

Agent des Moires {1}{B}{B}



Créature : humain et assassin **R**

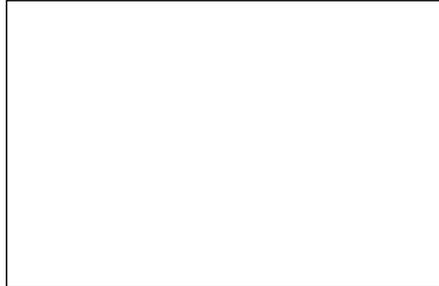
Contact mortel

&lt;i>&gt;Héroïque&lt;/i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Agent des Moires, chaque adversaire sacrifie une créature.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent des Moires {1}{B}{B}



Créature : humain et assassin **R**

Contact mortel

&lt;i>&gt;Héroïque&lt;/i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Agent des Moires, chaque adversaire sacrifie une créature.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent des Moires {1}{B}{B}



Créature : humain et assassin **R**

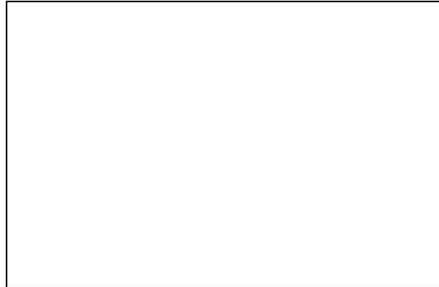
Contact mortel

&lt;i>&gt;Héroïque&lt;/i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Agent des Moires, chaque adversaire sacrifie une créature.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent des Moires {1}{B}{B}



Créature : humain et assassin **R**

Contact mortel

&lt;i>&gt;Héroïque&lt;/i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Agent des Moires, chaque adversaire sacrifie une créature.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut du tourment

{1}{B}{B}



Créature-enchantement : démon

R

Grâce {3}{B}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Vol

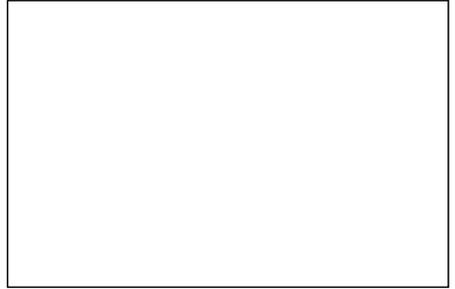
Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.  
La créature enchantée gagne +3/+3 et a le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut du tourment

{1}{B}{B}



Créature-enchantement : démon

R

Grâce {3}{B}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Vol

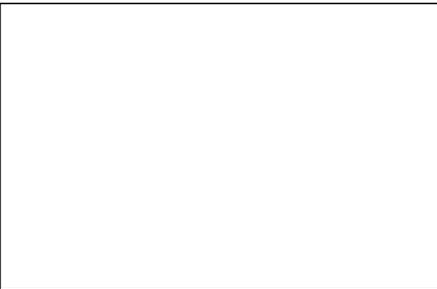
Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.  
La créature enchantée gagne +3/+3 et a le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut du tourment

{1}{B}{B}



Créature-enchantement : démon

R

Grâce {3}{B}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Vol

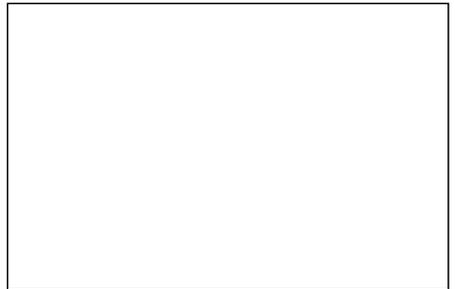
Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.  
La créature enchantée gagne +3/+3 et a le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut du tourment

{1}{B}{B}



Créature-enchantement : démon

R

Grâce {3}{B}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Vol

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.  
La créature enchantée gagne +3/+3 et a le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros tourmenté {B}



Créature : humain et guerrier U

Le Héros tourmenté arrive sur le champ de bataille engagé.

&lt;i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros tourmenté, chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros tourmenté {B}



Créature : humain et guerrier U

Le Héros tourmenté arrive sur le champ de bataille engagé.

&lt;i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros tourmenté, chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros tourmenté {B}



Créature : humain et guerrier U

Le Héros tourmenté arrive sur le champ de bataille engagé.

&lt;i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros tourmenté, chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros tourmenté {B}



Créature : humain et guerrier U

Le Héros tourmenté arrive sur le champ de bataille engagé.

&lt;i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros tourmenté, chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assermenté setessien {1}{G}{G}



Créature : satyre et guerrier **C**

&lt;i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Assermenté setessien, mettez deux marqueurs +1/+1 sur l'Assermenté setessien.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assermenté setessien {1}{G}{G}



Créature : satyre et guerrier **C**

&lt;i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Assermenté setessien, mettez deux marqueurs +1/+1 sur l'Assermenté setessien.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assermenté setessien {1}{G}{G}



Créature : satyre et guerrier **C**

&lt;i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Assermenté setessien, mettez deux marqueurs +1/+1 sur l'Assermenté setessien.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assermenté setessien {1}{G}{G}



Créature : satyre et guerrier **C**

&lt;i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Assermenté setessien, mettez deux marqueurs +1/+1 sur l'Assermenté setessien.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade à la coiffe de feuilles

{1}{G}



Créature-enchantement : nymphe et dryade

C

Grâce {3}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Portée

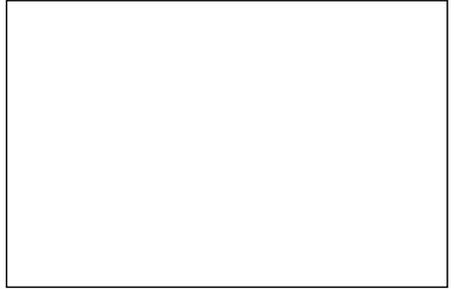
La créature enchantée gagne +2/+2 et a la portée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade à la coiffe de feuilles

{1}{G}



Créature-enchantement : nymphe et dryade

C

Grâce {3}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Portée

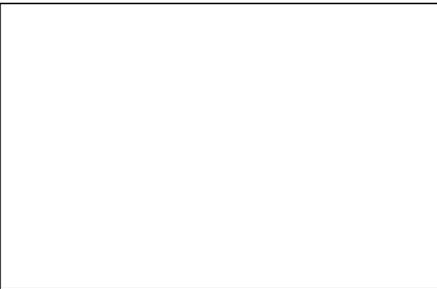
La créature enchantée gagne +2/+2 et a la portée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade à la coiffe de feuilles

{1}{G}



Créature-enchantement : nymphe et dryade

C

Grâce {3}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Portée

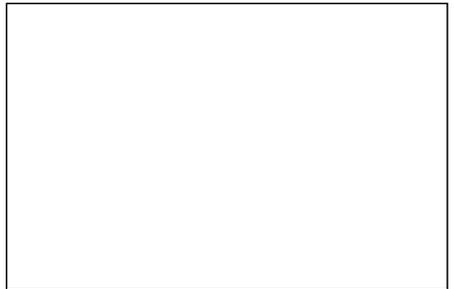
La créature enchantée gagne +2/+2 et a la portée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade à la coiffe de feuilles

{1}{G}



Créature-enchantement : nymphe et dryade

C

Grâce {3}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

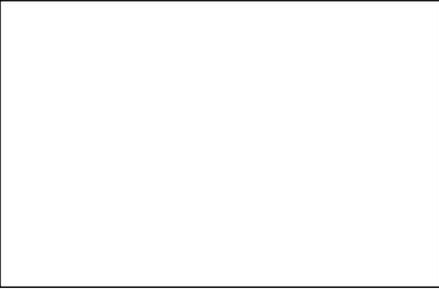
Portée

La créature enchantée gagne +2/+2 et a la portée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre de faveur {1}{G}{G}



Créature-enchantement : satyre R

Flash

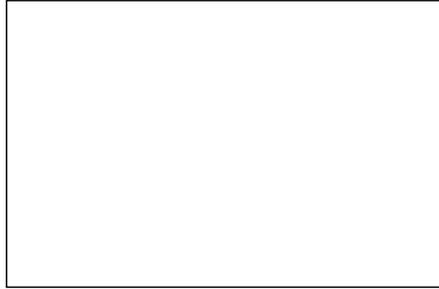
Grâce {3}{G}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

La créature enchantée gagne +4/+2.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre de faveur {1}{G}{G}



Créature-enchantement : satyre R

Flash

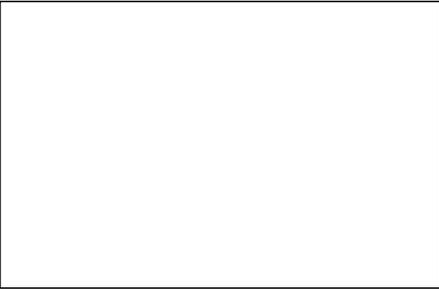
Grâce {3}{G}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

La créature enchantée gagne +4/+2.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre de faveur {1}{G}{G}



Créature-enchantement : satyre R

Flash

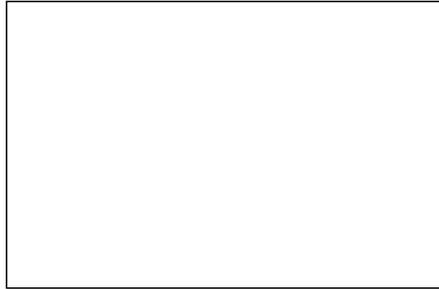
Grâce {3}{G}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

La créature enchantée gagne +4/+2.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre de faveur {1}{G}{G}



Créature-enchantement : satyre R

Flash

Grâce {3}{G}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

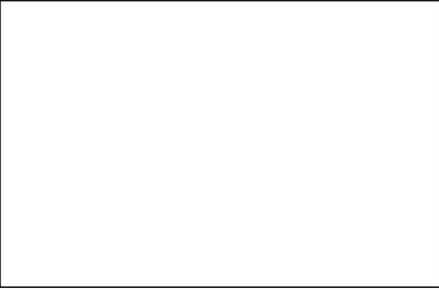
La créature enchantée gagne +4/+2.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os

{2}{B}



Rituel

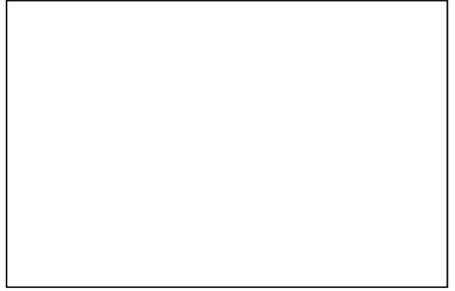
C

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os

{2}{B}



Rituel

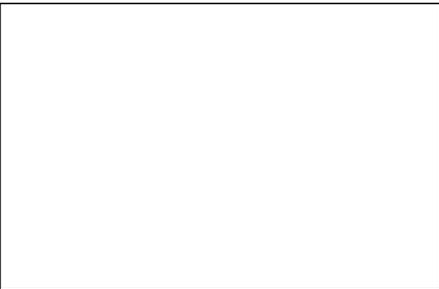
C

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os

{2}{B}



Rituel

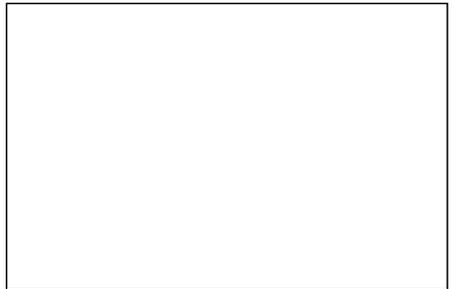
C

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os

{2}{B}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie.

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

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

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résolution des mortels

{1}{G}



Éphémère

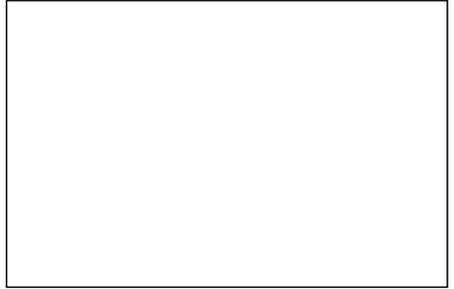
C

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résolution des mortels

{1}{G}



Éphémère

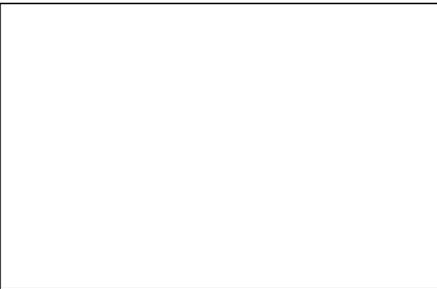
C

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résolution des mortels

{1}{G}



Éphémère

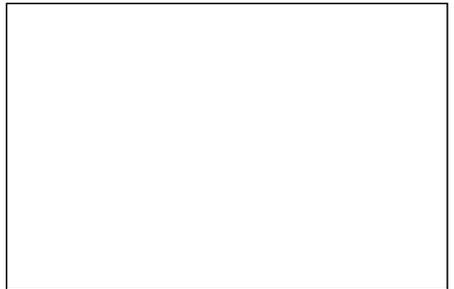
C

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résolution des mortels

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de Nyléa

{1}{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

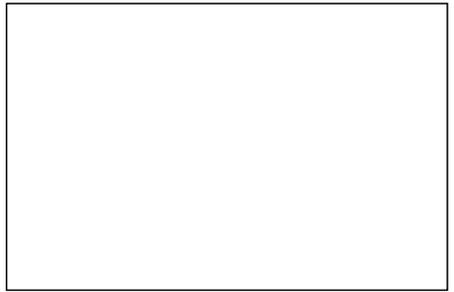
À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve de Nyléa.

Quand vous sacrifiez l'Épreuve de Nyléa, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de Nyléa

{1}{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

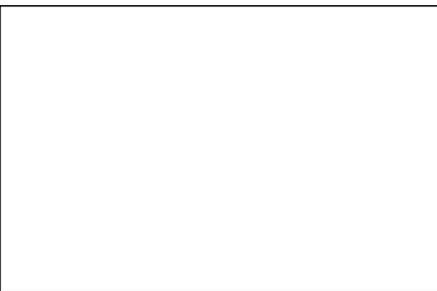
À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve de Nyléa.

Quand vous sacrifiez l'Épreuve de Nyléa, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de Nyléa

{1}{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

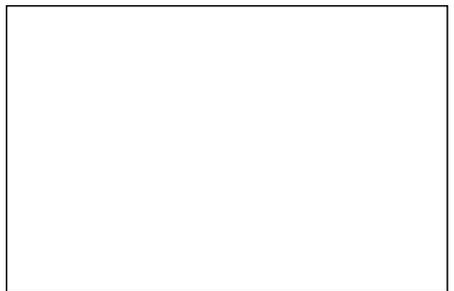
À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve de Nyléa.

Quand vous sacrifiez l'Épreuve de Nyléa, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de Nyléa

{1}{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve de Nyléa.

Quand vous sacrifiez l'Épreuve de Nyléa, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation sauvage

{2}{G}



Enchantement : aura

**C**

Flash

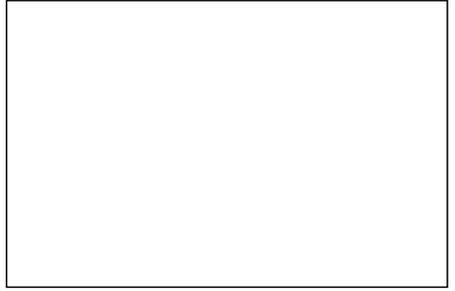
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation sauvage

{2}{G}



Enchantement : aura

**C**

Flash

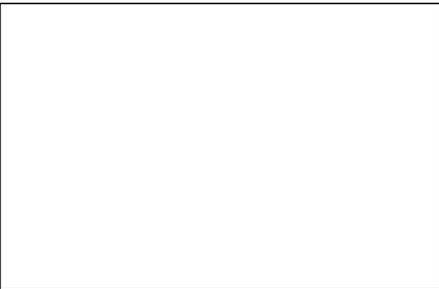
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation sauvage

{2}{G}



Enchantement : aura

**C**

Flash

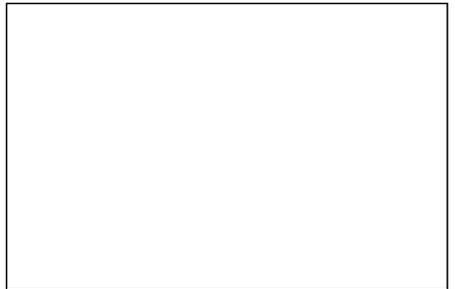
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation sauvage

{2}{G}



Enchantement : aura

**C**

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

