

Enjambeur de broussailles

(1){G}

Créature : bête

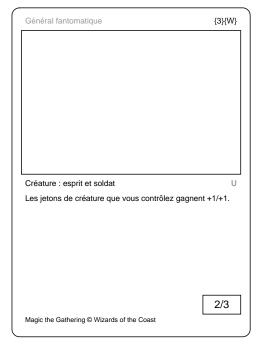
Vigilance

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut du centaure

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Marchande de passereaux	{2}{W}
Créature : humain	C
Quand la Marchande de passereaux arri bataille, créez un jeton de créature 1/1 b avec le vol.	
	1/2

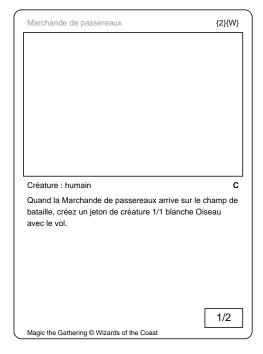
Créature : chat et clerc

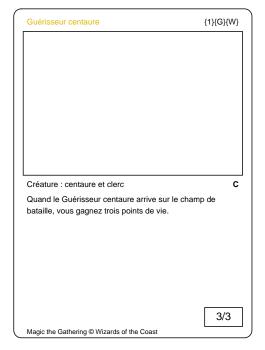
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 2 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchande de passereaux	{2}{W}
Créature : humain	С
Quand la Marchande de passereaux arri	ve sur le champ de
bataille, créez un jeton de créature 1/1 blavec le vol.	anche Oiseau





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.)

Sanctuaire éveillé

Créature : élémental

Vigilance

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple des voyageurs	{1}{G}{W}		Récolte généreuse	{4}{G}
Créature : élémental	R		Rituel	С
La force et l'endurance du Temple	e des voyageurs		Vous gagnez 1 point de vie pour ch	naque terrain que vous
sont chacune égales au nombre de créa	tures que vous		contrôlez.	
contrôlez. À chaque fois que le Temple des voyage	eurs inflige des			
blessures de combat à un joueur, peuple				
	*/*			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Récolte généreuse	{4}{G}
Rituel	С
Vous gagnez 1 point de vie pour chaque terrain que contrôlez.	vous

Accord des coursiers	{4}{G}{W}
Rituel	С
Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure de bataille, puis peuplez. (Créez un jeton qui e	
d'un jeton de créature que vous contrôle	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Appel du Conclave	$\{G\}\{W\}$		Bosquet du Gardien
Rituel	С		Terrain R
Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.			{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

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







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







Foret		
Terrain de base : forêt	c	
{G}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

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

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

_	
	Plaine
	Terrain de base : plaine 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="center"string width="center"string width="center"string width="center"string width="center"string width="center"cente	it;

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="center"string width="center"string width="center"string width="center"string width="center"string width="center"cente	it;

Plaine		Porte de la guilde de Selesnya
Terrain de base : plaine C & 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		Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Plaine	)	Runeclé de Selesnya {3}
Terrain de base : plaine C		Artefact U
<center><timg ""&<="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"><td></td><td>{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.</td></timg></center>		{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.

p;amp;amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Selesnya	{3}		Ch?ur de la puissance	(3}{G}
Artefact	U		Éphémère	С
{T}: Ajoutez {G} ou {W}. {G}{W}: La Runeclé de Selesnya devient une créature-artefact 3/3 verte et blanche Loup jusqu' fin du tour.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast			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	Э

_		
•	Ch?ur de la puissance	{3}{G}
	Éphémère	С
	Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gag +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et el	
	acquiert le piétinement.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déferlement sauvage	{1}{G}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin	
tour. Dégagez cette créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déferlement sauvage {1}{	(G)	Défenses nées des racines {2}{W}
Éphémère	С	Éphémère C
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature.		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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Délivrance du druide {1}{	(G)	Jugement selon Trostani {5}{W}
	$\neg$	

_		
	Délivrance du druide	{1}{G}
	Éphémère	С
	Prévenez toutes les blessures de combat qui devraier vous être infligées ce tour-ci. Peuplez. (Créez un jeton	
	est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)	ı qui
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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}		Yeux des cieux {	3}{W}
<b></b>				
Éphémère	С		Éphémère	С
Exilez une créature ciblée, puis peuplez. (C qui est une copie d'un jeton de créat contrôlez.)			Créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d jeton de créature que vous contrôlez.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Yeux des cieux	{3}{W}
Éphémère	C
	_
Créez un jeton de créature 1/1 blanche ( puis peuplez. (Créez un jeton qui est une	
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	

Réunion des héros	{G}{W}
Éphémère	U
Un joueur ciblé gagne 7 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	