

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 0/0

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de fleurs

{1}{G}



Créature : plante et mur

U

Défenseur

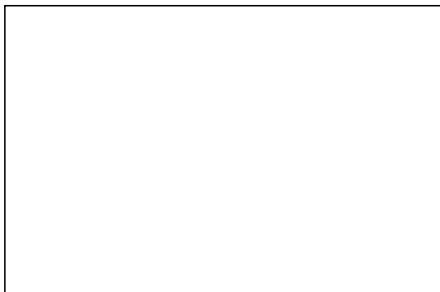
Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

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 0/0

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de fleurs

{1}{G}



Créature : plante et mur

U

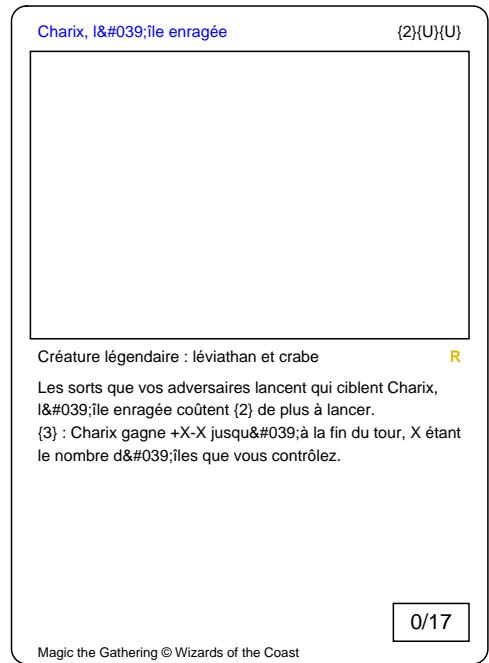
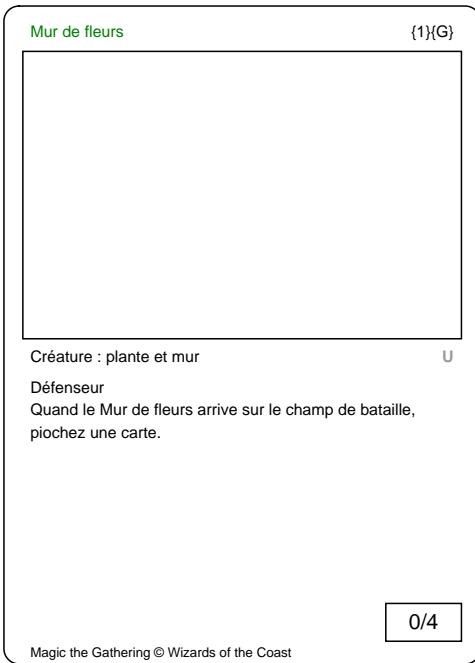
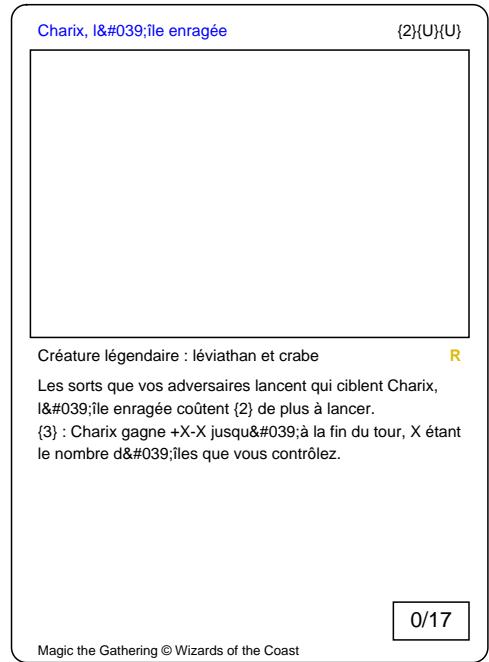
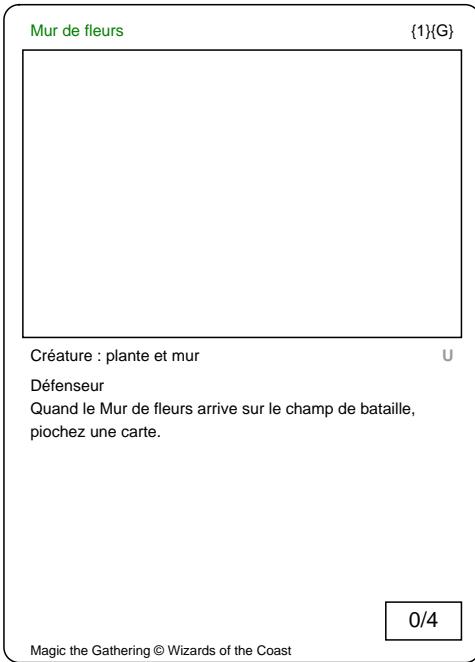
Défenseur

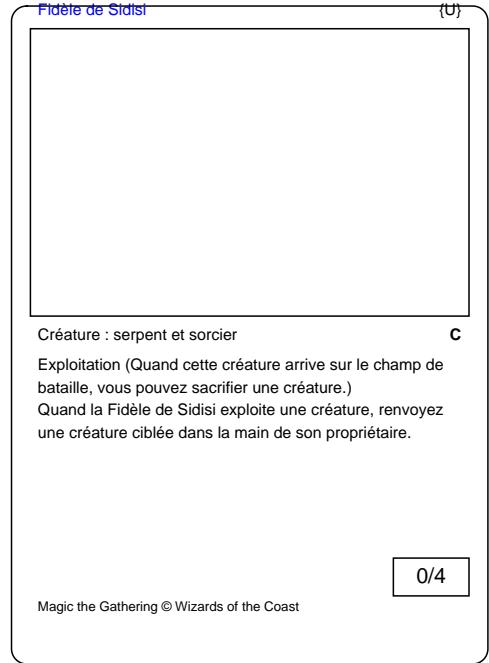
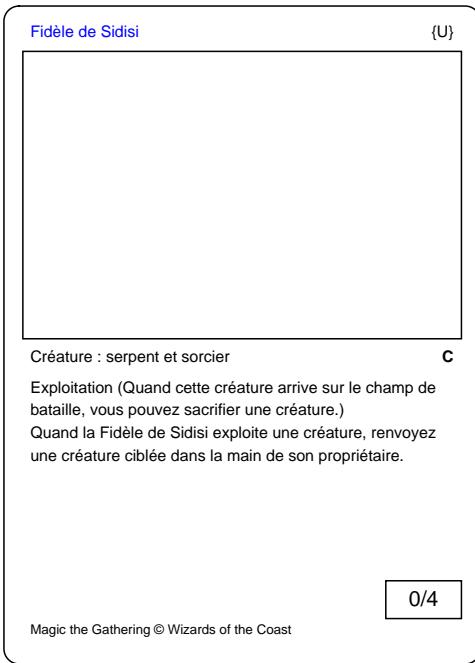
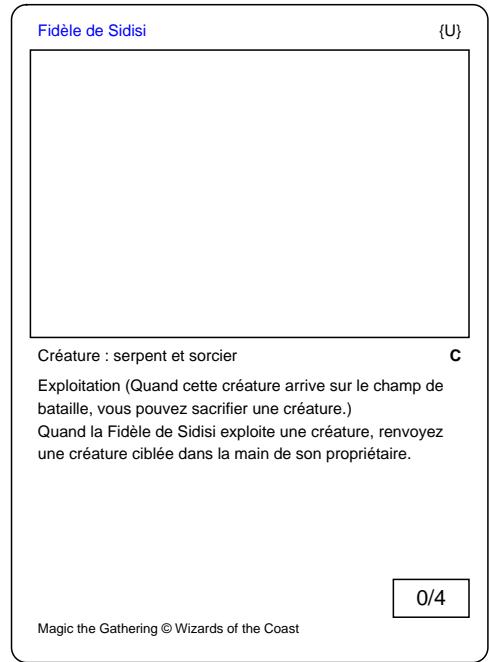
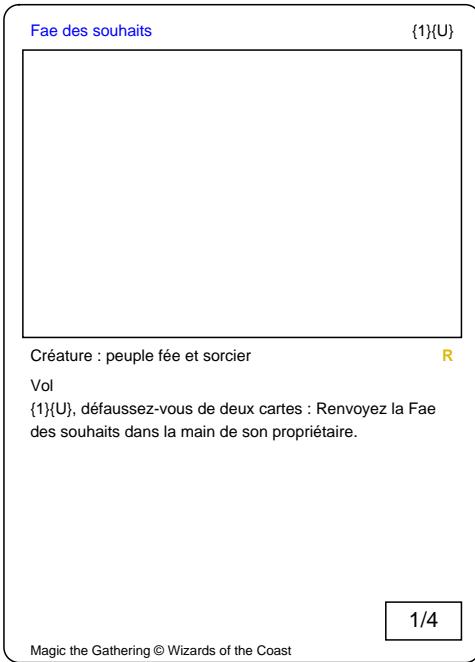
Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

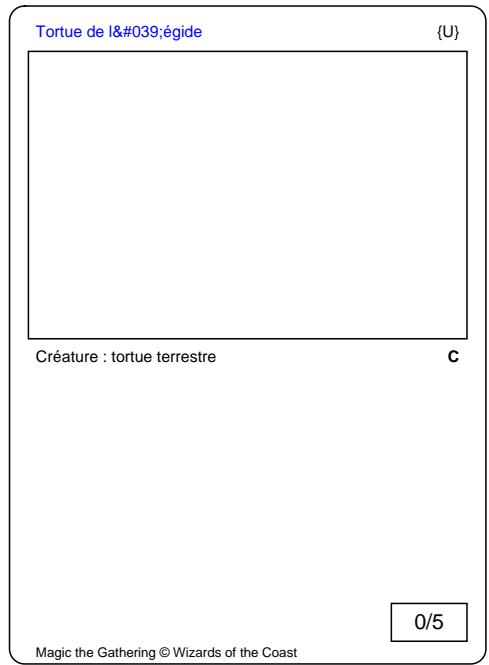
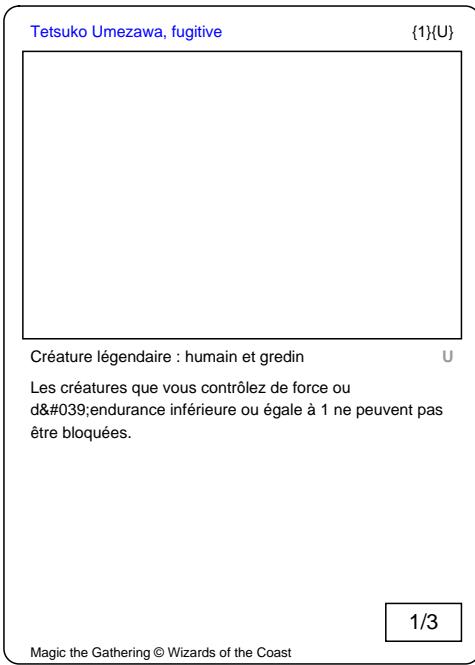
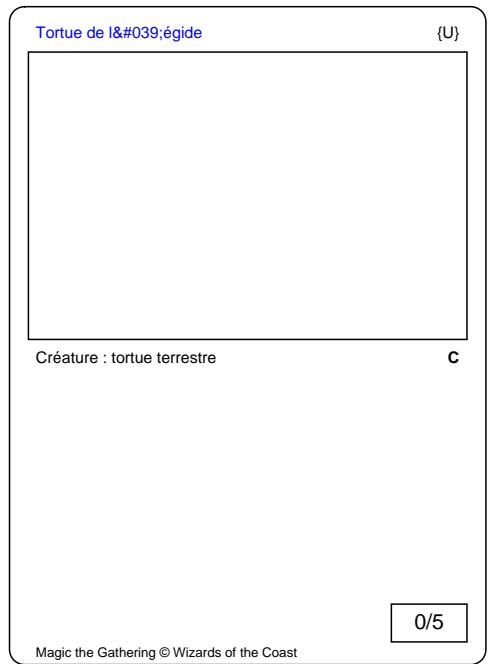
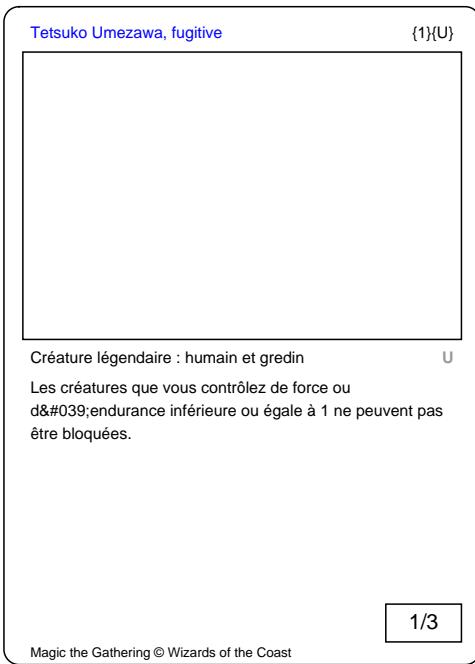
0/4

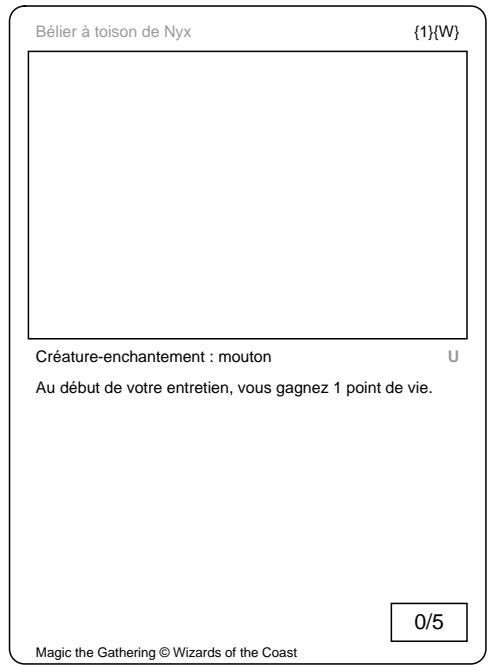
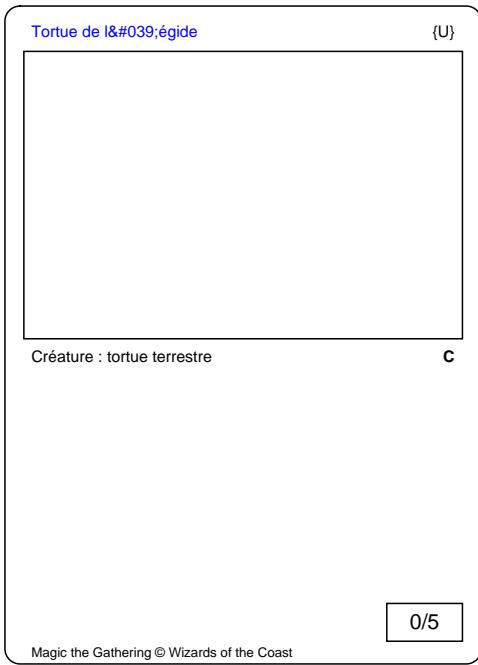
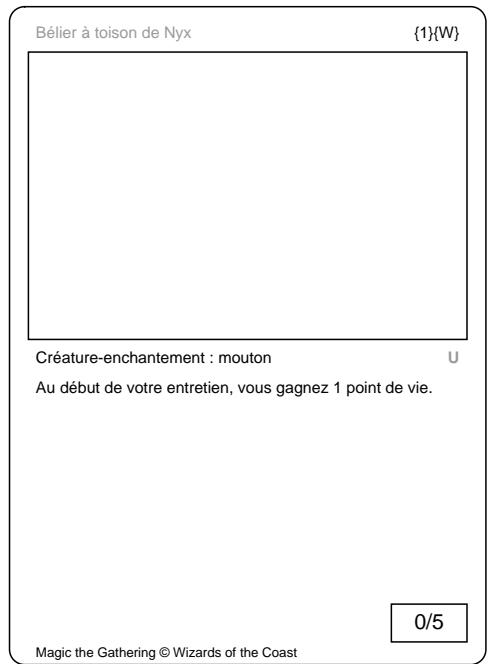
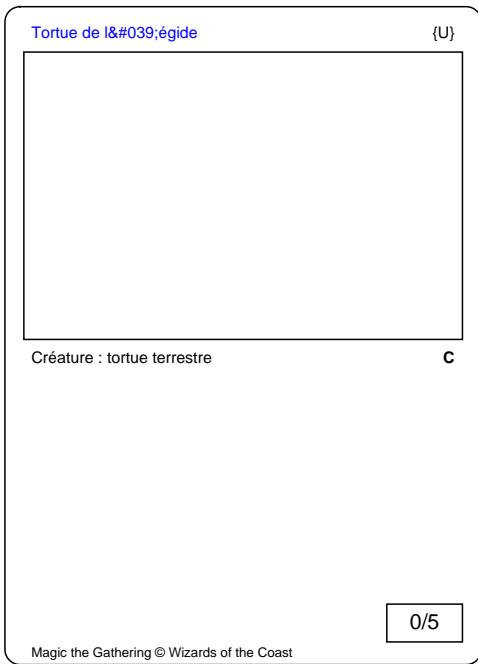
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

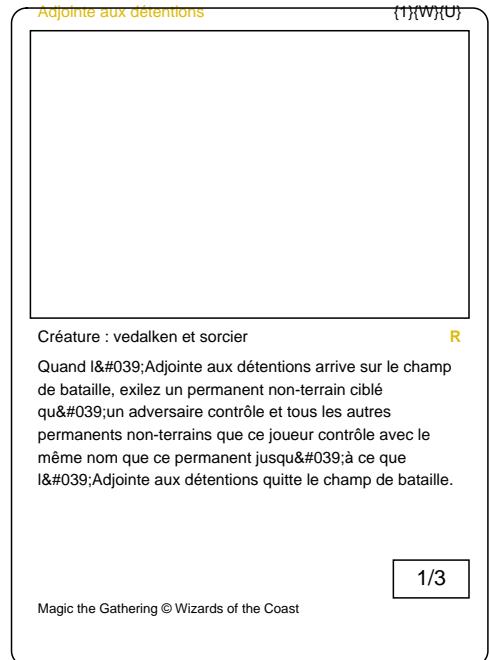
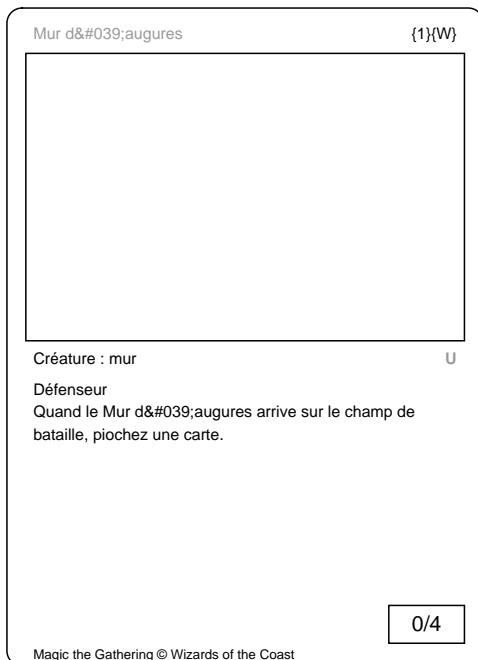
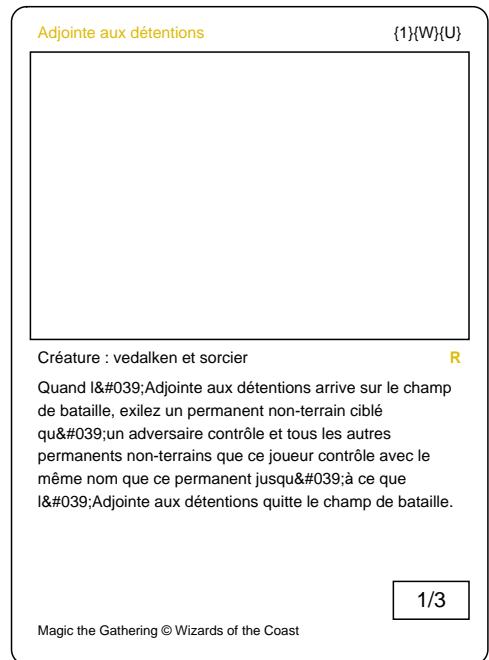
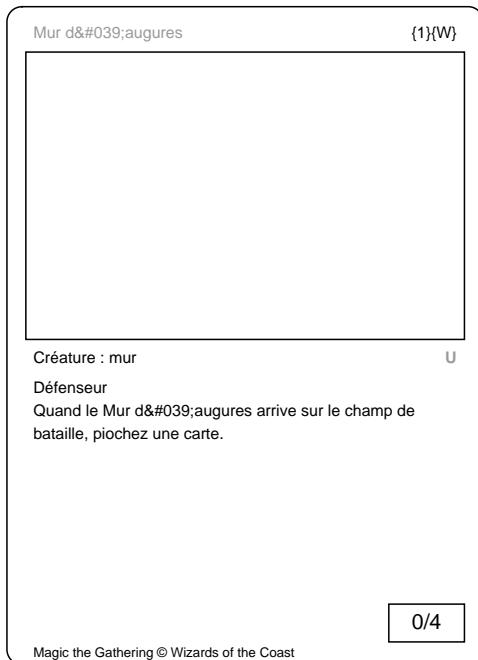
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

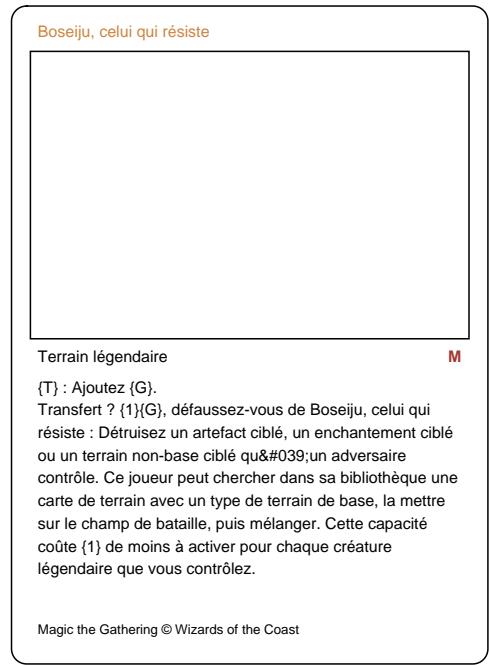
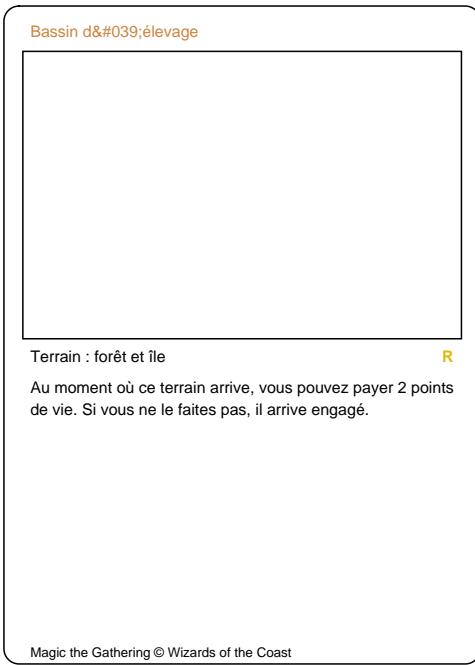
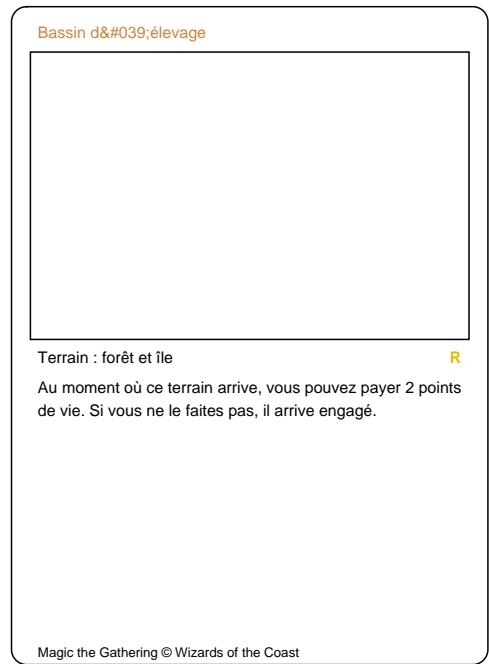
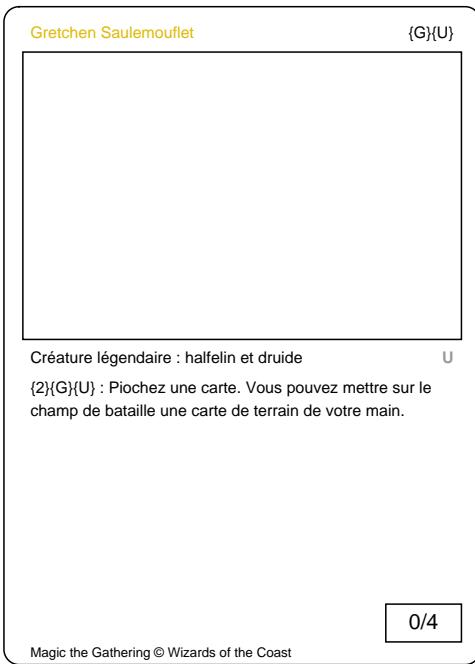












Côte de Chromemer



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 ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

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



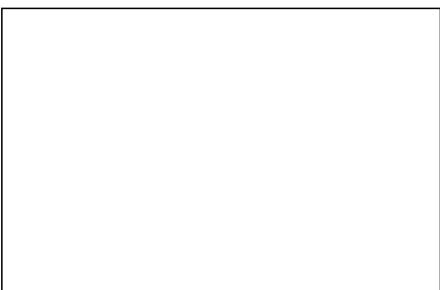
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



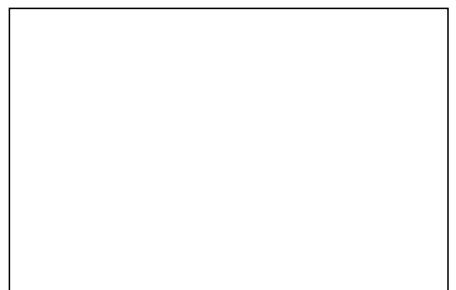
Terrain

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 ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive 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 ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Porte-Cromlech



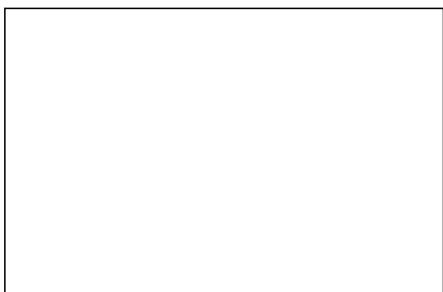
Terrain

R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Porte-Cromlech



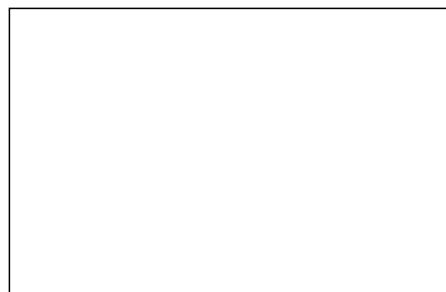
Terrain

R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Porte-Cromlech



Terrain

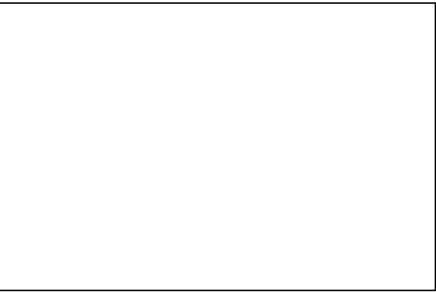
R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Porte-Cromlech



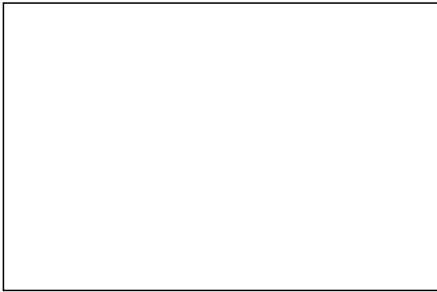
Terrain

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 contrôlez 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

M

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}



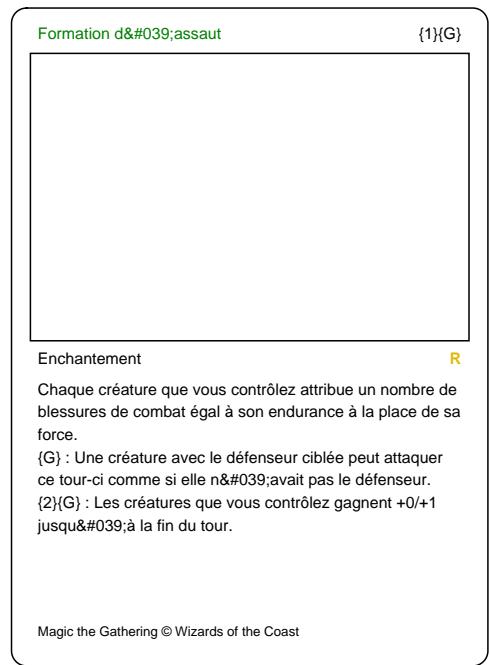
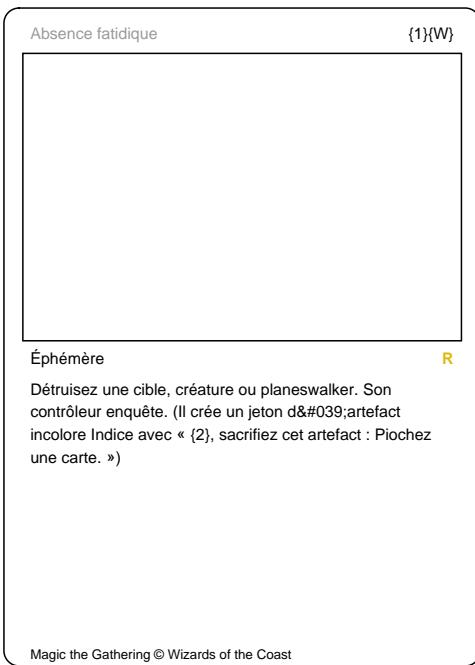
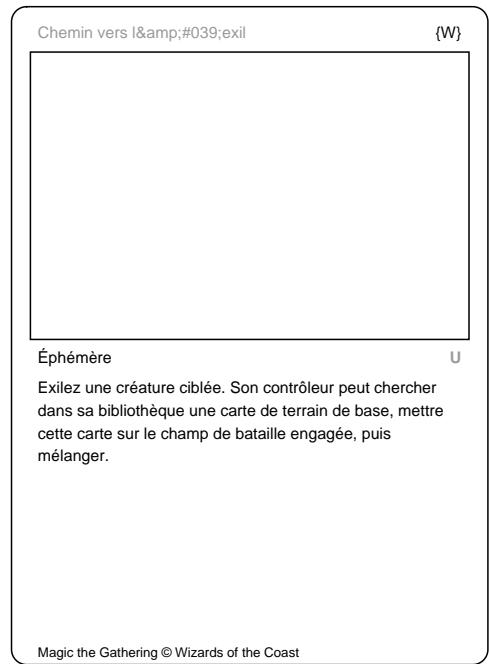
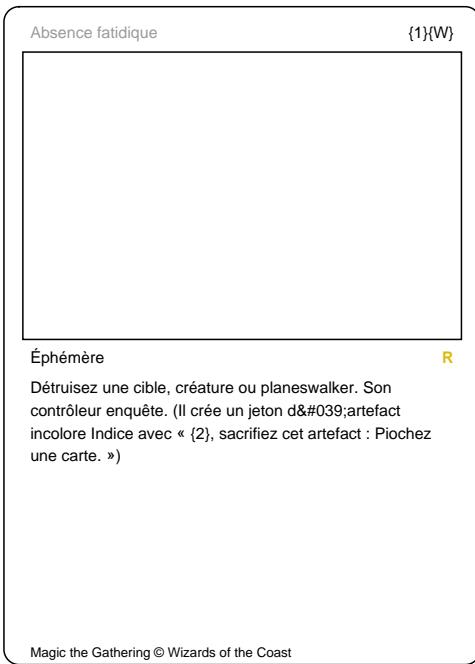
Éphémère

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



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

{2}

Mur de lianes de Filandre

Créature-artefact : mur

C

Défenseur

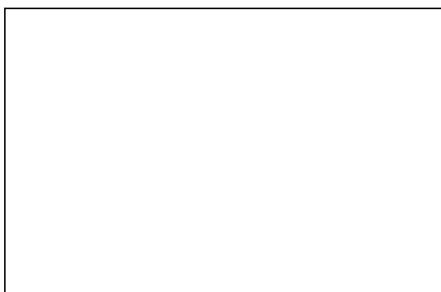
{G} : Le Mur de lianes de Filandre acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (il peut bloquer les créatures avec le vol.)

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

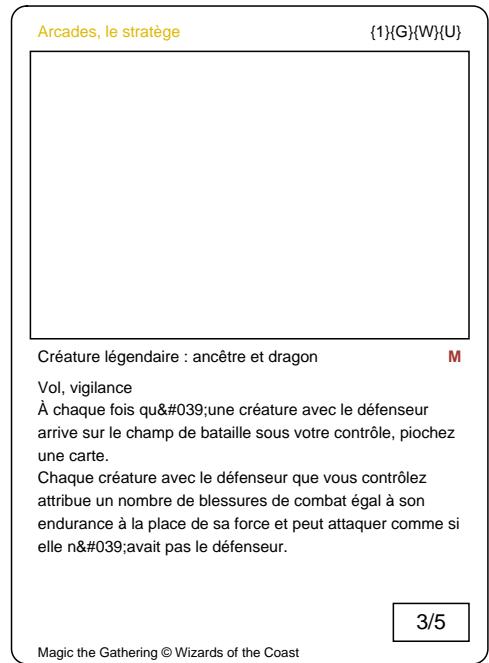
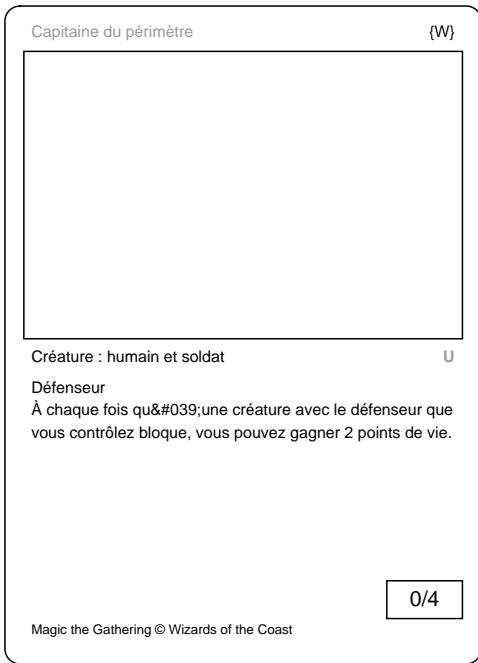
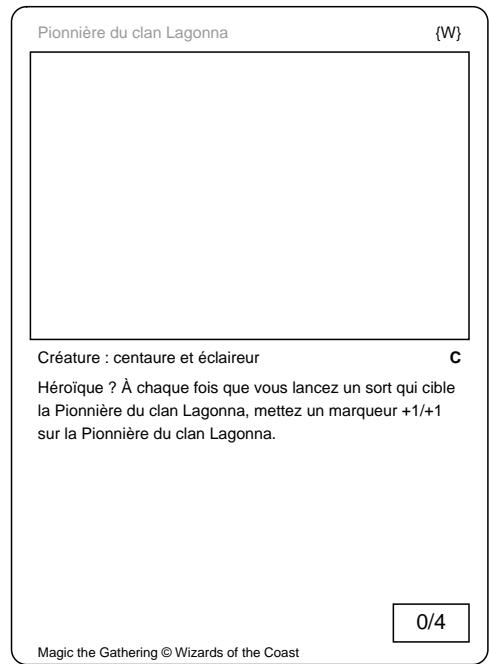
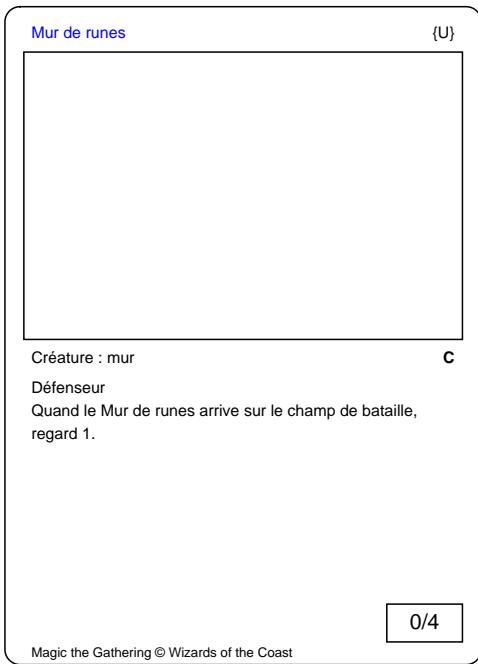
Défenseur

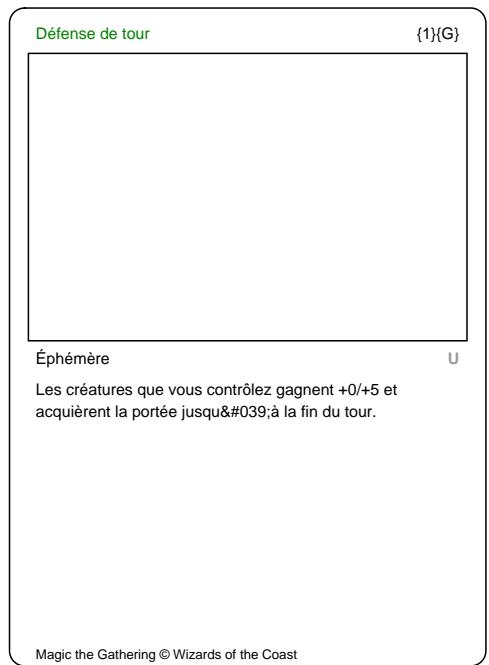
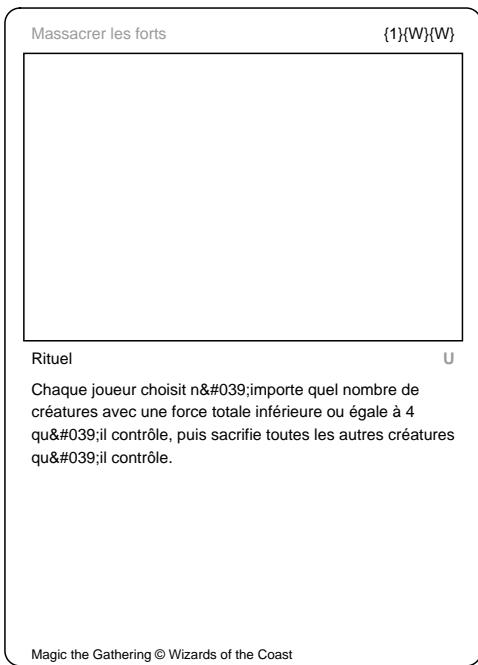
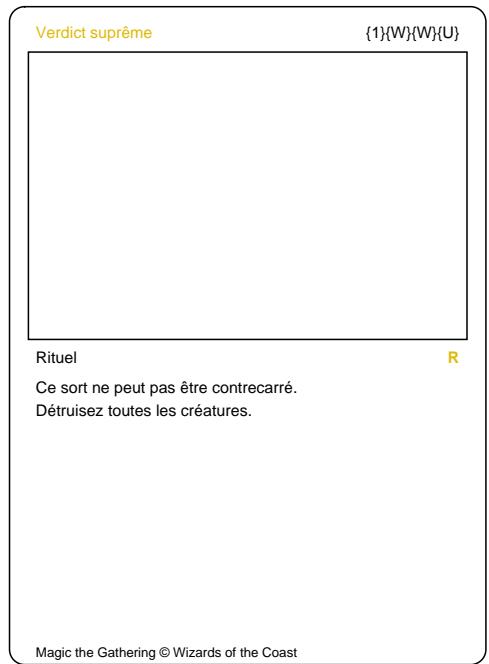
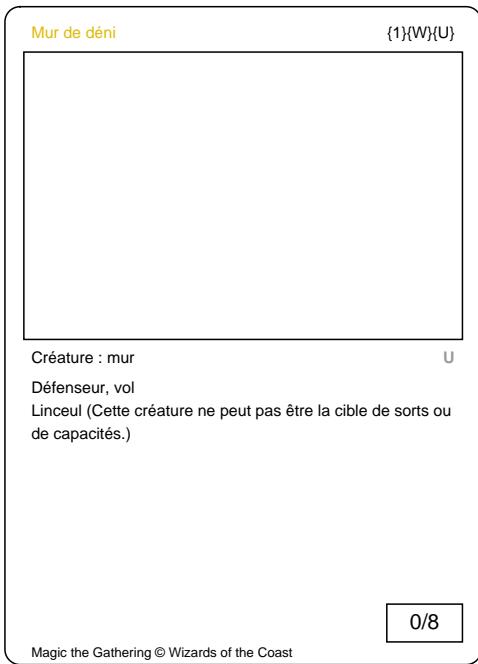
{1}{U} : Mettez un marqueur « progéniture » sur le Cobaye de Ludevic. Ensuite, s'il y a au moins cinq marqueurs « progéniture » sur lui, retirez-les tous et transformez-le.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

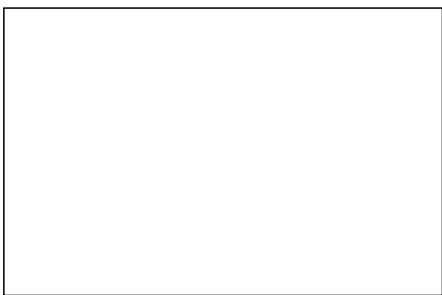
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Regain de la nature

{1}{G}



Éphémère

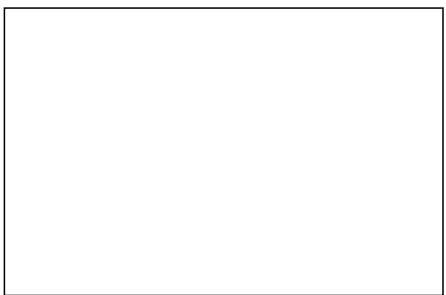
C

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

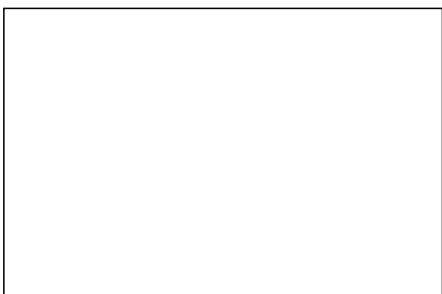
M

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur

{U}



Éphémère

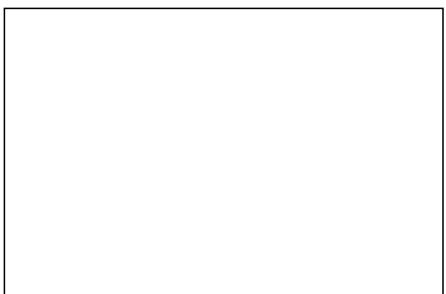
C

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

M

Quand cet enchantement arrive, 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