

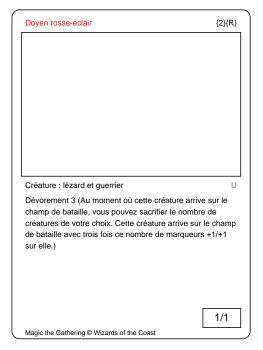
Gavial des algues

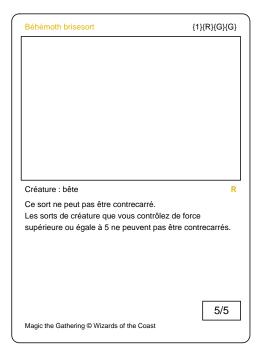
Créature : crocodile

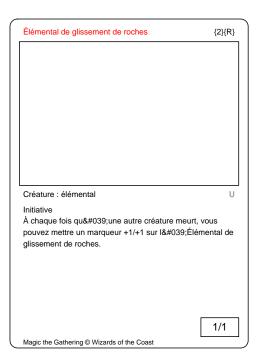
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Gavial des algues.

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane C
Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.







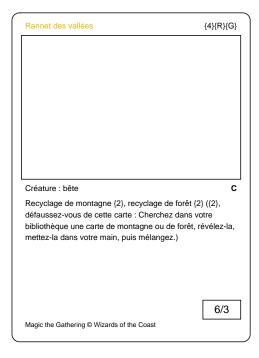
Brute rhox	{2}{R}{G}
Onfortuna adding of our of superior	C
Créature : rhinocéros et guerrier	C
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

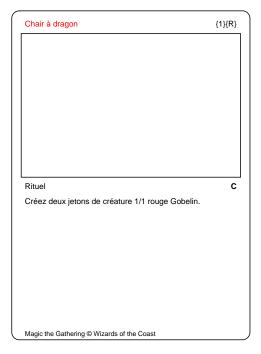
Elfe aux Nattes sanguinolentes {2}{R}{G	}	Monstruosité à l'attaque-éclair {3}{R	{G}
Créature : elfe et berserker		Créature : monstruosité	R
Célérité Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)		Piétinement, célérité Au début de l'étape de fin, le propriétaire de la Monstruosité à l'attaque-éclair la mélange dans s bibliothèque.	а
3/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		7/ Magic the Gathering © Wizards of the Coast	7

Guivre avaleuse	{3}{R}{G}	Pistedieu de Jund	{1}{R}{
Créature : guivre Dévorement 1 (Au moment où cette champ de bataille, vous pouvez sacr créatures de votre choix. Cette créat de bataille avec ce nombre de marqu	ifier le nombre de ure arrive sur le champ	Créature : elfe et shamane À chaque fois qu'une créat ou égale à 5 arrive sur le champ o contrôle, vous pouvez mettre un r Pistedieu de Jund.	de bataille sous votre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/5	Magic the Gathering © Wizards of the C	2/2 oast

{1}{R}{G}

2/2





Créature : bête
C
Recyclage de montagne {2}, recyclage de forêt {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

6/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}

Rituel

C Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Déferlement de sangrite {	4}{R}{G}	Forêt	
Rituel	U	Terrain de base : forêt	c
Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert la dout initiative jusqu'à la fin du tour.	ble	{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Renaissance vengeresse	{4}{R}{G}
Rituel	U
Renvoyez une carte ciblée depuis votre cime votre main. Si vous renvoyez une carte non-	terrain dans
votre main de cette manière, la Renaissance inflige à n'importe quelle cible, un nom	nbre de
blessures égal à une valeur de mana de cett Exilez la Renaissance vengeresse.	e carte.
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		Immensité terramorphe
Terrain de base : forêt C		Terrain C
{G} Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast		{T}, sacrifiez ce terrain: 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
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

	Immensité terramorphe	
	Terrain	С
	{T}, sacrifiez ce terrain : 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	
\		

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

Choc	{R}	Ir	ncinération {	1}{R}
Éphémère		Ĺ	phémère	
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quell cible.		L q	.'Incinération inflige 3 blessures à n'impo juelle cible. Une créature blessée de cette manière ne as être régénérée ce tour-ci.	rte
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast		N	flagic the Gathering © Wizards of the Coast	

Choc	{R}
Éphémère	С
Le Choc inflige 2 blessures à n'imp	orte quelle
cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Incinération	{1}{R}
Éphémère	С
L'Incinération inflige 3 blessures à n'in	mporte
quelle cible. Une créature blessée de cette manière	e ne peut
pas être régénérée ce tour-ci.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Puissance colossale	{R}{G}
Éphémère	C
Une créature ciblée gagne +4/+2 et acquiert le	piétinement
jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	