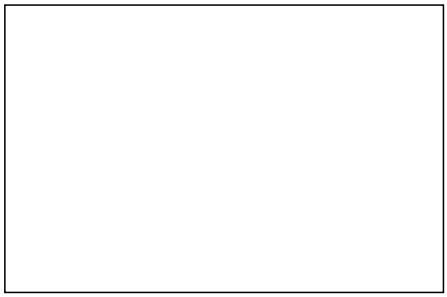
Flagellateur de ciel {1}{G}



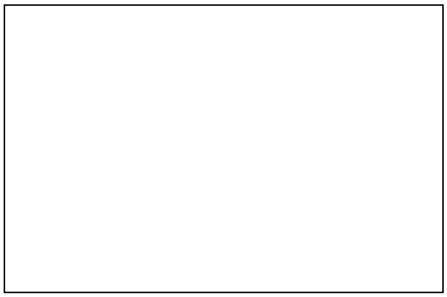
Créature : insecte R

Flash
Le Flagellateur de ciel ne peut pas être contrecarré.
Portée, protection contre le bleu

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut du centaure {G}



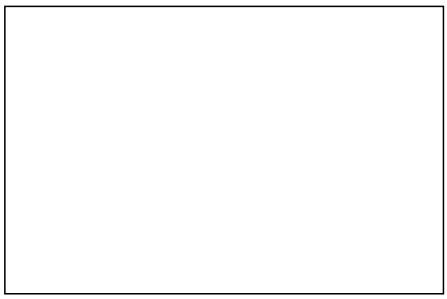
Créature : elfe et éclaireur C

{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

Flagellateur de ciel {1}{G}



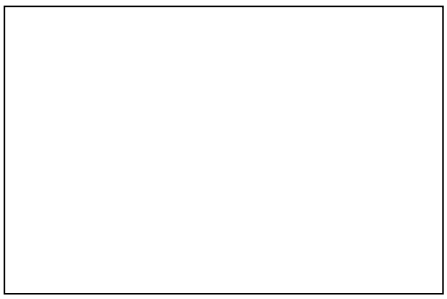
Créature : insecte R

Flash
Le Flagellateur de ciel ne peut pas être contrecarré.
Portée, protection contre le bleu

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut du centaure {G}



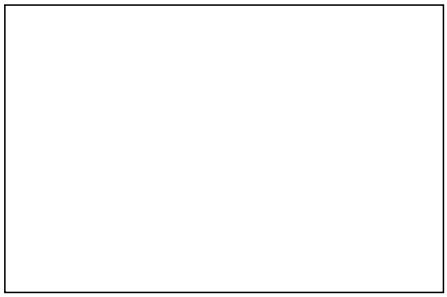
Créature : elfe et éclaireur C

{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

Héraut du centaure {G}



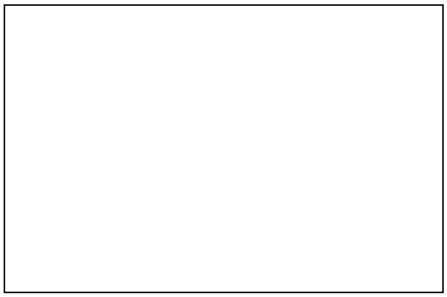
Créature : elfe et éclaireur **C**

{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

Scion de Vitu-Ghazi {3}{W}{W}



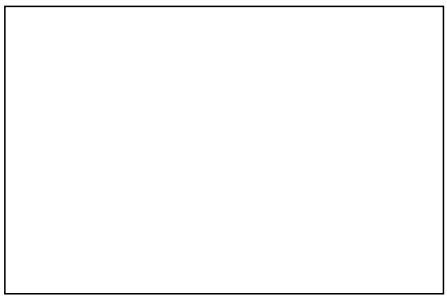
Créature : élémental **R**

Quand le Scion de Vitu-Ghazi arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie de jeton de créature que vous contrôlez.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut du centaure {G}



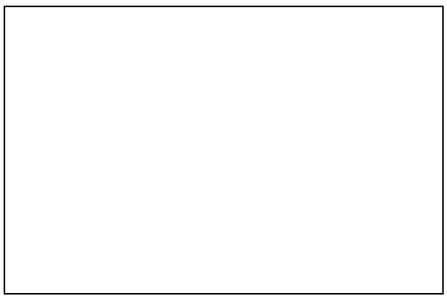
Créature : elfe et éclaireur **C**

{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

Frappeur loxodon {1}{G}{W}



Créature : éléphant et soldat **R**

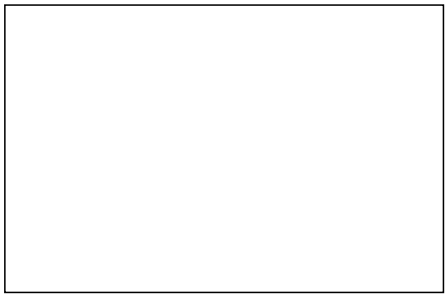
Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Frappeur loxodon, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Vitu-Ghazi {G}{W}



Créature : dryade et shamane U

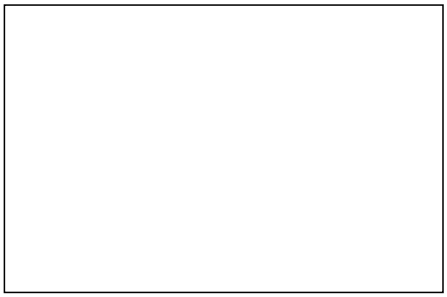
{4}{G}{W} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple des voyageurs {1}{G}{W}



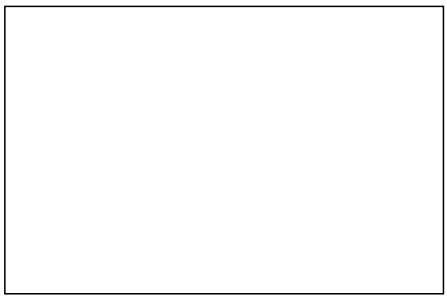
Créature : élémental R

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

Ghildmage de Vitu-Ghazi {G}{W}



Créature : dryade et shamane U

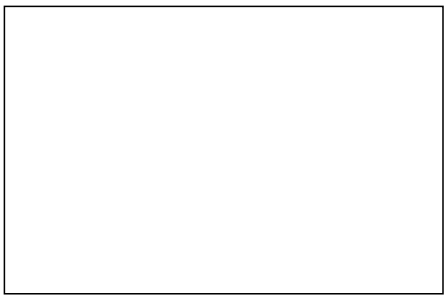
{4}{G}{W} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple des voyageurs {1}{G}{W}



Créature : élémental R

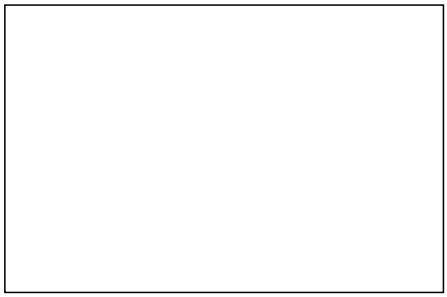
La force et l'endurance du Temple des voyageurs sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.
À chaque fois que le Temple des voyageurs inflige des blessures de combat à un joueur, peuplez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trostani, Voix de Selesnya {G}{G}{W}{W}



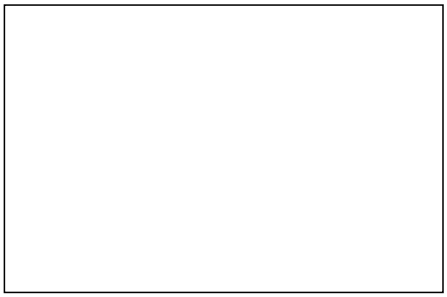
Créature légendaire : dryade **M**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.
{1}{G}{W}, {T} : Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du renouveau {G}{W}



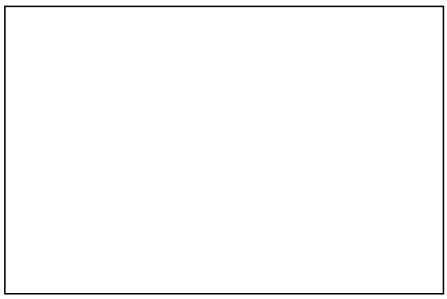
Créature : élémental **M**

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour ou quand la Voix du renouveau meurt, créez un jeton de créature verte et blanche Élémental avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trostani, Voix de Selesnya {G}{G}{W}{W}



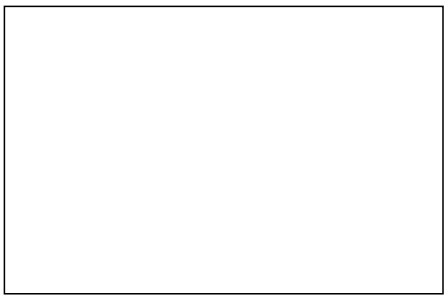
Créature légendaire : dryade **M**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.
{1}{G}{W}, {T} : Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du renouveau {G}{W}



Créature : élémental **M**

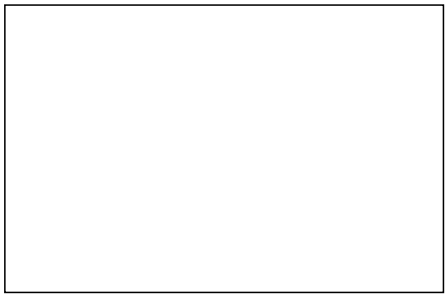
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour ou quand la Voix du renouveau meurt, créez un jeton de créature verte et blanche Élémental avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil des reflets {W}

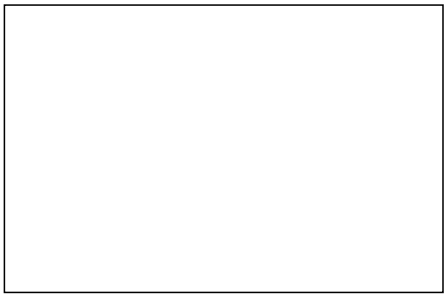


Rituel **C**

Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil des reflets {W}

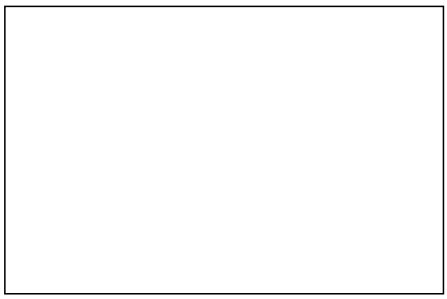


Rituel **C**

Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil des reflets {W}

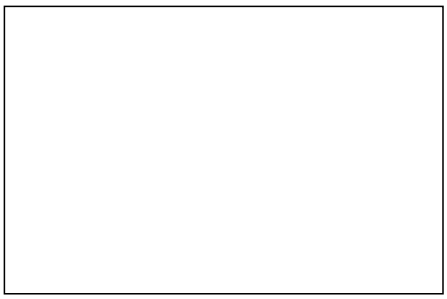


Rituel **C**

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}



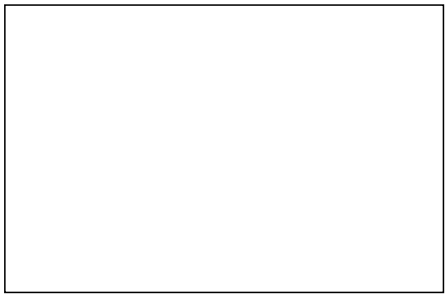
Rituel **C**

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave {G}{W}

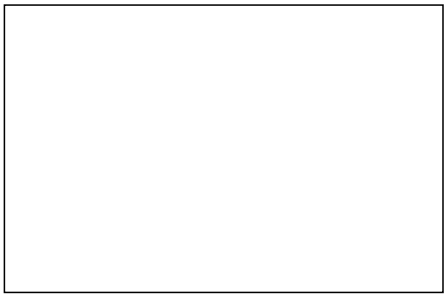


Rituel **C**

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave {G}{W}

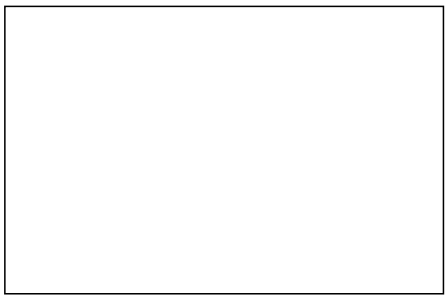


Rituel **C**

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave {G}{W}

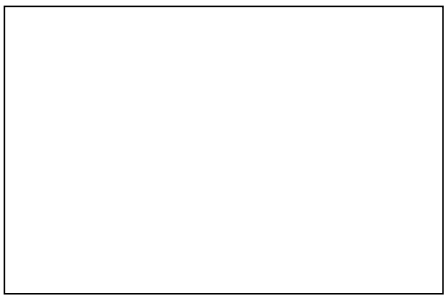


Rituel **C**

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



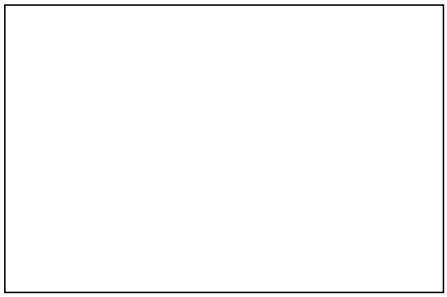
Terrain **R**

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

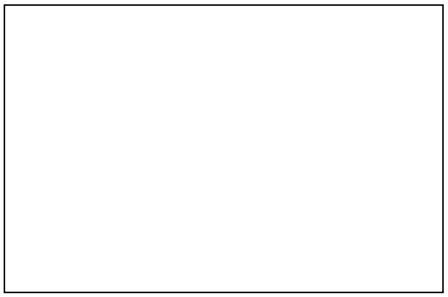


Terrain R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet du Gardien

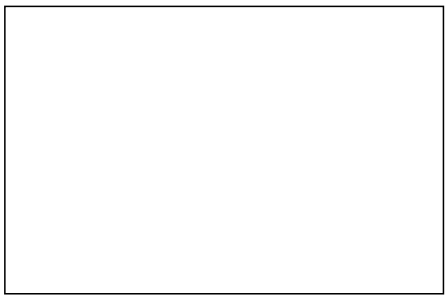


Terrain R

{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

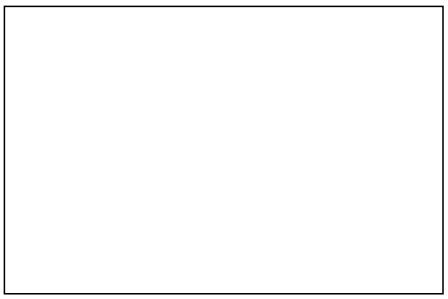


Terrain R

{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

Bosquet du Gardien



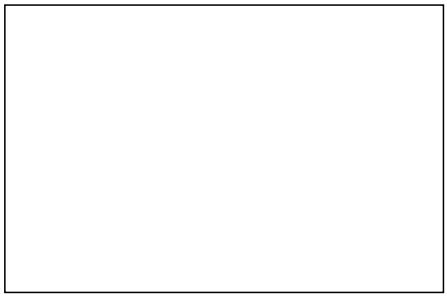
Terrain R

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet du Gardien

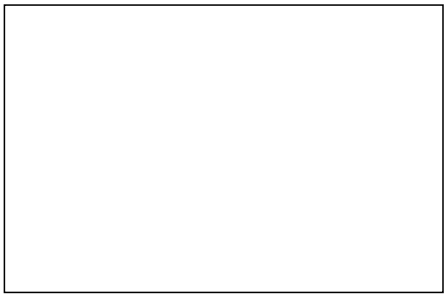


Terrain R

{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

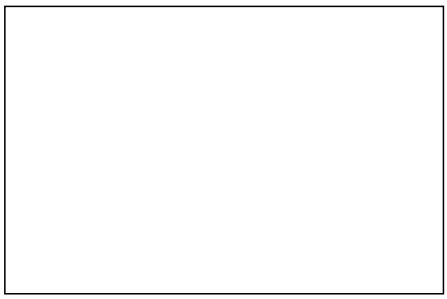


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

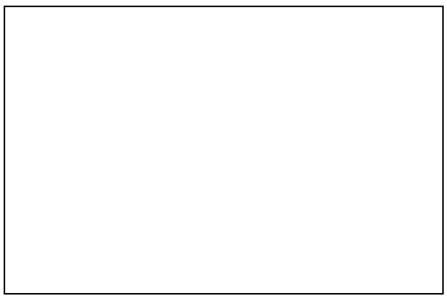


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



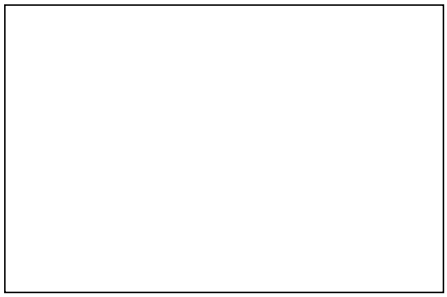
Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

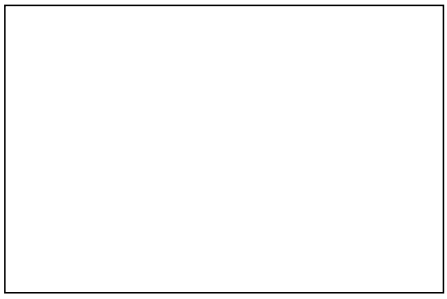


Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de 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

Passage des malandrins



Terrain U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins

Terrain U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

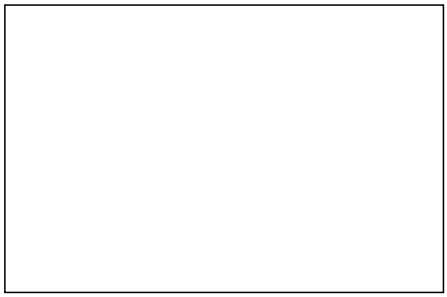
Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

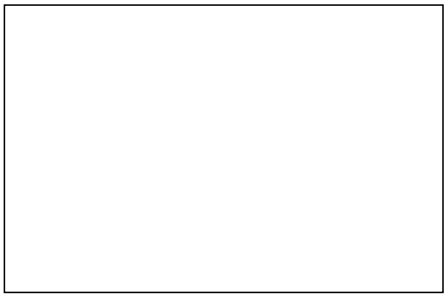


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya

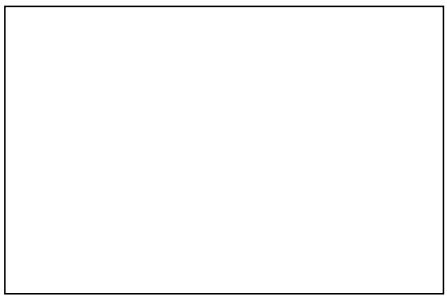


Terrain : porte **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya

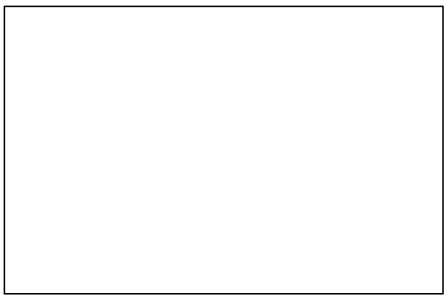


Terrain : porte **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya



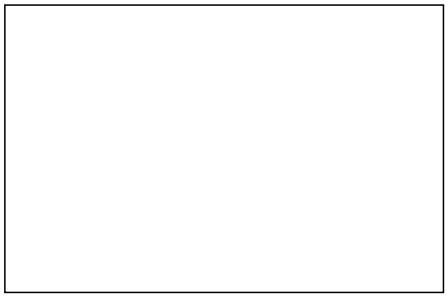
Terrain : porte **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya

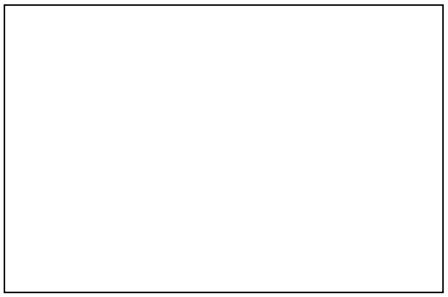


Terrain U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Délivrance du druide {1}{G}

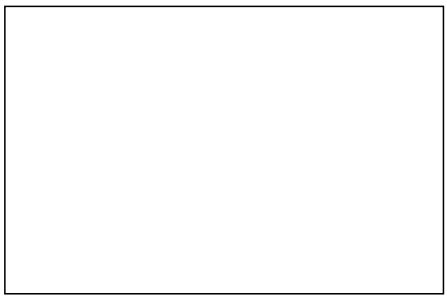


Éphémère C

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

Sanctuaire de Selesnya

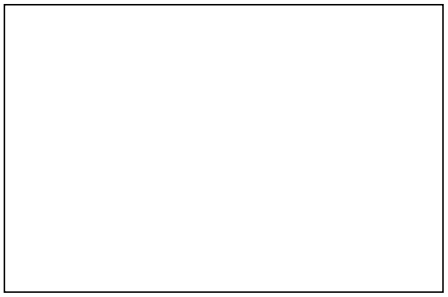


Terrain U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Délivrance du druide {1}{G}

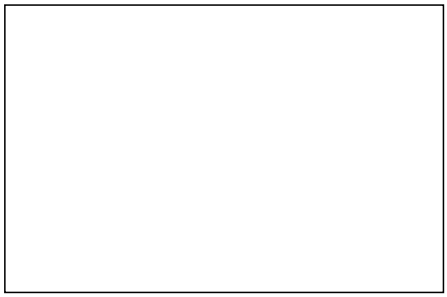


Éphémère C

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}

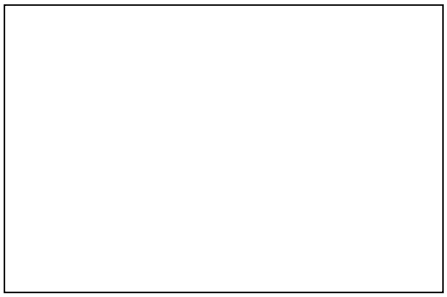


Éphémère **C**

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

Avènement de la guivre {1}{G}{G}{W}

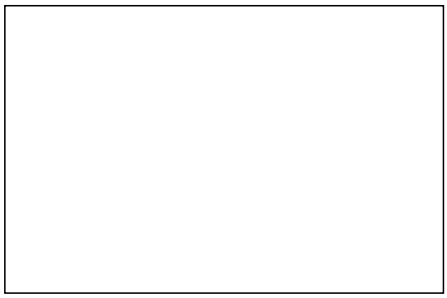


Éphémère **R**

Créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avènement de la guivre {1}{G}{G}{W}

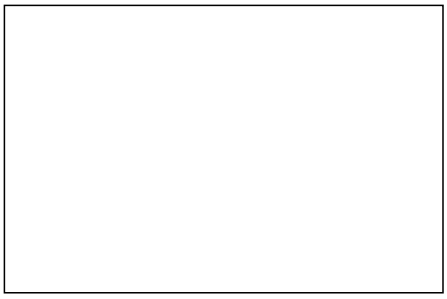


Éphémère **R**

Créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Selesnya {G}{W}



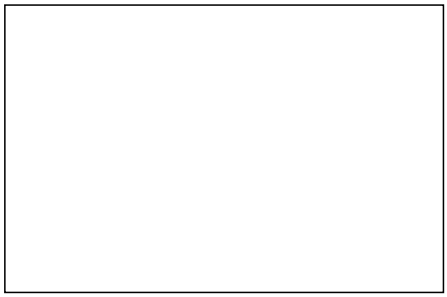
Éphémère **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Selesnya {G}{W}

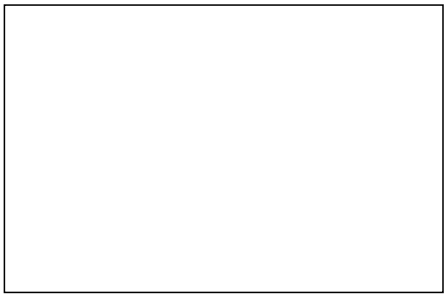


Éphémère U

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

Croissance morceleuse {GW}{GW}

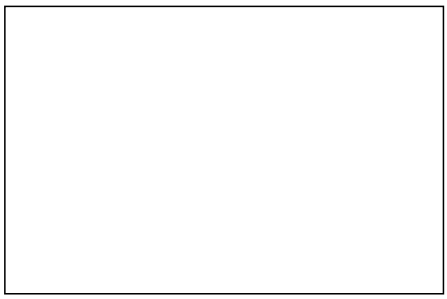


Éphémère C

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}

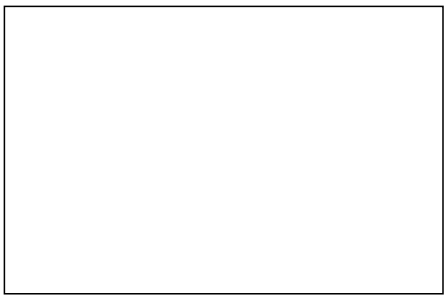


Éphémère C

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

Vies parallèles {3}{G}



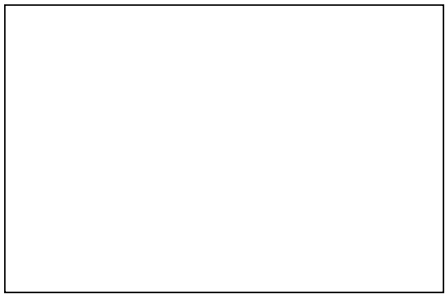
Enchantement R

Si un effet devait mettre sur le champ de bataille au moins un jeton sous votre contrôle, il met sur le champ de bataille deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vies parallèles {3}{G}

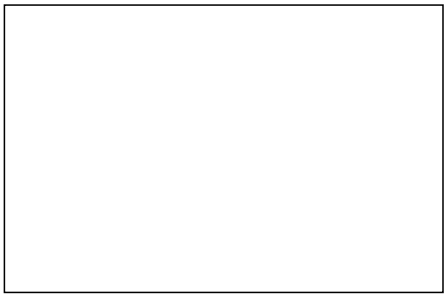


Enchantement R

Si un effet devait mettre sur le champ de bataille au moins un jeton sous votre contrôle, il met sur le champ de bataille deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}

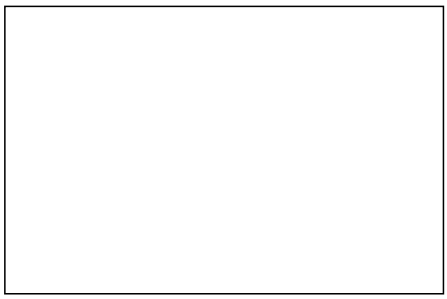


Enchantement U

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}

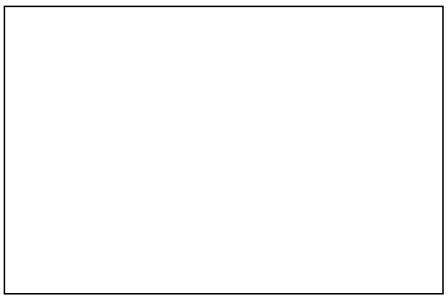


Enchantement U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction collective {3}{G}{G}{W}



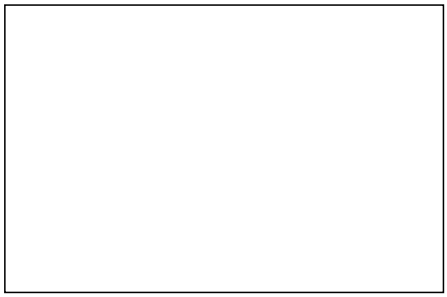
Enchantement R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rangs en augmentation {2}{GW}{GW}

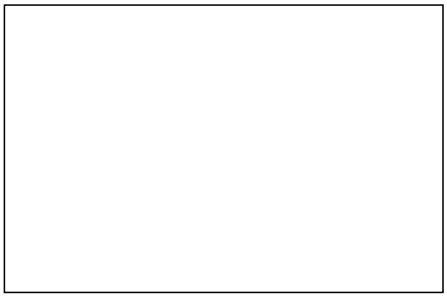


Enchantement R

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}

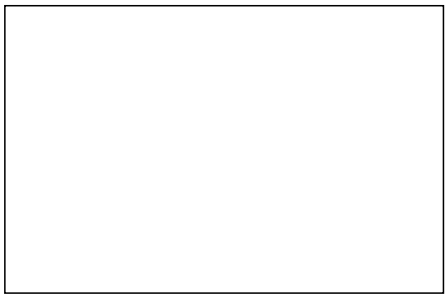


Enchantement R

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}

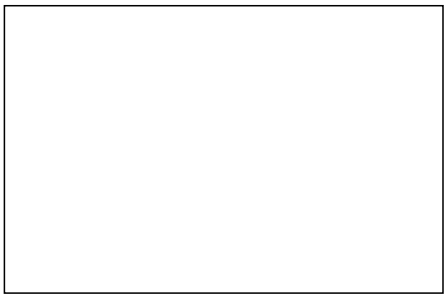


Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast