Ambassadeur chêne	{3}{G}		Bataillon de Talara	{1}{G}
Créature : sylvin et guerrier	С		Créature : elfe et guerrier	R
Au moment où I'Ambassadeur chêne arrive s			Ne lancez ce sort que si vous avez lancé un au	tre sort vert
champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 ve et Guerrier.	erte Elfe		ce tour-ci. Piétinement	
	3/3			4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

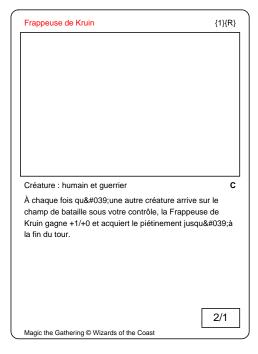
_		
	Ambassadeur chêne	{3}{G}
	Créature : sylvin et guerrier	С
	Au moment où l'Ambassadeur chêne arrive champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 et Guerrier.	
		3/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

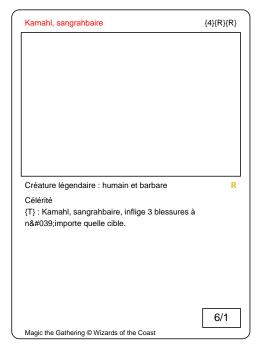
Chêne cimenuage	{2}{G}{G}
Créature : sylvin et guerrier	C
Portée (Cette créature peut bloquer les vol.)	créatures avec le

Chêne cimenuage	{2}{G}{G}	Indolent des fosses skarrgan {G}	r
			7
Créature : sylvin et guerrier		Créature : humain et guerrier C	
Portée (Cette créature peut bloquer les créature		Soif de sang 1	
vol.)		Les créatures dont la force est inférieure à celle de	
		I'Indolent des fosses skarrgan ne peuvent pas le	
		bloquer.	
			_
	3/4	1/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

_		
	Indolent des fosses skarrgan	{G}
	Créature : humain et guerrier	С
	Soif de sang 1	
	Les créatures dont la force est inférieure à celle de	
	I'Indolent des fosses skarrgan ne peuvent pas le bloquer.	
	1.	/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Frappeuse de Kruin	{1}{R}
Créature : humain et guerrier	С
À chaque fois qu'une autre créature a champ de bataille sous votre contrôle, la Fra	
Kruin gagne +1/+0 et acquiert le piétinemen	t jusqu'à
la fin du tour.	





Créature : géant et guerrier U

Les couards ne peuvent pas bloquer les guerriers.
{R} : Une créature ciblée devient un couard jusqu'à la fin du tour.
{2}{R} : Une créature ciblée devient un guerrier jusqu'à la fin du tour.

[5]

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lovisa Froid Regard

Créature légendaire : humain

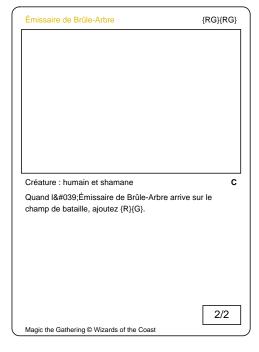
Chaque créature qui est un barbare, un guerrier ou un berserker gagne +2/+2 et a la célérité.

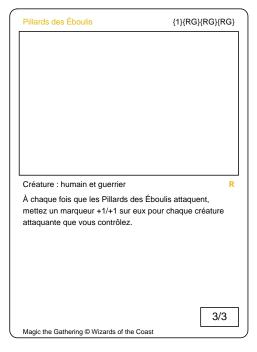
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaures corneboyau {2}{R}{F	R}	Zo-Zu le châtieur	{1}{R}{R}
	⅃ ┃		
	c	Créature légendaire : gobelin et guerrier	R
Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi des blessures ce		À chaque fois qu'un terrain arrive sur le c	
tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, deux marqueurs +1/+1.)		bataille, Zo-Zu le châtieur inflige 2 blessures au de ce terrain.	controleur
,			
3/3	$\neg \mid$		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	」	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2
wayic the Gathering & Wizards of the Codst		wagic the Gathering & wizalds of the Coast	

Minotaures corneboyau	{2}{R}{R}
Créature : minotaure et guerrier	С
oroataro i minotaaro ot gaorrioi	•
Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi	des blessures ce
•	des blessures ce
Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi tour-ci, cette créature arrive sur le char	des blessures ce
Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi tour-ci, cette créature arrive sur le char	des blessures ce
Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi tour-ci, cette créature arrive sur le char	des blessures ce
Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi tour-ci, cette créature arrive sur le char	des blessures ce
Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi tour-ci, cette créature arrive sur le char	des blessures ce

Chasseuse implacable	{1}{R}{G}
Créature : humain et guerrier	U
{1}{R}{G}: La Chasseuse implacable gagne +1/+ acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tou	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Émissaire de Brûle-Arbre

(RG){RG}

Créature : humain et shamane
C
Quand I'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

Radha, héritière de Keld

Créature légendaire : elfe et guerrier

À chaque fois que Radha, héritière de Keld attaque, vous pouvez ajouter {R}{R}.

{T} : Ajoutez {G}.

Appel du troupeau	{2}{G}		Croissance luxuriante {1}	{G}
Div. I			D'u	
Rituel	R		Rituel	С
Créez un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.			Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de	9
Flashback {3}{G}			base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	
			molangoz.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Appel du troupeau	{2}{G}
Rituel	R
Créez un jeton de créature 3/3 verte Éléphant. Flashback {3}{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

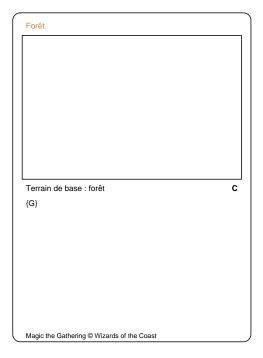
Croissance luxuriante	{1}{G}
Rituel	С
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terra base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, p mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

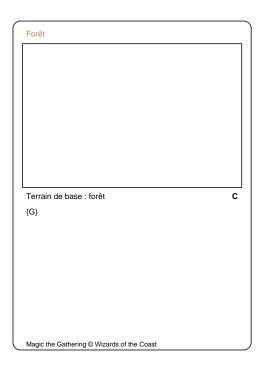
Harmonisation	{2}{G}{G}		Sauvagerie grandissante {2}	{G}{G}
Rituel	U		Rituel	R
Piochez trois cartes.			Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée sort a été lancé depuis un cimetière, mettez dix marq +1/+1 sur cette créature à la place. Flashback {5}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Pu exilez-la.)	ueurs
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

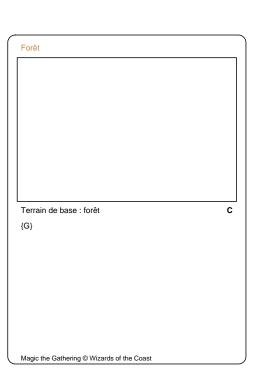
_		
	Rugissement de la guivre	{6}{G}
	Rituel	U
	Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre. Flashback {3}{G}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Coup de flamme	{R}
Rituel	U
Le Coup de flamme inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.	9
Flashback {4}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la	i
ensuite.)	

Coup de flamme	{R}
Rituel	U
Le Coup de flamme inflige 2 blessures à n'import quelle cible.	е
Flashback {4}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depui	s
votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)	
onounci)	
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	C
	C
{G}	
Maria da Callada e Mirada (C. C.	
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	
{G}	· ·
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hautes terres rocailleuses	Ì
Terrain	С
Ce terrain arrive engagé.	
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.	
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hautes terres rocailleuses	Hautes terres rocailleuses
Terrain C	Terrain C
Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {R} ou {G}.	Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {R} ou {G}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Hautes terres rocailleuses	Montagne
Terrain C Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {R} ou {G}.	Terrain de base : montagne C <center><img &<="" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg" td="" width="65"/></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

p;amp;amp;gt;

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	*
Montagne	Blason {5}
Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; t; center & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a	Artefact Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Attaque de la bête {2}{G}{G}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
<center>&</center>	amp
<center>& ;lt;img width="65&</center>	amp uot;
<center>& ;lt;img width="65" align="center"</center>	amp uot;
<center>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg&a</center>	amp uot; mp;
<center>& ;lt;img width="65" align="center"</center>	amp uot; mp;
<center>> ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg&a amp;quot;&tt:/center&</center>	amp uot; mp;

Attaque de la bête	{2}{G}{G}{G}
Éphémère	U
Créez un jeton de créature 4/4 verte Bête. Flashback {2}{G}{G}{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
iviagic the Gathering @ wizards of the Coast	

Puissance sylvestre	{1}{G}		Flambeau de la Destruction	3}{R}{R}
<u></u>	U	L	-	
Éphémère Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piét			Éphémère Le Flambeau de la Destruction inflige 5 blessures à	R
jusqu'à la fin du tour.	mement		n'importe quelle cible. Mélangez le Flambeau	
Flashback {2}{G}{G}		1	Destruction dans la bibliothèque de son propriétaire	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		_		
Puissance sylvestre	{1}{G}		Réponse gutturale	{RG}

Puissance sylvestre	{1}{G}
Éphémère	U
Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le pié jusqu'à la fin du tour. Flashback {2}{G}	tinement
Tiasilback (2)(G)(G)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réponse gutturale	{RG}
4	
Éphémère	U
Contrecarrez un sort d'éphémère bleu ciblé.	

