

Changepeau {1}{G}



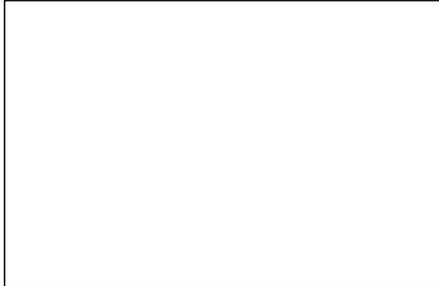
Créature : humain et shaman R

{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}



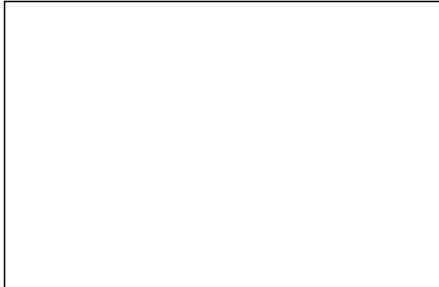
Créature : humain et shaman R

{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

Pisteur des côtes triton {U}



Créature : ondin et gremlin **C**  
Le Pisteur des côtes triton ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur des côtes triton {U}



Créature : ondin et gremlin **C**  
Le Pisteur des côtes triton ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur des côtes triton {U}

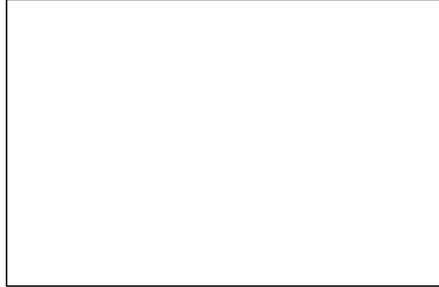


Créature : ondin et gremlin **C**  
Le Pisteur des côtes triton ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur des côtes triton {U}



Créature : ondin et gremlin **C**  
Le Pisteur des côtes triton ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible {1}{U}



Créature : humain et gremlin U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)  
Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible {1}{U}



Créature : humain et gremlin U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)  
Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible {1}{U}



Créature : humain et gremlin U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)  
Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible {1}{U}



Créature : humain et gremlin U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)  
Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sondeur de secrets {U}



Créature : humain et sorcier **C**

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sondeur de secrets {U}



Créature : humain et sorcier **C**

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sondeur de secrets {U}



Créature : humain et sorcier **C**

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sondeur de secrets {U}



Créature : humain et sorcier **C**

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Macrosomie

{G}



Rituel

U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez devient une guivre verte avec une force et une endurance de base de 6/4.  
Surcharge {4}{G}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Macrosomie

{G}



Rituel

U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez devient une guivre verte avec une force et une endurance de base de 6/4.  
Surcharge {4}{G}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Macrosomie

{G}



Rituel

U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez devient une guivre verte avec une force et une endurance de base de 6/4.  
Surcharge {4}{G}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Macrosomie

{G}



Rituel

U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez devient une guivre verte avec une force et une endurance de base de 6/4.  
Surcharge {4}{G}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phyto-explosion

{1}{G}



Rituel

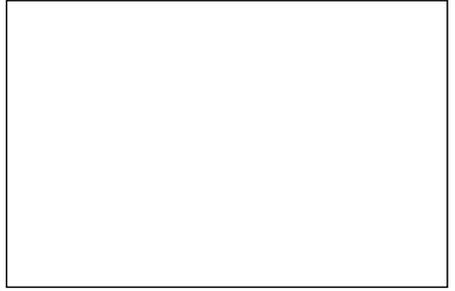
C

Une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phyto-explosion

{1}{G}



Rituel

C

Une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phyto-explosion

{1}{G}



Rituel

C

Une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



Rituel

U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



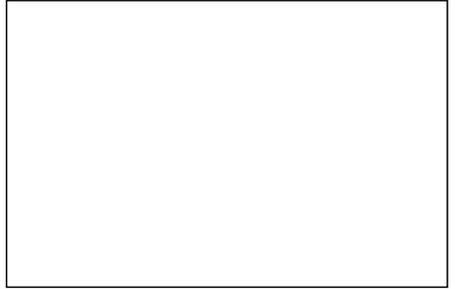
Rituel

U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

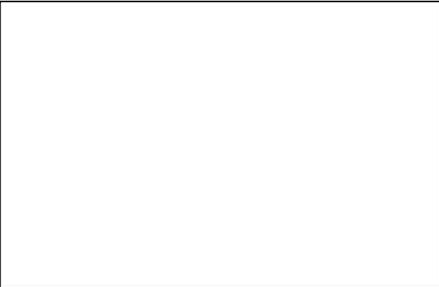
R

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

Visions nées du sérum

{U}



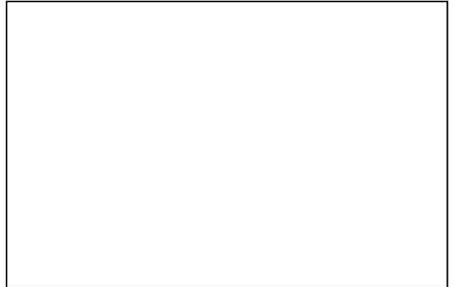
Rituel

U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

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

Bosquet inondé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

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

Bosquet inondé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{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

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

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendelhavre



Terrain légendaire

P

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendelhavre



Terrain légendaire

P

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendelhavre



Terrain légendaire

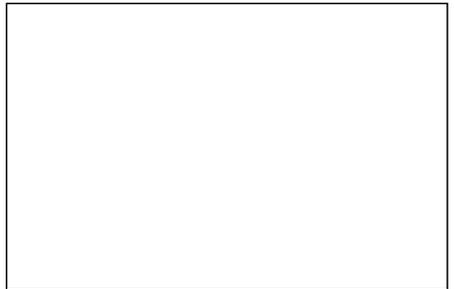
P

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense en essor

{G}



Éphémère

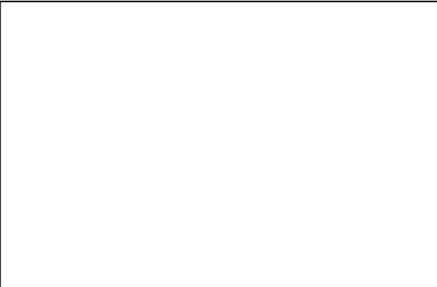
U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

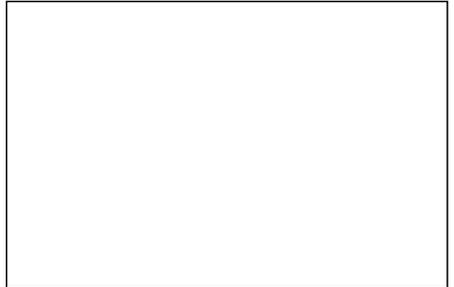
C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense en essor

{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de fond

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance de l'ancienne Krosia

{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de fond

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance de l'ancienne Krosia

{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance de l'ancienne Krosia

{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}



Éphémère

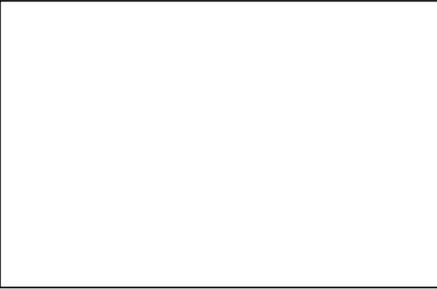
C

Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)  
La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}



Éphémère

C

Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)  
La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 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

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

Hybridation rapide

{U}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protéger

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protéger {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morguesort {2}

Créature-artefact : phyrexian et horreur R

{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protéger {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morguesort {2}

Créature-artefact : phyrexian et horreur R

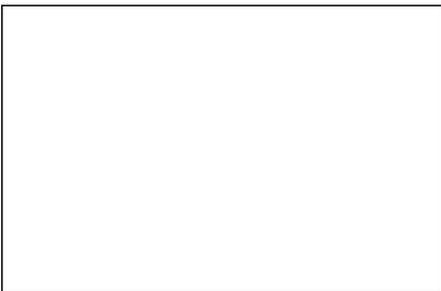
{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spécimen pris dans la glace

{1}{U}



Créature : horreur

R

Défenseur

Le Spécimen pris dans la glace arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « glace » sur lui.

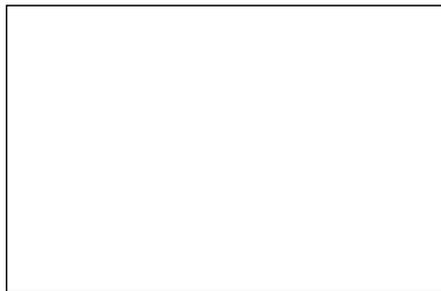
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, retirez un marqueur « glace » du Spécimen pris dans la glace. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « glace » sur lui, transformez-le.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien brisé

{1}{G}



Rituel

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spécimen pris dans la glace

{1}{U}



Créature : horreur

R

Défenseur

Le Spécimen pris dans la glace arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « glace » sur lui.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, retirez un marqueur « glace » du Spécimen pris dans la glace. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « glace » sur lui, transformez-le.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}



Éphémère

U

{{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Devenir immense

{5}{G}



Éphémère

U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie pour {1}.)  
Une créature ciblée gagne +6/+6 jusqu'à la fin du tour.

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

Voile de l'été

{G}



Éphémère

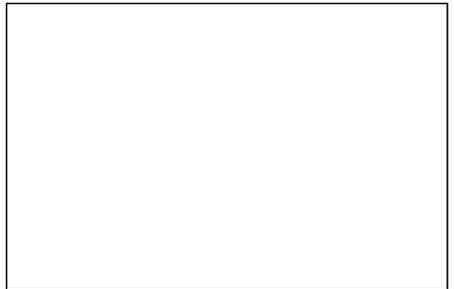
U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

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

Bouleversement de réalité

{1}{U}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur manifeste la carte du dessus de sa bibliothèque. (Ce joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté suprême

{2}{U}



Éphémère

U

Coisissez l'un ?

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

? Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessus de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté suprême

{2}{U}



Éphémère

U

Coisissez l'un ?

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

? Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessus de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de croissance

{1}{G}



Enchantement

U

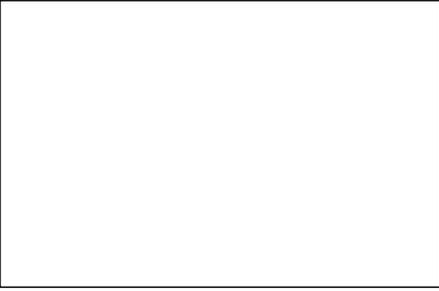
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1.

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible une créature que vous contrôlez, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de croissance

{1}{G}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1.

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible une créature que vous contrôlez, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast