

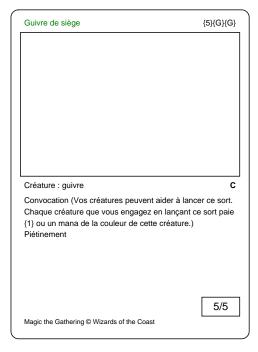
Créature-artefact : golem C
Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort.
Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie
{1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

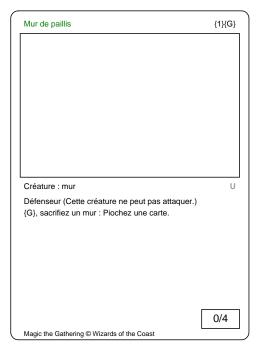
Elfe lamesoleil

Créature : elfe et guerrier

L'Elfe lamesoleil gagne +1/+1 tant que vous contrôlez au moins une plaine.

{4}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.





Créature : guivre C
Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort.
Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie
{1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Piétinement

5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phytotitan

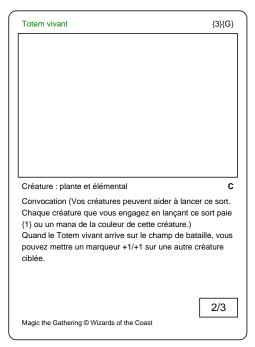
Créature : plante et élémental

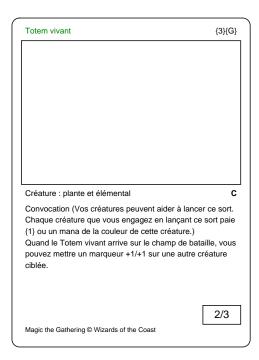
Quand le Phytotitan meurt, renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire au début de son prochain entretien.

7/2

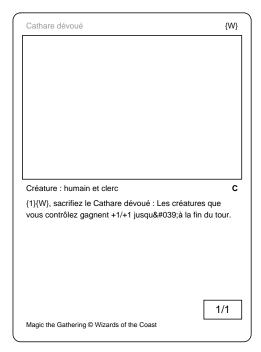
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

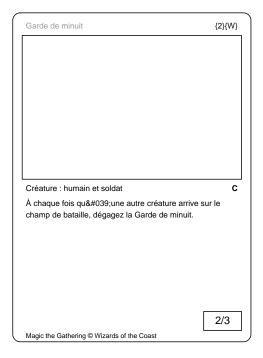


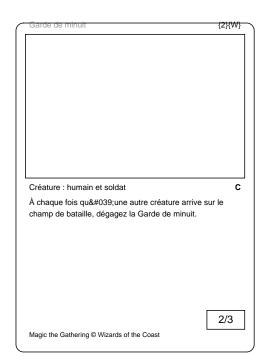


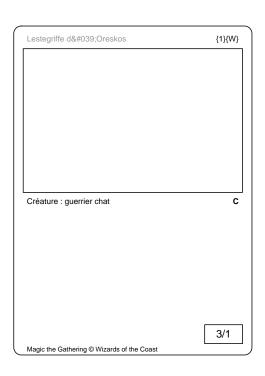


Cathare dévoué	{VV}
Créature : humain et clerc	С
{1}{W}, sacrifiez le Cathare dévoué : Les cre	atures que
vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à	
vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'	
vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'å	la fin du tour.
vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'å Magic the Gathering © Wizards of the Coast	









Lestegriffe d'Oreskos	{1}{W}	Séraphine des m	nasses {5}{W}{N
Créature : guerrier chat	c	Chaque créature {1} ou un mana o Vol La force et l sont chacune ég	os créatures peuvent aider à lancer ce sort e que vous engagez en lançant ce sort paid de la couleur de cette créature.) 39;endurance de la Séraphine des masses gales au nombre de créatures que vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/1	contrôlez. Magic the Gathering	*/* g © Wizards of the Coast

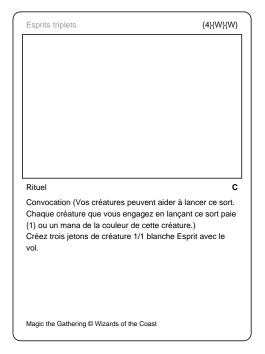
Séraphine des masses	{5}{W}{W}
Créature : ange	
Convocation (Vos créatures peuven	
Chaque créature que vous engagez {1} ou un mana de la couleur de cet Vol	
La force et l'endurance de la	•
sont chacune égales au nombre de contrôlez.	créatures que vous
	/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	st

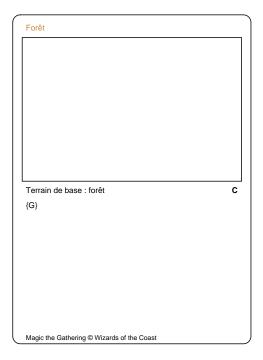
Débordement	{5}{G}{G}
Rituel	U
Convocation (Vos créatures peuve	
Chaque créature que vous engage {1} ou un mana de la couleur de ce	
Les créatures que vous contrôlez g	,
jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast
magic are callering a trizardo or are con	401

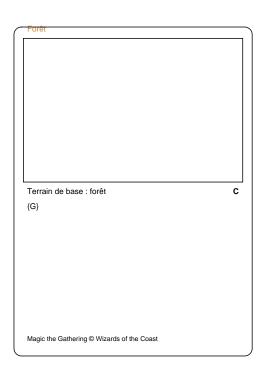
Expédition de Nissa	{4}{G}	Incarnation sauvage	{8}{G}
Rituel	U	Rituel	U
Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer of Chaque créature que vous engagez en lançant ce so {1} ou un mana de la couleur de cette créature.) Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deu cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ di bataille engagées, puis mélangez.	ort paie	Convocation (Vos créatures peuvent ai Chaque créature que vous engagez en {1} ou un mana de la couleur de cette d Créez trois jetons de créature 3/3 verte	lançant ce sort paie créature.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

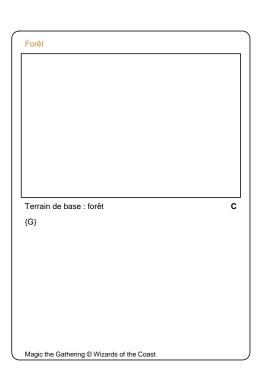
Incarnation sauvage	{8}{G
Rituel	
Convocation (Vos créatures peuvent aid Chaque créature que vous engagez en {1} ou un mana de la couleur de cette cr Créez trois jetons de créature 3/3 verte	ler à lancer ce sort. lançant ce sort paie éature.)

Esprits triplets (4)(V	₩ }{₩}
Rituel	
Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce Chaque créature que vous engagez en lançant ce sor {1} ou un mana de la couleur de cette créature.) Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec vol.	sort. t paie
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		Plaine	
Terrain de base : forêt C		Terrain de base : plaine C	
(G)		<center>></center>	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt	
. 5.5.5	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine	
Terrain de base : plaine	С
<center>& ;lt;img width="65∧ align="center&smc="graph/manas/bigW.jpg&aamp;quot;><td>mp;quot; quot; amp;amp</td></center>	mp;quot; quot; amp;amp
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine &ttcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;&	Terrain de base : plaine &ttcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine C &ttcenter>&	Terrain de base : plaine C <center>&</center>
;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"""&	;It;img width="65" align="center&

Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine &ttcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;&	Terrain de base : plaine &ttcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine C &ttcenter>&	Terrain de base : plaine C <center>&</center>
;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"""&	;It;img width="65" align="center&

Plaine	Croissance titanesque {1){G	3}
Terrain de base : plaine C	Éphémère	С
<center>></center>	Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine	Naturalisation {1}{0	— 3}
		Ĺ

Plaine	
Terrain de base : plaine C	
<center><img &<="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" th="" width="65"/><th></th></center>	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		$\overline{}$
	Naturalisation	{1}{G}
	Éphémère	С
	Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rassembler son courage	{G}	Charge sanctifiée	{4}{W}
Énhámàra		Énhémèra	
Éphémère Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce se Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort p {1} ou un mana de la couleur de cette créature.) Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu' à la fin du tour.	ort. aie	Éphémère Les créatures que vous contrôlez gagnent jusqu' à la fin du tour. Les créatures vous contrôlez acquièrent aussi l'ini jusqu' à la fin du tour. (Elles infligent de combat avant les créatures sans l'	blanches que itiative des blessures
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Casse-tête de méditation	{3}{W}{W}
Éphémère	С
Convocation (Vos créatures peuv Chaque créature que vous engag {1} ou un mana de la couleur de d Vous gagnez 8 points de vie.	jez en lançant ce sort paie
g. g. g	

Lumière dévorante	{1}{W}{W}
Éphémère	U
Convocation (Vos créatures peuvent aider à lar Chaque créature que vous engagez en lançant {1} ou un mana de la couleur de cette créature. Exilez une créature attaquante ou bloqueuse ci	ce sort paie)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lumière dévorante	{1}{W}{W}	Sonner I'alerte {1}{W}
Éphémère	U	Éphémère C
Convocation (Vos créatures peuvent aide Chaque créature que vous engagez en la {1} ou un mana de la couleur de cette cré Exilez une créature attaquante ou bloque	er à lancer ce sort. ançant ce sort paie eature.)	Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner I'alerte	{1}{W}
Éphémère	С
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sonner I'alerte	{1}{W}
Éphémère	С
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)

