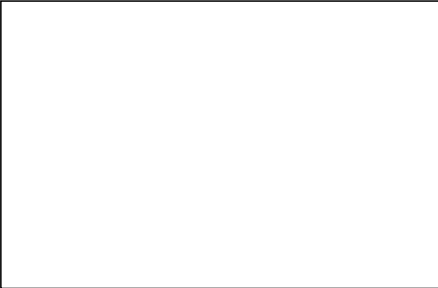


Agent des horizons {2}{G}

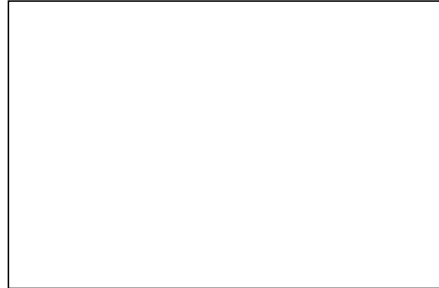


Créature : humain et gremlin **C**
 {2}{U} : L'Agent des horizons ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

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}

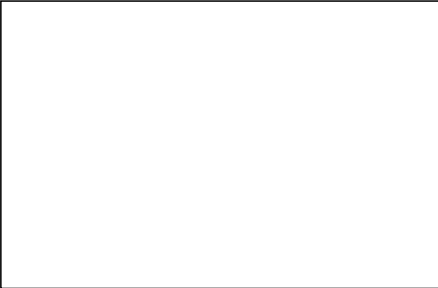


Créature : élan **C**
 {T} : Ajoutez {G}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centaure épéiste {G}{G}

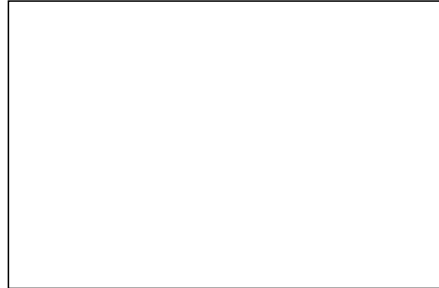


Créature : centaure et guerrier C

3/2

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 ciblée qu'un adversaire contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centaure épéiste {G}{G}

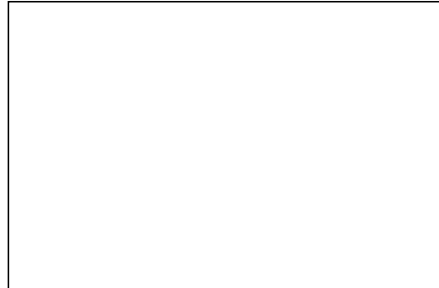


Créature : centaure et guerrier C

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursier nessler {2}{G}



Créature : centaure et guerrier C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau des héros

{3}{G}{G}

Créature : hydre

R

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

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

Géant né de l'essaim

{2}{G}{G}

Créature : géant

U

Quand vous subissez des blessures de combat, sacrifiez le Géant né de l'essaim.

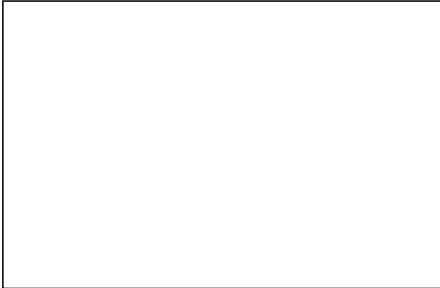
{4}{G}{G} : Monstruosité 2. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Tant que le Géant né de l'essaim est monstrueux, il a la portée.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leucrotta vorace {3}{G}



Créature : bête C

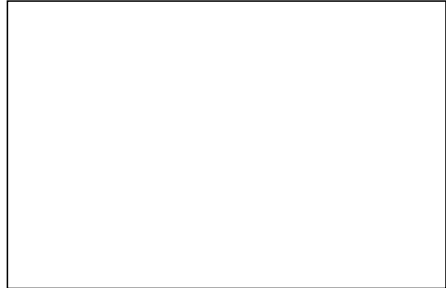
Vigilance

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

2/4

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

Leucrotta vorace {3}{G}



Créature : bête C


Vigilance

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

2/4

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

Monstre de la géôle océane

{3}{U}{U}



Créature : pieuvre

U

Le Monstre de la géôle océane ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur ne contrôle une île.

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

Quand le Monstre de la géôle océane devient monstrueux, le terrain ciblé devient une île en plus de ses autres types.

5/5

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

Monstre de la géôle océane

{3}{U}{U}



Créature : pieuvre

U

Le Monstre de la géôle océane ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur ne contrôle une île.

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

Quand le Monstre de la géôle océane devient monstrueux, le terrain ciblé devient une île en plus de ses autres types.

5/5

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

Heure du repas

{2}{G}



Rituel

C

Choisissez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Quand cette créature meurt ce tour-ci, vous gagnez 3 points de vie. Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre cette créature. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure du repas

{2}{G}



Rituel

C

Choisissez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Quand cette créature meurt ce tour-ci, vous gagnez 3 points de vie. Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre cette créature. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

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

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

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

C

{G}

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

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

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

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

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

Déferlement sauvage

{1}{G}

Éphémère

C

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

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 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

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

Ire de Thassa

{U}



Enchantement

U

{3}{U} : Vous pouvez engager ou dégager une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

