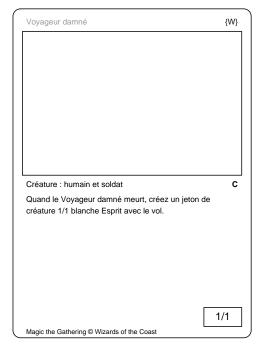
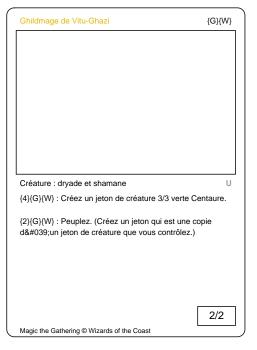


Moine honoré par les geists	{3}{W}{W}
Créature : humain et moine	R
Vigilance	
La force et I'endurance du Moin	
geists sont chacune égales au nombre vous contrôlez.	de creatures que
Quand le Moine honoré par les geists	arrive sur le champ
de bataille, créez deux jetons de créati	
Esprit avec le vol.	
	/
	/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vovaa	our dampá	
Voyagi	eur damné	{W}
Créatu	re : humain et soldat	С
Quand	le Voyageur damné meurt, créez un jeton de	
créatui	re 1/1 blanche Esprit avec le vol.	
	F	
		1/1
Magic th	ne Gathering © Wizards of the Coast	

3/4





Créature : dryade et shamane

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.)

Temple des voyageurs

Créature : élémental

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

Âmes persistantes	{2}{W}	Âmes persistantes	{2}{W}
Rituel	U	Rituel	U
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit vol. Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte votre cimetière pour son coût de flashback. Puis e	depuis	Créez deux jetons de créature 1/1 bla vol. Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer votre cimetière pour son coût de flash	cette carte depuis
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	-		

Âmes persistantes	{2}{W}
Rituel	U
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit av	ec le
vol.	nuio
Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte de votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exi	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dévotion grandissante {3	}{W}{W}
Rituel	R
Créez cinq jetons de créature 1/1 blanche Humain. sort a été lancé depuis un cimetière, créez dix de ce jetons à la place. Flashback {7}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette car depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Le ensuite.)	Si ce es te
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éveil des reflets	{W}		Eveil des reflets	{W}
Rituel	С		Rituel	С
Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'ul	n jeton		Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un je	ton
de créature que vous contrôlez.)			de créature que vous contrôlez.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		-		

Éveil des reflets	{W}
Rituel	С
Peuplez. (Créez un jeton qui est une de créature que vous contrôlez.)	copie d'un jeton
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éveil des reflets	{W}
Rituel	С
Peuplez. (Créez un jeton qui est une de créature que vous contrôlez.)	copie d'un jeton
,	

Appel du Conclave	{G}{W}		Appel du Conclave	{G}{W}
Rituel			Rituel	
Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.	·		Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.	·
Creez un jeton de creature 3/3 verte Centadre.			Creez un jeton de creature 3/3 verte Centaure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Appel du Conclave

(G){W}

Rituel

C Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Appel du Conclave

{G}{W}

Rituel

C

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Bosquet du Gardien	Étendues sauvages en évolution
Terrain R	Terrain C
{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.	{T}, sacrifiez ce terrain : 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Étendues sauvages en évolution	Étendues sauvages en évolution
Terrain C	Terrain C
{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	{T}, sacrifiez ce terrain : 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

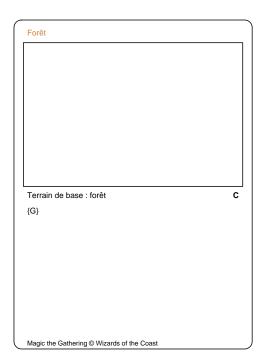
Étendues sauvages en évolution		Forêt
Etendues sauvages en évolution		Forêt
Terrain C		Terrain de base : forêt C
{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.		{G}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forêt		Forêt

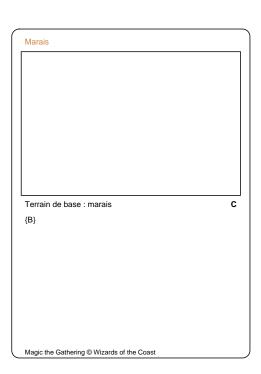
Forêt	
Terrain de base : forêt	C
{G}	_
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt
Terrain de base : forêt C
{G}
Maria da Orda da Orda da Orda Orda Orda Orda
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt	
Terrain de base : forêt	
	C
(G)	C
	C
	C
	C
	C
	C
	C





Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> pamp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine & mp;amp;amp;lt;center> <timg &<="" src="graph/manas/big/W.jpg" td="" width="65"><td>Terrain de base : plaine & mp;amp;amp;lt;center>&jampamp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;gt;> Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td></timg>	Terrain de base : plaine & mp;amp;amp;lt;center> &jampamp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;gt;> Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Porte de la guilde de Selesnya
Terrain de base : plaine & amp;amp;amp;lt;center>& ;lt;img width="65" align="genter"src="graph/manas/bigW.jpg"amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp	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		Porte de la guilde de Selesnya
Terrain : porte C		Terrain : porte C
Ce terrain arrive engagé.		Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.		{T} : Ajoutez {G} ou {W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	A	
Porte de la guilde de Selesnya		Reliquaire impie
Terrain : porte C		Terrain : plaine et marais R
Ce terrain arrive engagé.		Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.		bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
		,

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenses nées des racines	{2}{W}	Défenses nées des racines {2}{W}	
Éphémère	С	Éphémère	
Peuplez. Les créatures que vous contrôlez acquièn I'indestructible jusqu'à la fin du tour. (I		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'u de créature que vous contrôlez.)		peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	j j	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Défenses nées des racines	{2}{W}
Éphémère	С
Peuplez. Les créatures que vous contrôlez acquièren	
I'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Popeupler, créez un jeton qui est une copie d'un	
de créature que vous contrôlez.)	,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Avènement de la guivre {1}	{G}{G}{W}
Éphémère	R
Créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec piétinement.	le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
iviagic the Gathering @ wizards of the Coast	

Charme de Selesnya	{G}{W}
Éphémère	U
Choose one ?	
? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le	Э
piétinement jusqu'à la fin du tour. ? Exilez une créature ciblée de force supérieure	é alenà un
5.	ou egale a
? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Cheva	alier 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 vigilance.	avec la
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 vigilance.	avec la
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 5.	égale à
? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier vigilance.	avec la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ranc?ur	{G}	V	/ies parallèles	{3}{G}
Enchantement : aura	U	E	Enchantement	М
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.			Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la pla	ce.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		М	lagic the Gathering © Wizards of the Coast	

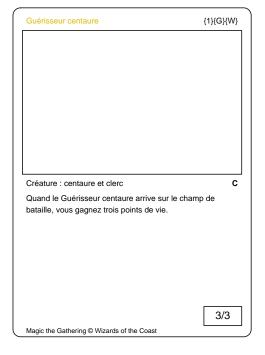
Ranc?ur	{G
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de	
son propriétaire.	,

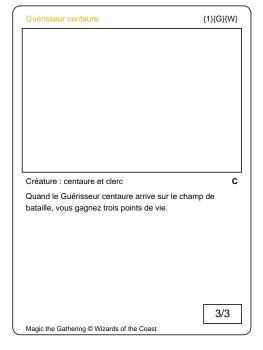
- Manufacture with the	(4)(14)
Vertu Intangible	{1}{VV}
Enchantement	U
Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent + ont la vigilance.	I/+1 et
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

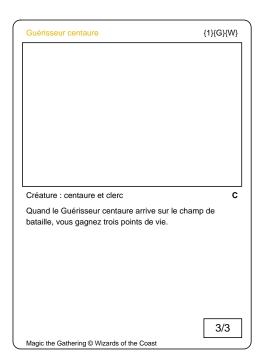
Vertu intangible	{1}{W}	Vertu intangible	{1}{W}
Enchantement	U	Enchantement	U
Les jetons de créature que vous contró ont la vigilance.	blez gagnent +1/+1 et	Les jetons de créature que vous contro ont la vigilance.	ôlez gagnent +1/+1 et
· ·		· ·	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wagic the Gathering & Wizards of the Coast		Magic the Gathering & Wizards of the Coast	

Vertu intangible	{1}{W}
Enchantement	U
Les jetons de créature que vous contrôlez gaç ont la vigilance.	gnent +1/+1 et
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rangs en augmentation	{2}{GW}{GW}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, peuplez. (Crée est une copie d'un jeton de créature	
contrôlez.)	que vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Guérisseur centaure

Créature : centaure et clerc

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins	Délivrance du druide {1}	{G}
Passage des malandrins Terrain (T): Ajoutez (C). (4), {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.	Éphémère Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Peuplez. (Créez un jeton quest une copie d'un jeton de créature que vous	c
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	contrôlez.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
December des malandrins	Délivrance du druide {1}	(C)
Passage des malandrins	(1)	{G}

Terrain

{T} : Ajoutez {C}. {4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Délivrance du druide	{1}{G}	\bigcap	Croissance morceleuse {GW}{GW}
Éphémère Prévenez toutes les blessures de combat qui devra vous être infligées ce tour-ci. Peuplez. (Créez un je est une copie d'un jeton de créature que vou contrôlez.)	ton qui		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			Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Croissance morceleuse {G	SW}{GW}		Croissance morceleuse {GW}{GW}

Croissance morceleuse	{GW}{GW}
Éphémère	С
Détruisez une cible, artefact ou enchanten	nent, 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	С
Détruisez une cible, artefact ou enchantement peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d& de créature que vous contrôlez.)	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pacifisme	{1}{W}	Pacifisme {1){	W}
Enchantement : aura	С	Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloque	r.	Enchanter : créature La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
mage the eathering of the accept		magical and detailing a virginia of the detail	
		(
Pacifisme	{1}{W}	Pacifisme {1){	w}

Pacifisme	{1}{W}
Enchantement : aura	
	С
Enchanter : créature La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer	
La dicatare chonantes ne poat in attaquel in bioquel	•

Pacifisme	{1}{W
Enchantement : aura	C
Enchanter : créature La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloq	uer.

