

Guivre de siège

{5}{G}{G}



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.)

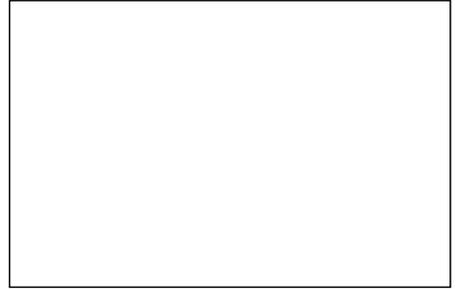
Piétinement

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalière du Conclave

{G}{G}{W}{W}



Créature : centaure et chevalier

U

Vigilance

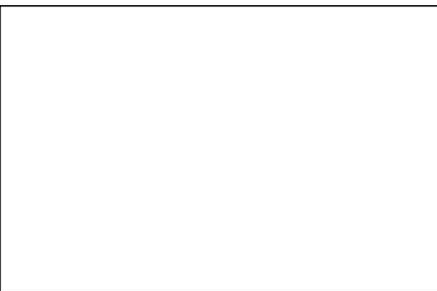
Quand la Cavalière du Conclave meurt, créez deux jetons de créature 2/2 verte et blanche Elfe et Chevalier avec la vigilance.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loxodon vénéré

{4}{W}



Créature : éléphant et clerc

R

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.)

Quand le Loxodon vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui l'a convoqué.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon bouclier verdani

{1}{GW}



Créature : humain et soldat

C

Vigilance

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Selesnya

{GW}{GW}



Créature : elfe et sorcier

U

{3}{G} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

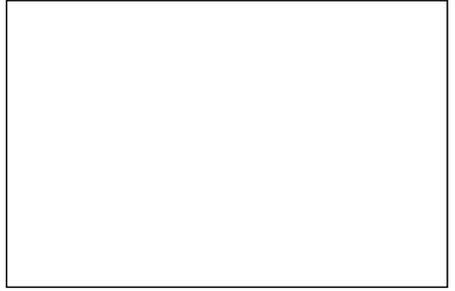
{3}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérisseur centaure

{1}{G}{W}



Créature : centaure et clerc

C

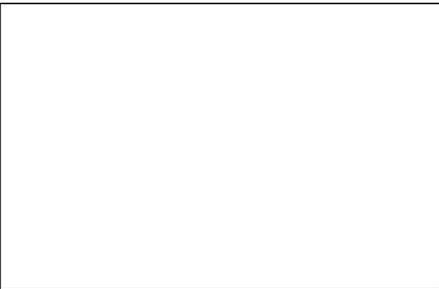
Quand le Guérisseur centaure arrive sur le champ de bataille, vous gagnez trois points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Selesnya

{GW}{GW}



Créature : elfe et sorcier

U

{3}{G} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

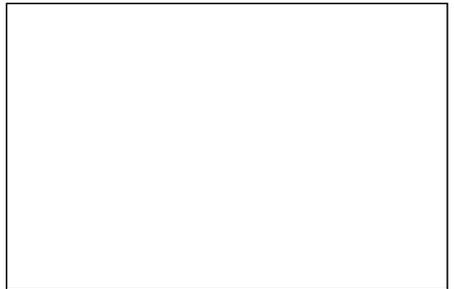
{3}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre d'armada

{2}{G}{G}{W}{W}



Créature : guivre

M

Piétinement

Quand la Guivre d'armada arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hiérarchie loxodon

{2}{G}{W}

Créature : éléphant et clerc

R

Quand le Hiérarchie loxodon arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.
{G}{W}, sacrifiez le Hiérarchie loxodon : Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de garde

{G}{W}

Créature : loup

U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de garde

{G}{W}

Créature : loup

U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Militante dryade

{GW}

Créature : dryade et soldat

U

{GW} peut être payé avec {G} ou {W}.

Si une carte d'éphémère ou de rituel devait être mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, exiliez-la à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédicatrice de Selesnya

{G}{W}

Créature : elfe et shaman

C

{1}, {T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tolsimir Sangdeloup

{4}{G}{W}

Créature légendaire : elfe et guerrier

R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{T} : Créez Voja, un jeton de créature légendaire 2/2 verte et blanche Loup.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédicatrice de Selesnya

{G}{W}

Créature : elfe et shaman

C

{1}, {T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/2

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

Heure du jugement

{4}{W}{W}{W}

Rituel

R

Convocation (Vos créatures peuvent vous 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.)
Détruisez toutes les créatures non-jeton.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Camaraderie

{4}{G}{W}

Rituel

R

Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez. Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

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

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

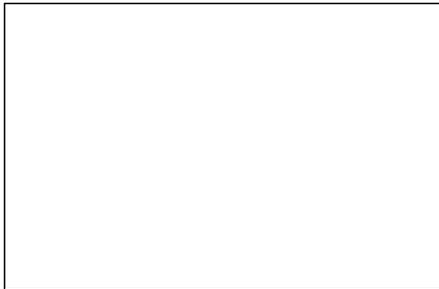


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

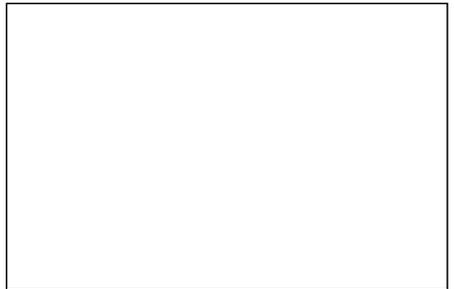
C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Sanctuaire de Selesnya



Terrain

U

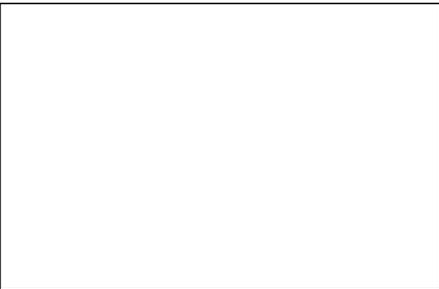
Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Sanctuaire de Selesnya



Terrain

U

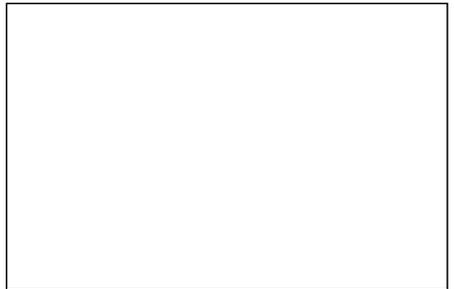
Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Sanctuaire de Selesnya



Terrain

U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.

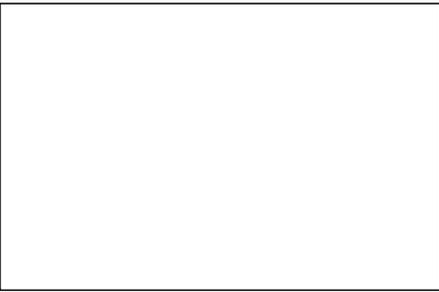
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Selesnya

{2}



Artefact

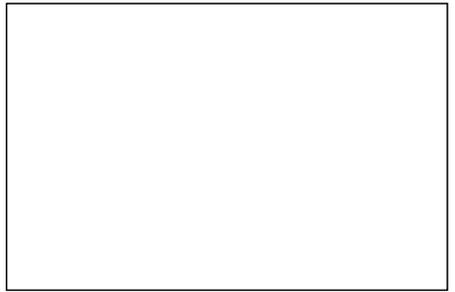
C

{1}, {T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de puissance

{4}{G}{G}



Éphémère

R

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Selesnya

{2}



Artefact

C

{1}, {T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graines en pluie

{3}{G}{G}



Éphémère

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.)
Créez trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graines en pluie

{3}{G}{G}

Éphémère

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.)
Créez trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière dévorante

{1}{W}{W}

Éphémère

U

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.)
Exilez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassembler son courage

{G}

Éphémère

U

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.)
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière dévorante

{1}{W}{W}

Éphémère

U

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.)
Exilez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

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

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

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.

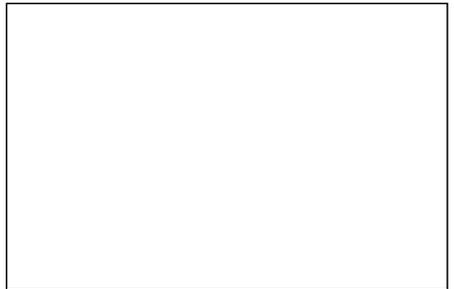
? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave

{3}{W}



Enchantement

U

Convocation

Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes de clairpollen

{4}{G}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a le vol.

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Position privilégiée

{2}{GW}{GW}{GW}

Enchantement

R

Les autres permanents que vous contrôlez ont la défense talismanique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éblouissement de subjugation

{2}{G}{W}

Enchantement

R

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Engagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.

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

