

Agent des horizons {2}{G}

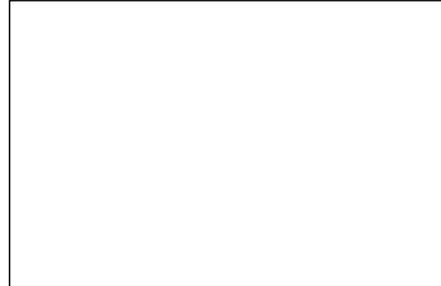


Créature : humain et gremlin **C**
 {2}{U} : L'Agent des horizons ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biche dorée {1}{G}

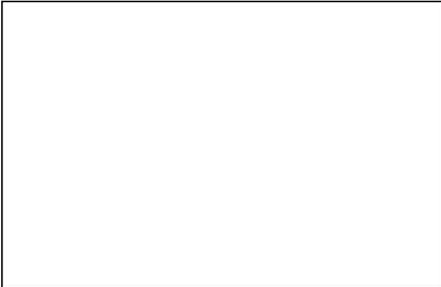


Créature : élan **C**
 {T} : Ajoutez {G}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archère de la tour de Bassara {G}{G}

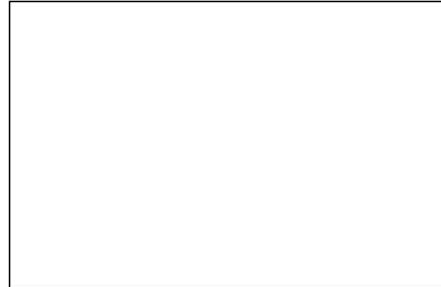


Créature : humain et archer **U**
 Défense talismanique, portée

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biche dorée {1}{G}



Créature : élan **C**
 {T} : Ajoutez {G}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse arboricole

{2}{G}{G}{G}

Créature : géant

R

Portée

{3}{G}{G}{G} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand le Colosse arboricole devient monstrueux, détruisez une créature avec le vol ciblé qu'un adversaire contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau des héros

{3}{G}{G}

Créature : hydre

U

Le Fléau des héros arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur lui.

{2}{G}{G} : Mettez X marqueurs +1/+1 sur le Fléau des héros, X étant sa force.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursier nessian

{2}{G}

Créature : centaure et guerrier

C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-chasse nessian

{3}{G}{G}

Créature : bête

U

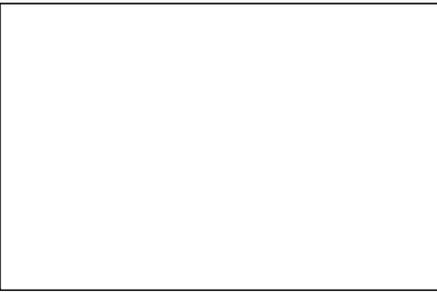
Quand le Garde-chasse nessian arrive sur le champ de bataille, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de forêts que vous contrôlez. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-chasse nessian

{3}{G}{G}



Créature : bête

U

Quand le Garde-chasse nessian arrive sur le champ de bataille, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de forêts que vous contrôlez. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de l'imagination

{4}{U}{U}



Créature-enchantement : humain et sorcier

U

Les créatures que vous contrôlez ont le vol.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent le vol et ne peuvent pas avoir ou acquérir le vol.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère nessianne

{4}{G}



Créature : serpent

U

Portée

{6}{G} : Monstruosité 4. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène dissimulée

{3}{U}



Créature : sirène

C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Vol

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cocatrix lesteplume {3}{G}{U}

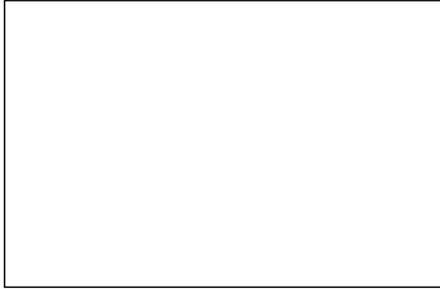


Créature : cocatrix U
Flash
Vol, contact mortel
{5}{G}{U} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fidèle de Kiora {G}{U}



Créature : ondin U
{T} : Dégagez un autre permanent ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cocatrix lesteplume {3}{G}{U}

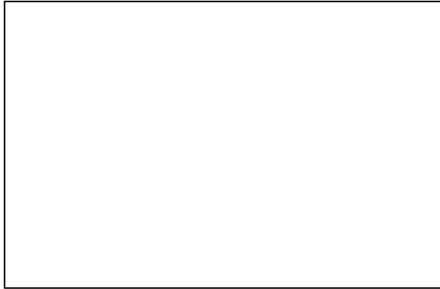


Créature : cocatrix U
Flash
Vol, contact mortel
{5}{G}{U} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fidèle de Kiora {G}{U}



Créature : ondin U
{T} : Dégagez un autre permanent ciblé.

2/2

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

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

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

Île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

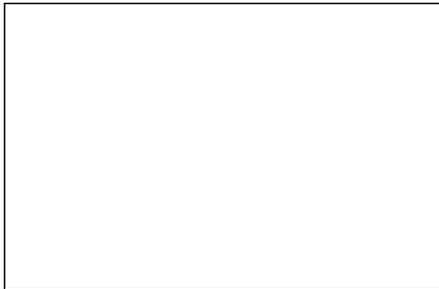


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense du foyer

{1}{G}



Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux joueurs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hubris

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée et toutes les auras qui lui sont attachées dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de fertilité

{G}



Enchantement

C

{1}{G}, sacrifiez la Fontaine de fertilité : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marché du festival

{3}{G}



Enchantement : aura

C

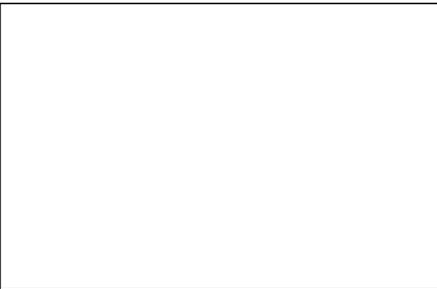
Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute deux manas supplémentaires de la combinaison de mana coloré de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de fertilité

{G}



Enchantement

C

{1}{G}, sacrifiez la Fontaine de fertilité : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine des fortunes

{1}{U}



Enchantement

C

{1}{U}, sacrifiez la Fontaine des fortunes : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

