

Cerf de Fléaudhache

{6}{G}



Créature : élan

C

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursier centaure

{2}{G}



Créature : centaure et guerrier

C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursier centaure

{2}{G}



Créature : centaure et guerrier

C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursier centaure

{2}{G}



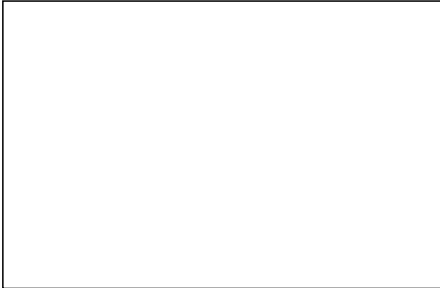
Créature : centaure et guerrier

C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}

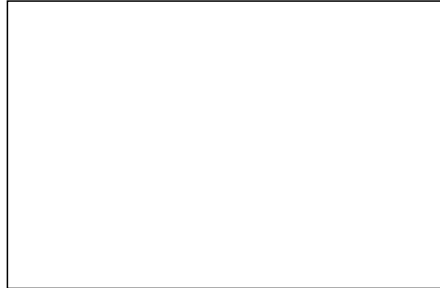


Créature : elfe et druide C
 {T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut du centaure {G}




Créature : elfe et éclairé C
 {2}{G}, sacrifiez le Héraut du centaure : Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjambeur de broussailles {1}{G}




Créature : bête U
 Vigilance

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut du centaure {G}



Créature : elfe et éclairé C
 {2}{G}, sacrifiez le Héraut du centaure : Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Général fantomatique

{3}{W}



Créature : esprit et soldat

U

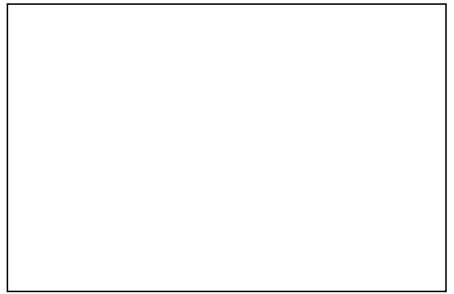
Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchande de passereaux

{2}{W}



Créature : humain

C

Quand la Marchande de passereaux arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérisseuse de la bande

{3}{W}



Créature : chat et clerc

U

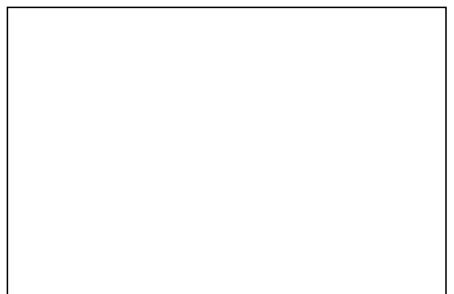
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 2 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchande de passereaux

{2}{W}



Créature : humain


C

Quand la Marchande de passereaux arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchande de passereaux {2}{W}




Créature : humain C

Quand la Marchande de passereaux arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérisseur centaure {1}{G}{W}



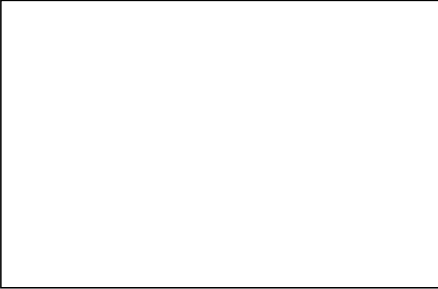
Créature : centaure et clerc C

Quand le Guérisseur centaure arrive sur le champ de bataille, vous gagnez trois points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Vitu-Ghazi {G}{W}



Créature : dryade et shaman U

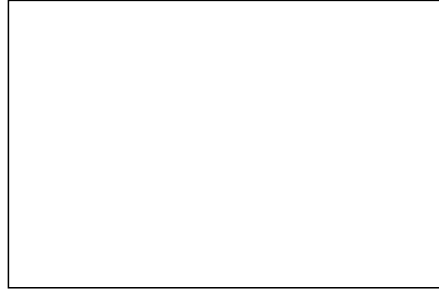
{4}{G}{W} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

{2}{G}{W} : Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire éveillé {5}{G}{W}



Créature : élémental U

Vigilance

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple des voyageurs

{1}{G}{W}



Créature : élémental

R

La force et l'endurance du Temple des voyageurs sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

À chaque fois que le Temple des voyageurs inflige des blessures de combat à un joueur, peuplez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte généreuse

{4}{G}



Rituel

C

Vous gagnez 1 point de vie pour chaque terrain que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte généreuse

{4}{G}



Rituel

C

Vous gagnez 1 point de vie pour chaque terrain que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accord des coursiers

{4}{G}{W}



Rituel

C

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure sur le champ de bataille, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave

{G}{W}



Rituel

C

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet du Gardien



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}{G}{W}, {T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez, sacrifiez le Bosquet du Gardien : Créez un jeton de créature 8/8 verte et blanche Élémental avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave

{G}{W}



Rituel

C

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

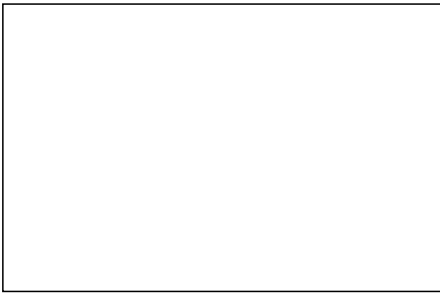


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya

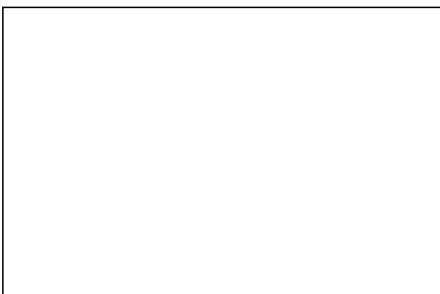


Terrain : porte
Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



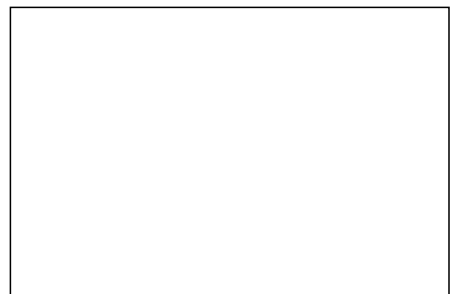
Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Selesnya

{3}



Artefact U
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.
{G}{W} : La Runeclé de Selesnya devient une
créature-artefact 3/3 verte et blanche Loup jusqu'à la fin du
tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Selesnya

{3}



Artefact

U

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

{G}{W} : La Runeclé de Selesnya devient une créature-artefact 3/3 verte et blanche Loup jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ch?ur de la puissance

{3}{G}



Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et elle acquiert le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ch?ur de la puissance

{3}{G}



Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et elle acquiert le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement sauvage

{1}{G}



Éphémère

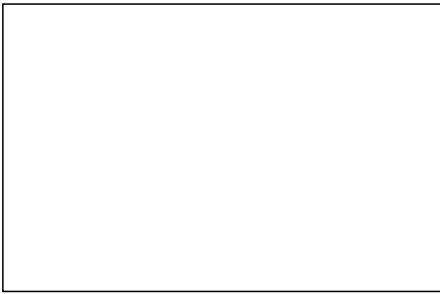
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Défenses nées des racines

{2}{W}



Éphémère

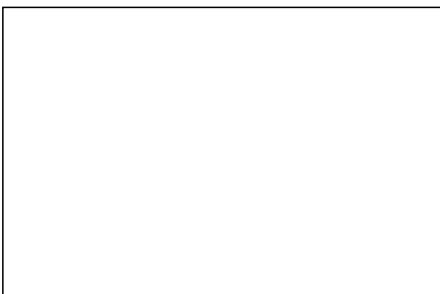
C

Peuplez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Délivrance du druide

{1}{G}



Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement selon Trostani

{5}{W}



Éphémère

C

Exilez une créature ciblée, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement selon Trostani

{5}{W}



Éphémère

C

Exilez une créature ciblée, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux des cieux

{3}{W}



Éphémère

C

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux des cieux

{3}{W}



Éphémère

C

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réunion des héros

{G}{W}



Éphémère

U

Un joueur ciblé gagne 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

