Ancien immémoré {3}{G}

Créature : élémental R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Ancien immémoré.
Au début de votre entretien, vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 de l'Ancien immémoré sur d'autres créatures.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de la Clairière d'argent {4}{G}

Créature : élémental C

Quand l'Élémental de la clairière d'argent arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de forêt et la mettre sur le champ de bataille. Si vous faites ainsi, mélangez votre bibliothèque.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corne de bruyère {3}{G}

Créature : élémental U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Quand la Corne de bruyère arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
Évocation {1}{G} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de lierre {X}{G}

Créature : élémental U

L'Élémental de lierre arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de tornade {5}{G}{G}

Créature : élémental R

Quand l'Élémental de tornade arrive sur le champ de bataille, il inflige 6 blessures à chaque créature avec le vol.

Vous pouvez faire que l'Élémental de tornade attribue ses blessures de combat comme s'il n'était pas bloqué.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertilide {2}{G}

Créature : élémental C

Le Fertilide arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.
{1}{G}, retirez un marqueur +1/+1 du Fertilide : Un joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille engagée, puis mélange.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim vivant {6}{G}{G}

Créature : élémental et insecte R

Piétinement
À chaque fois que l'Essaim vivant inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force verdoyante {5}{G}{G}{G}

Créature : élémental R

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice sangpyre {R}

Créature : élémental et shamane U

Quand l'Annonciatrice sangpyre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'élémental, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus de celle-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de glissement de roches {2}{R}

Créature : élémental U

Initiative
À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Élémental de glissement de roches.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice sangpyre {R}

Créature : élémental et shamane U

Quand l'Annonciatrice sangpyre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'élémental, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus de celle-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de glissement de roches {2}{R}

Créature : élémental U

Initiative
À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Élémental de glissement de roches.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de scories {3}{R}

Créature : élémental U

{X}{R}, {T}, sacrifiez l'Élémental de scories : Il inflige X blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie du Bogardân {5}{R}

Créature : élémental C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Quand la Furie du Bogardân arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée gagne +4/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiellefeu bogardéân {2}{R}

Créature : élémental et esprit C

Quand le Fiellefeu bogardéân meurt, il inflige 2 blessures à la créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur du taureau {2}{R}

Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Natteuse de fumée {1}{R}

Créature : élémental et shamane **C**

{T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'élémental ou activer des capacités d'élémentaux.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier insalubre grondant {1}{R}{G}{G}

Créature : élémental **R**

Au début de votre entretien, le Quartier insalubre grondant inflige 1 blessure à chaque joueur.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Natteuse de fumée {1}{R}

Créature : élémental et shamane **C**

{T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'élémental ou activer des capacités d'élémentaux.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche de demain {2}{G}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Suspension 2 ? {G} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {G} et l'exiler avec deux marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse à la bête {3}{G}

Rituel **C**

Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de créatures révélées de cette manière dans votre main et les autres dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation explosive {3}{G}

Rituel **U**

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante {1}{G}

Rituel **C**

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

Assaut implacable {2}{R}{R}

Rituel **R**

Dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier {X}{R}

Rituel U

Le Brasier inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudoiement {2}{R}

Rituel U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudoiement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrotechnie {4}{R}

Rituel U

La Pyrotechnie inflige 4 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillement // Barrissement {R}{3}{G}

Rituel U

Assaillement
{R}
L'Assaillement inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Barrissement
{3}{G}
Créez un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tornade sauvage {X}{R}{G}

Rituel U

La Tornade sauvage inflige X blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou dans la coque {R}{G}

Rituel U

Choisissez l'un ?
? Détruisez un artefact ciblé.
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Détruisez un artefact ciblé et un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Immensité terramorphe

Terrain **C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain **C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oasis shivâne

Terrain U

L'Oasis shivâne arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oasis shivâne

Terrain U

L'Oasis shivâne arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul

Terrain C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque de la mémoire {2}

Artefact : équipement U

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher deux cartes. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul

Terrain C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur de mage {1}{R}{G}

Artefact : équipement U

À chaque fois que la créature équipée attaque, elle inflige au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque un nombre de blessures égal à sa force.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Unité tribale {X}{2}{G}

Éphémère U

Les créatures du type de créature de votre choix gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain fertile {1}{G}

Enchantement : aura C

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair à bifurcation {1}{R}{G}

Éphémère C

Choisissez l'un ou les deux ?
? L'Éclair à bifurcation inflige 3 blessures à une créature avec le vol ciblée.
? L'Éclair à bifurcation inflige 3 blessures à une créature sans le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de la Yavimaya {1}{R}{G}

Enchantement U

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
Sacrifiez les Feux de la Yavimaya : La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast