

Voyageur damné {W}



Créature : humain et soldat C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}



Créature : humain et soldat C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}



Créature : humain et soldat C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

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

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.

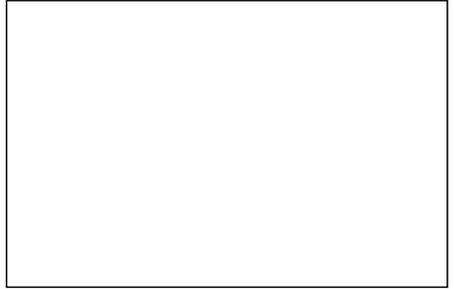
À chaque fois que le Temple des voyageurs inflige des blessures de combat à un joueur, peuplez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Appel du Conclave

{G}{W}



Rituel

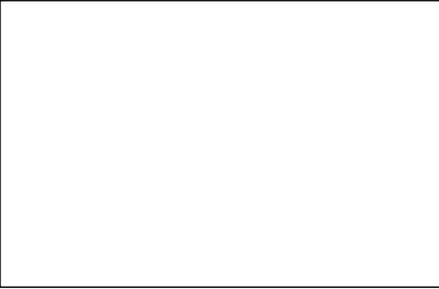
C

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave

{G}{W}



Rituel

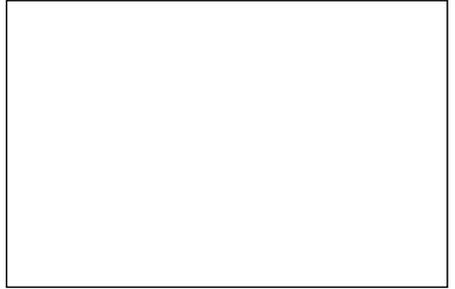
C

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave

{G}{W}



Rituel

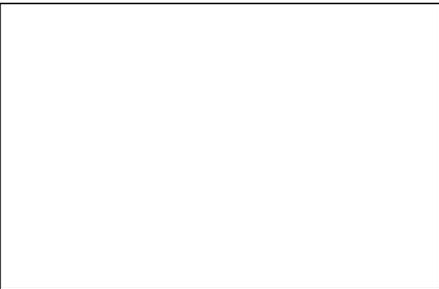
C

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave

{G}{W}



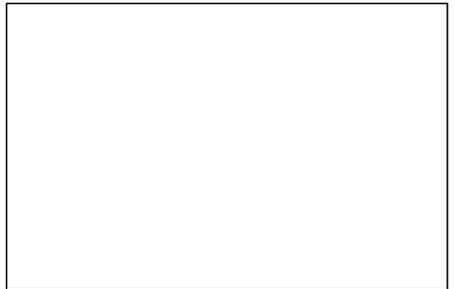
Rituel

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

Bosquet du Gardien



Terrain

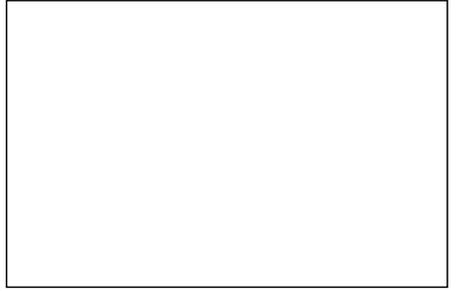
R

{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

Forêt



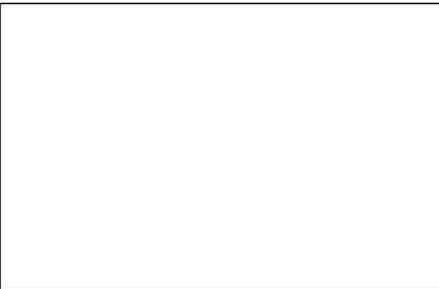
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet du Gardien



Terrain

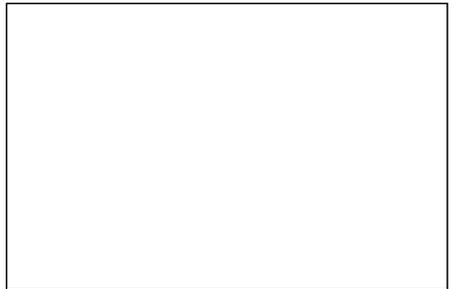
R

{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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

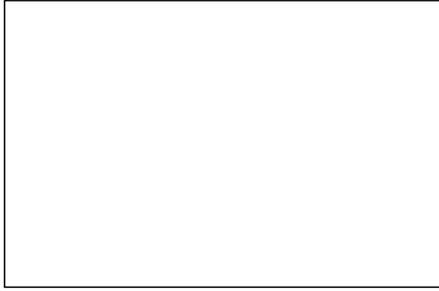


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

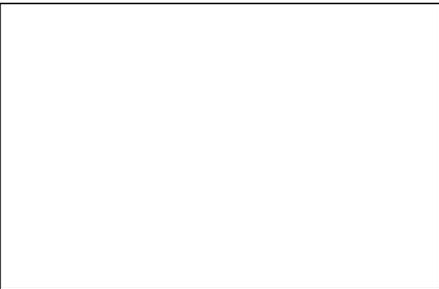


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

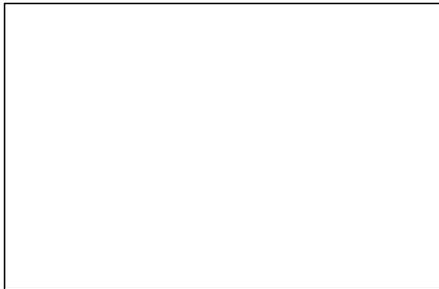


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Porte de la guilde de Selesnya



Terrain : porte

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya



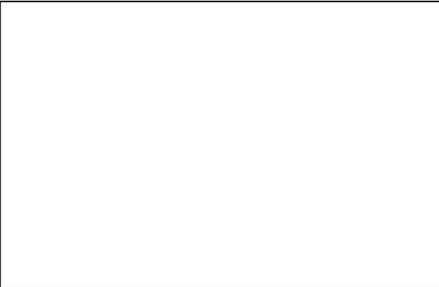
Terrain : porte

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya



Terrain : porte

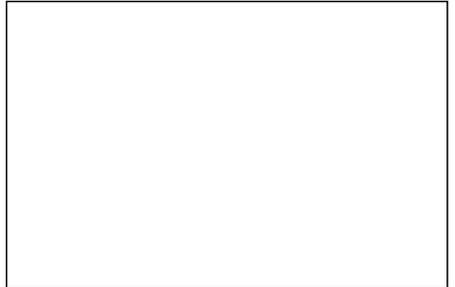
C

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

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

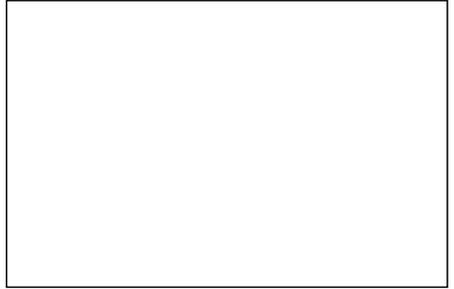
C

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

Délivrance du druide

{1}{G}



Éphémère

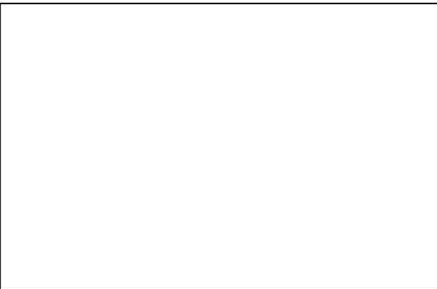
C

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

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

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

Délivrance du druide

{1}{G}



Éphémère

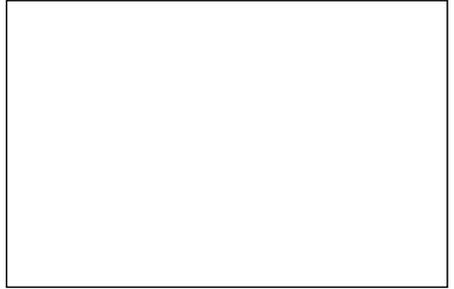
C

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

Bouclier de la Foi

{W}



Éphémère

U

Le permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, à la place, vous et chaque permanent que vous contrôlez acquérez la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Foi

{W}



Éphémère

U

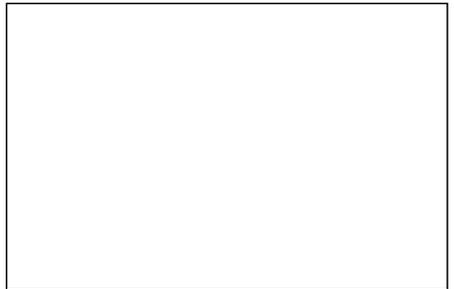
Le permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, à la place, vous et chaque permanent que vous contrôlez acquérez la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Foi

{W}



Éphémère

U

Le permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, à la place, vous et chaque permanent que vous contrôlez acquérez la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Foi

{W}



Éphémère

U

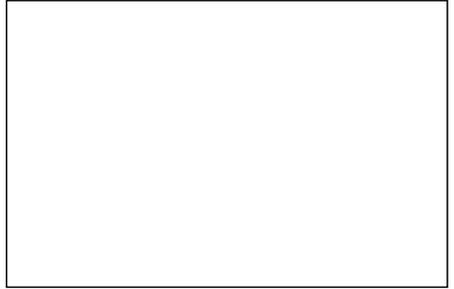
Le permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, à la place, vous et chaque permanent que vous contrôlez acquérez la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenses nées des racines

{2}{W}



Éphémère

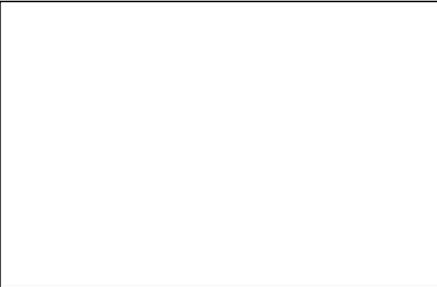
C

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

Défenses nées des racines

{2}{W}



Éphémère

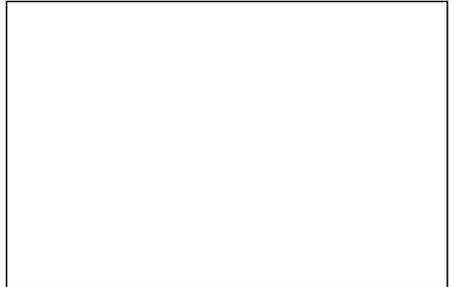
C

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

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

Défenses nées des racines

{2}{W}



Éphémère

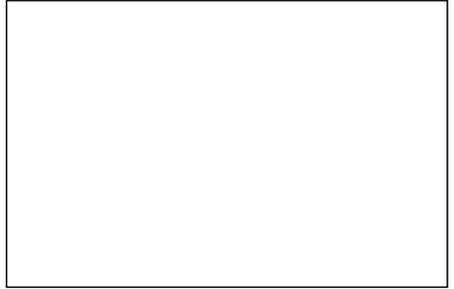
C

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

Hantise de minuit

{2}{W}



Éphémère

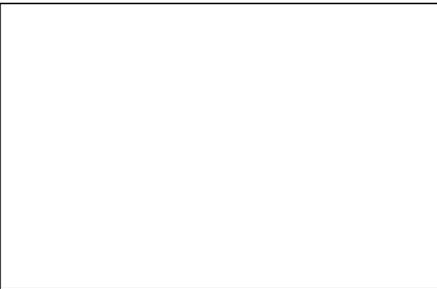
U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit

{2}{W}



Éphémère

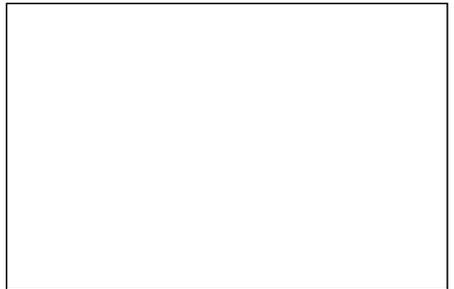
U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit

{2}{W}



Éphémère

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Selesnya

{G}{W}



Éphémère

U

Choose one ?

? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

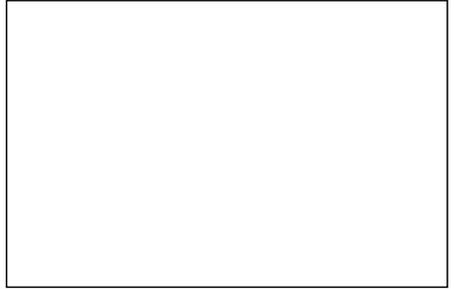
? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.

? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Selesnya

{G}{W}



Éphémère

U

Choose one ?

? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

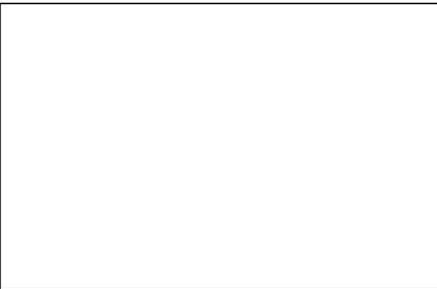
? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.

? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Selesnya

{G}{W}



Éphémère

U

Choose one ?

? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

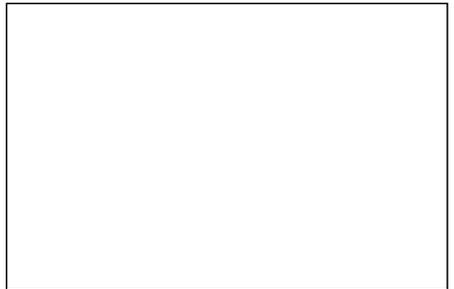
? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.

? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Selesnya

{G}{W}



Éphémère

U

Choose one ?

? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

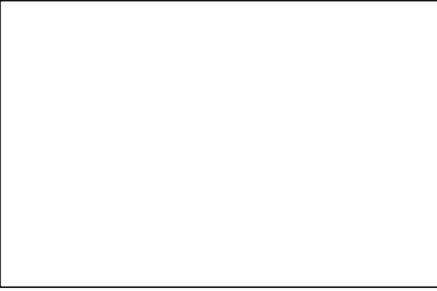
? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.

? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rangs en augmentation

{2}{GW}{GW}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rangs en augmentation

{2}{GW}{GW}



Enchantement

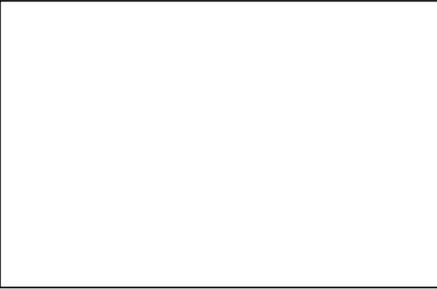
R

Au début de votre entretien, peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rangs en augmentation

{2}{GW}{GW}



Enchantement

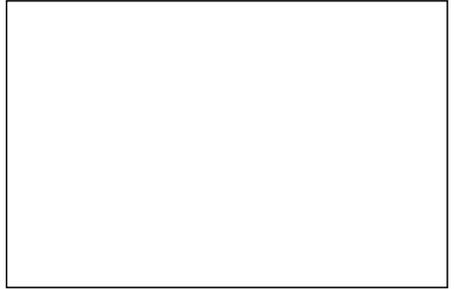
R

Au début de votre entretien, peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rangs en augmentation

{2}{GW}{GW}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance morceleuse

{GW}{GW}



Éphémère

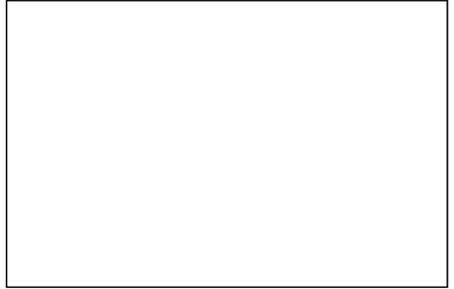
C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance morceleuse

{GW}{GW}



Éphémère

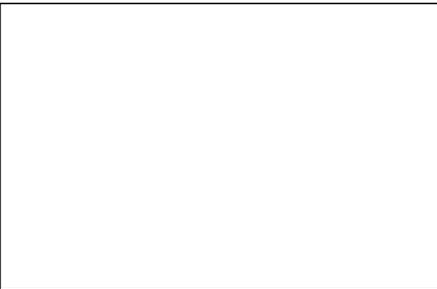
C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance morceleuse

{GW}{GW}



Éphémère

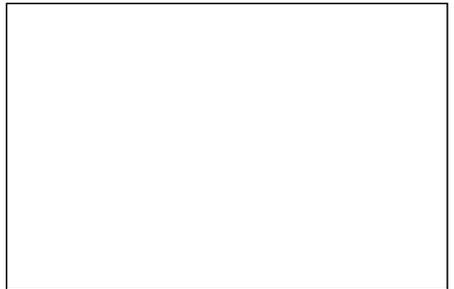
C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mander l'apparition

{WB}



Éphémère

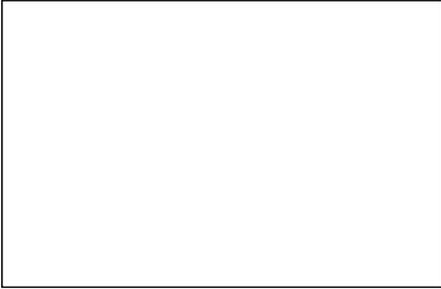
C

Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mander l'apparition

{WB}



Éphémère

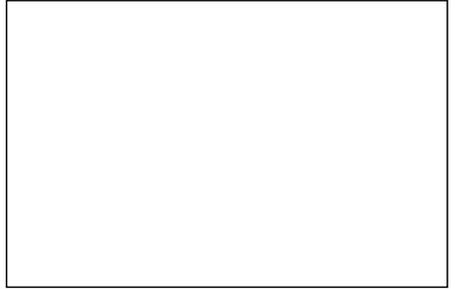
C

Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mander l'apparition

{WB}



Éphémère

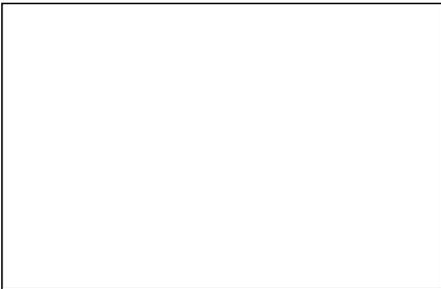
C

Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mander l'apparition

{WB}



Éphémère

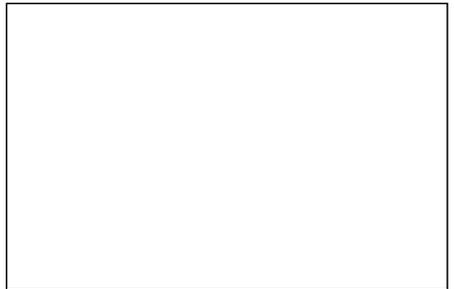
C

Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}



Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}



Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

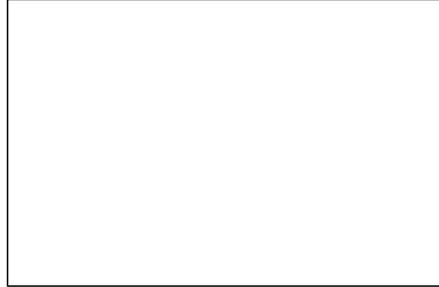


Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}



Enchantement U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}



Enchantement U
Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

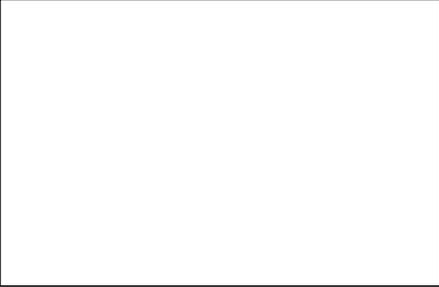
Vertu intangible {1}{W}



Enchantement U
Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}



Enchantement U
Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast