propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne p pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature of pas être régénérée.	rois
•	
jeton de créature 0/1 verte Mouton.	rée un
_	0/1

Ovinomancien {2}	{U}	Ovinoman	cien {2}{U}
Créature : humain et sorcier	P	Créature :	humain et sorcier P
Quand I'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 I'Ovinomancien dans la main de son propriétaire: Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée jeton de créature 0/1 verte Mouton.		bataille, sa terrains de leurs propi {T}, renvoy propriétair pas être ré	#039;Ovinomancien arrive sur le champ de acrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez trois e base que vous contrôlez dans les mains de riétaires.  yez l'Ovinomancien dans la main de son e : Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut agénérée. Le contrôleur de cette créature crée un réature 0/1 verte Mouton.
0/*	1	Magic the G	0/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the G	athering © Wizards of the Coast

Créature : humain et sorcier  Quand I'Ovinomancien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez tro terrains de base que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires.  {T}, renvoyez I'Ovinomancien dans la main de s propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne per pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature créjeton de créature 0/1 verte Mouton.	{2}{U}
Quand I'Ovinomancien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez tro terrains de base que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires. (T), renvoyez I'Ovinomancien dans la main de s propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne per pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature créjeton de créature 0/1 verte Mouton.	
Quand I'Ovinomancien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez tro terrains de base que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires. (T), renvoyez I'Ovinomancien dans la main de s propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne per pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature créjeton de créature 0/1 verte Mouton.	
Quand I'Ovinomancien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez tro terrains de base que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires. (T), renvoyez I'Ovinomancien dans la main de s propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne per pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature créjeton de créature 0/1 verte Mouton.	
Quand I'Ovinomancien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez tro terrains de base que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires. (T), renvoyez I'Ovinomancien dans la main de s propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne per pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature créjeton de créature 0/1 verte Mouton.	
Quand I'Ovinomancien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez tro terrains de base que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires. (T), renvoyez I'Ovinomancien dans la main de s propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne per pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature créjeton de créature 0/1 verte Mouton.	
Quand I'Ovinomancien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez tro terrains de base que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires. (T), renvoyez I'Ovinomancien dans la main de s propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne per pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature créjeton de créature 0/1 verte Mouton.	
Quand I'Ovinomancien arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez tro terrains de base que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires. (T), renvoyez I'Ovinomancien dans la main de s propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne per pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature créjeton de créature 0/1 verte Mouton.	
bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez tro terrains de base que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires.  {T}, renvoyez l'Ovinomancien dans la main de s propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne per pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature créjeton de créature 0/1 verte Mouton.	Р
terrains de base que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires. (T), renvoyez l'Ovinomancien dans la main de s propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne per pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature cré jeton de créature 0/1 verte Mouton.	
(T), renvoyez l'Ovinomancien dans la main de s propriétaire : Détruisez une créature ciblée. Elle ne per pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature cré jeton de créature 0/1 verte Mouton.	
pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature cré jeton de créature 0/1 verte Mouton.	
, 	
(	
	0/1

Videur des quais	{1}{U}
Créature : ondin et sortisan	С
(U), {T}, défaussez-vous d'une carte : Rei créature ciblée dans la main de son propriétaire.	nvoyez la
	1/1



Videur des quais	{1}{U}
Créature : ondin et sortisan	С
Créature : ondin et sortisan {U}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Renv	_
	_
{U}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Renv	_
{U}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Renv	_
{U}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Renv	_
{U}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Renv	_
{U}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Renv	_
{U}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Renv	_
{U}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Renv	_

Videur des quais	{1}{U}
Créature : ondin et sortisan	С
{U}, {T}, défaussez-vous d'une carte : F créature ciblée dans la main de son propriéta	•
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Atoll de corail

Terrain

L'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

Atoll de corail	Atoll de corail
Terrain U	Terrain U
L'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille engagé.  Quand I'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}.	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	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Atoli de corali		
Atom de coran		
Terrain		U
engagé. Quand I'A bataille, sacrifie	corail arrive sur le champ de bataille toll de corail arrive sur le champ de t-le à moins de renvoyer une île dégagée ez dans la main de son propriétaire. (U).	
Magic the Gatherin	g ® Wizards of the Coast	

- 0
Forêt
Terrain de base : forêt C
{G}

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

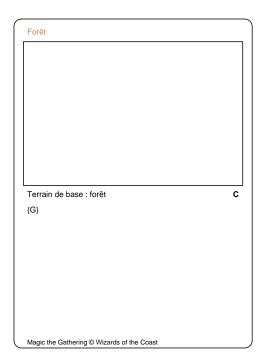






Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
Terrain de base : forêt {G}	С
	С
	С
	С
	С



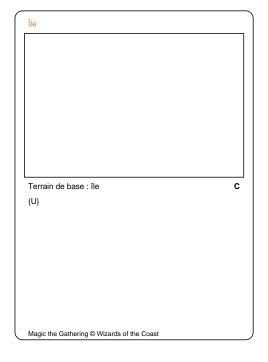
Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

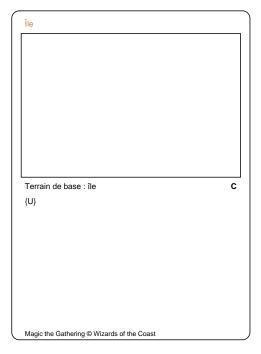


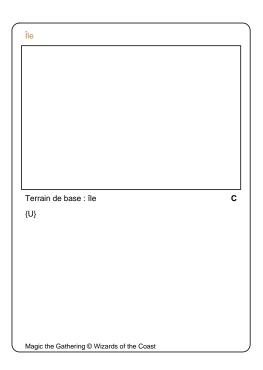












Jungle épaisse	
Terrain	U
La Jungle épaisse arrive sur le champ de bataille engagée	ı.
Quand la Jungle épaisse arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins de renvoyer une forêt dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {C}{G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paradis inconnu	Paradis inconnu
Terrain  {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.	Terrain  {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	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Paradis inconnu	Calotte greffée {4}

Terrain

{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

Artefact

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}		Calotte greffée	{4}
Artefact	R		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.			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		J	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}		Exploration	{G}
		Γ		
		L		
Enchantement	R		Enchantement	R
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun o vos tours.	le		Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun o vos tours.	de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

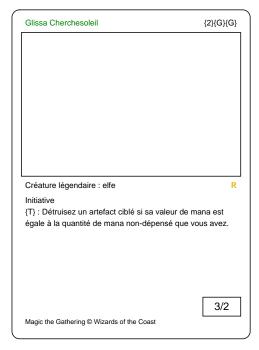
Exploration	{G}
Eashartanant	
Enchantement	R
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chac- vos tours.	un de
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	

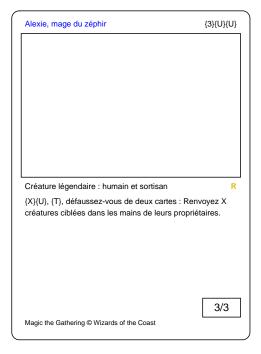
Exploration	{G}
Enchantement	R
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacur vos tours.	n de
100 10410.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

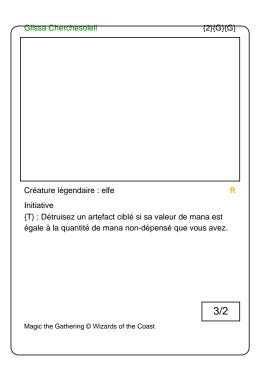
Serment des érudits	{3}{U}		Serment des érudits	{3}{U}
Enchantement	R		Enchantement	R
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce jo choisit un joueur ciblé qui a plus de cartes en main qu'il n'en a et qui est son adversaire. Le premier joueur peut se défausse de sa main et pioche cartes.			Au début de l'entretien de chaque joueur, ce jo 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 défausse de sa main et pioche cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		) (	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Serment des érudits {3}-	[U}
Enchantement	R
Au début de I'entretien de chaque joueur, ce joueu choisit un joueur ciblé qui a plus de cartes en main	r
qu'il n'en a et qui est son adversaire. Le	
premier joueur peut se défausse de sa main et piocher tracartes.	ois
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Serment des érudits	{3}{U}
Enchantement	R
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce	oueur
choisit un joueur ciblé qui a plus de cartes en main qu'il n'en a et qui est son adversaire. L	е
premier joueur peut se défausse de sa main et pioch cartes.	ner trois
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Rituel

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.	

Éphémère Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.	
Detruisez un arteract cibie ou un enchantement cibie.	С

Naturalisation	{1}{G}	Naturalisation	{1}{G}
Éphémère	С	Éphémère	С
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé	-	Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement cib	olé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Naturalisation	{1}{G}
Éphémère	С
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nettoyage de	printemps	{1}{G
Éphémère		C
	nchantement ciblé. Confror vous gagnez, détruisez tou	
enchantement joueur implique dessus de sa l	s que vos adversaires cont é dans la confrontation révé pibliothèque et met ensuite au-dessous de celle-ci. Un	rôlent. (Chaque ele la carte du cette carte
sa carte a une	valeur de mana plus élevé	e.)

Nettoyage de printemps	{1}{G}	Équilibre	{1}{U}{U}
Éphémère	С	Enchantement	R
Détruisez un enchantement ciblé. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, détruisez tous les enchantements que vos adversaires contrôlent. joueur impliqué dans la confrontation révèle la c dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette a au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur sa carte a une valeur de mana plus élevée.)	(Chaque carte du carte	À chaque fois vous lancez un so pouvez payer {1}. Si vous faites créature ciblée dans la main de s	ainsi, renvoyez une
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the G	Coast

Équilibre	{1}{U}{U
Frederitarian	
Enchantement À chaque fois vous lancez un sort de créature, vi pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, renvoyez u créature ciblée dans la main de son propriétaire.	une
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	