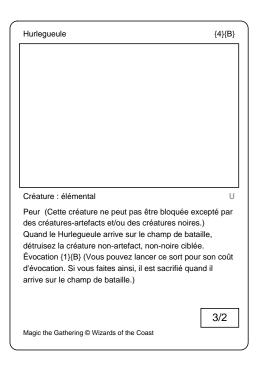
Bulot funèbre	{6}{B}	Bulot funèbre	{6}{B}
Créature : élémental		Créature : élémental	С
Quand le Bulot funèbre arrive sur le champ de bata joueur ciblé se défausse de deux cartes. Évocation (3}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour s'dévocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand arrive sur le champ de bataille.)	son coût	Quand le Bulot funèbre arrive sur le joueur ciblé se défausse de deux car Évocation {3}{B} (Vous pouvez lance d'évocation. Si vous faites ainsi, il es arrive sur le champ de bataille.)	rtes. er ce sort pour son coût
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3	Magic the Gathering © Wizards of the Coas	3/3

_		
	Bulot funèbre	{6}{B}
	Créature : élémental	
	Quand le Bulot funèbre arrive sur le champ de bata	ille, un
	joueur ciblé se défausse de deux cartes. Évocation {3}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour s	son coût
	d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand	
	arrive sur le champ de bataille.)	
		3/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

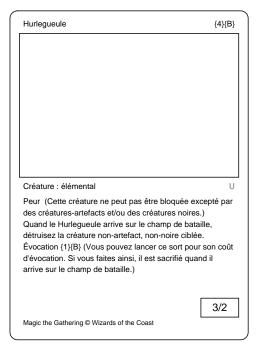
Éteigneurs d'âmes	{2}{B}{B}
Créature : élémental et shamane	U
Quand les Éteigneurs d'âmes arriver bataille, mettez un marqueur -1/-1 su	
	3/3

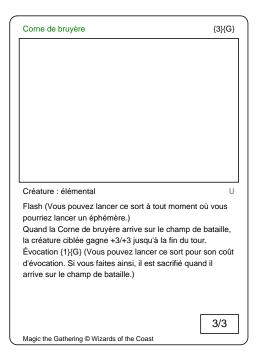
Eteigneurs d'âmes	{2}{B}{B}
Créature : élémental et shamane	U
Quand les Éteigneurs d'âmes arrivent sur le ch	namp de
bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque	créature.
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

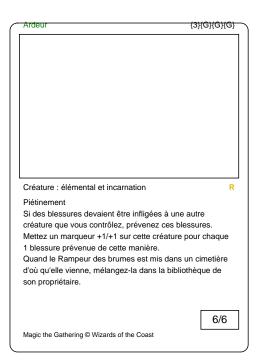
Hurlegueule	{4}{B}
Créature : élémental	U
Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée exi des créatures-artefacts et/ou des créatures noires. Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bata	)
détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée	
Evocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quar	
arrive sur le champ de bataille.)	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Hurlegueule	{4}{B}
Créature : élémental  Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée exce des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)  Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée. Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour s d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand arrive sur le champ de bataille.)	e, on coût
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2







Corne de bruyère	{3}{G}
Créature : élémental	U
Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout mon pourriez lancer un éphémère.) Quand la Corne de bruyère arrive sur le cham la créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin dÉvocation {1}{G} (Vous pouvez lancer ce sort d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié arrive sur le champ de bataille.)	np de bataille, lu tour. pour son coût
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Marraine des floraisons	{1}{G}	Titan changelin {	(4){G}
Créature : elfe et druide	R	Créature : changeforme	U
{T}: Pour chaque couleur parmi les permanents que contrôlez, ajoutez un mana de cette couleur.	vous	Changelin (Cette carte a tous les types de créature.) Appui de créature (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exili une autre créature que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, cette carte revie sur le champ de bataille.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	7/7
magic and Calabining C Theatas of the Oddst		magic and Sautioning Similar Sol title Soldst	

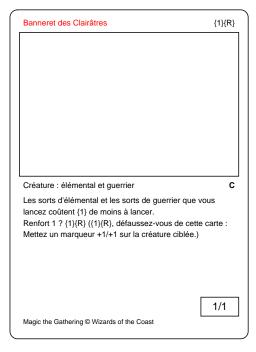
Marraine des floraisons	{1}{G}
Créature : elfe et druide	R
{T}: Pour chaque couleur parmi les pe contrôlez, ajoutez un mana de cette co	
•	
	1/1

Annonciatrice sangpyre	{R}
Créature : élémental et shamane	U
pataille, vous pouvez chercher dans votre biblio carte d'élémental, la révéler, puis mélanger et m	thèque une
pataille, vous pouvez chercher dans votre biblio carte d'élémental, la révéler, puis mélanger et m	thèque une
bataille, vous pouvez chercher dans votre biblio carte d'élémental, la révéler, puis mélanger et m	thèque une
Quand l'Annonciatrice sangpyre arrive sur le ch- bataille, vous pouvez chercher dans votre biblio carte d'élémental, la révéler, puis mélanger et m carte au-dessus de celle-ci.	thèque une

Annonciatrice sangpyre {R}		Annonciatrice sangpyre {R}
Créature : élémental et shamane U		Créature : élémental et shamane U
Quand l'Annonciatrice sangpyre arrive sur le champ de		Quand l'Annonciatrice sangpyre arrive sur le champ de
bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une		bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une
carte d'élémental, la révéler, puis mélanger et mettre cette		carte d'élémental, la révéler, puis mélanger et mettre cette
carte au-dessus de celle-ci.		carte au-dessus de celle-ci.
1/1		1/1
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	
carte d'élémental, la révéler, puis mélanger et mettre ce	
carte au-dessus de celle-ci.	
_	
	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Banneret des Clairâtres	{1}{R}
Créature : élémental et guerrier	С
Les sorts d'élémental et les sorts de gue lancez coûtent {1} de moins à lancer.	rrier que vous
Renfort 1 ? {1}{R} ({1}{R}, défaussez-vou Mettez un marqueur +1/+1 sur la créatur	



Chauffeur d'âme incandescent	{2}{R}
Créature : élémental et shamane	U
Les autres créatures Élémental que vous contrôlez +1/+1.	gagnent
{1}{R}, {T}: Vous pouvez mettre sur le champ de b	
une carte de créature d'élémental de votre main. C créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.	ette
Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.	
Г	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Chauffeur d'âme incandescent	{2}{R}
	Créature : élémental et shamane	U
	Les autres créatures Élémental que vous contrôlez g	jagnent
	{1}{R}, {T}: Vous pouvez mettre sur le champ de bat	
	une carte de créature d'élémental de votre main. Cet créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.	ite
	Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.	
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chauffeur d'âme incandescent	{2}{R}
Créature : élémental et shamane	U
Les autres créatures Élémental que vous contrôlez	
+1/+1.	-
{1}{R}, {T}: Vous pouvez mettre sur le champ de ba une carte de créature d'élémental de votre main. Ce	
créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.	
Sacrinez-ia au debut de la procriaine étape de lin.	
_	
	2/2

Chauffeur d'âme incandescent {2}{F	}	Natteuse de fumée	{1}{R}
Créature : élémental et shamane	<b>_</b>	Créature : élémental et shamane	С
Les autres créatures Élémental que vous contrôlez gagner +1/+1. {1}{R}, {T}: Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature d'élémental de votre main. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.	t	{T}: Ajoutez deux manas de la comt coloré de votre choix. Ne dépensez lancer des sorts d'élémental ou activ d'élémentaux.	ce mana que pour
2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coas	1/1

_		
	Natteuse de fumée	{1}{R}
	Créature : élémental et shamane	С
	{T}: Ajoutez deux manas de la combinaison de mar coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que po	
	lancer des sorts d'élémental ou activer des capacité d'élémentaux.	
		1/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Natteuse de fumée	{1}{R}
Créature : élémental et shamane	С
{T}: Ajoutez deux manas de la combinaison de coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana ce lancer des sorts d'élémental ou activer des cap d'élémentaux.	que pour
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Natteuse de fumée	{1}{R}	Exemplaire suprême	{6}{U}
Créature : élémental et shamane	С	Créature : élémental	R
{T}: Ajoutez deux manas de la combinaison de coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana q lancer des sorts d'élémental ou activer des cap d'élémentaux.	ue pour	Vol Appui d'élémental (Quand ce permane champ de bataille, sacrifiez-le à moins un autre élémental que vous contrôlez permanent quitte le champ de bataille, sur le champ de bataille.)	que vous n'exiliez Quand ce
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	10/10

_		
	Sangpyre clairâme	{1}{R}
	Créature : élémental et shamane	С
	{2}: La créature ciblée acquiert le piétinement jusqu du tour. Si c'est la troisième fois que cette capacité s résolue ce tour-ci, vous pouvez ajouter {R}{R}{R}{R}{R}{R}{R}{R}.	
		2/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Exemplaire suprême	{6}{U}
0/1	
Créature : élémental	R
Vol Appui d'élémental (Quand ce permanent champ de bataille, sacrifiez-le à moins q un autre élémental que vous contrôlez. C	ue vous n'exiliez
permanent quitte le champ de bataille, c sur le champ de bataille.)	
	10/10

Nemrod d'Æther	{5}{U}		1	Nemrod d'Æther	{5}{U}
Créature : élémental	С		[	Créature : élémental	С
Quand le Nemrod d'Aether arrive sur le champ de trenvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la mason propriétaire. Évocation {1}{U}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pocoût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié darrive sur le champ de bataille.)	ain de our son		r s	Quand le Nemrod d'Aether arrive sur le champ de l renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la ma son propriétaire. Évocation {1}{U}{U} (Vous pouvez lancer ce sort po coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié arrive sur le champ de bataille.)	ain de our son
	4/4				4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		) (		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nemrod d'Æther	{5}{U}
Créature : élémental	С
Quand le Nemrod d'Aether arrive sur le cham renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans son propriétaire.	•
Évocation {1}{U}{U} (Vous pouvez lancer ce s coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sa	
arrive sur le champ de bataille.)	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

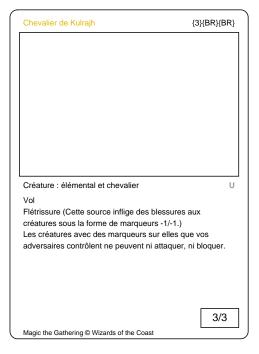
	{5}{U}
Créature : élémental	С
Quand le Nemrod d'Aether arrive sur le char renvoyez le permanent non-terrain ciblé dan son propriétaire.	
Évocation {1}{U}{U} (Vous pouvez lancer ce coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est si	
arrive sur le champ de bataille.)	·
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4

Nemrod d'Æther	{5}{U}	Vagabond des pensées	{4}{U}
Créature : élémental	C	Créature : élémental	
Quand le Nemrod d'Aether arrive sur le cherenvoyez le permanent non-terrain ciblé de son propriétaire. Évocation {1}{U}{U} (Vous pouvez lancer o coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est arrive sur le champ de bataille.)	amp de bataille, ans la main de se sort pour son	Vol Quand le Vagabond des pensées arrive su bataille, piochez deux cartes. Évovation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce s d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacr arrive sur le champ de bataille.)	sort pour son coût
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Nemrod d'Æther	{5}{U}
Créature : élémental	С
Quand le Nemrod d'Aether arrive sur le cham renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans son propriétaire.	•
Évocation {1}{U}{U} (Vous pouvez lancer ce s coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sa	
arrive sur le champ de bataille.)	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vagabond des pensées	{4}{U}
Créature : élémental	U
Vol Quand le Vagabond des pensées arriv bataille, piochez deux cartes.	ve sur le champ de
Évovation {2}{U} (Vous pouvez lancer d'évocation. Si vous faites ainsi, il est arrive sur le champ de bataille.)	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

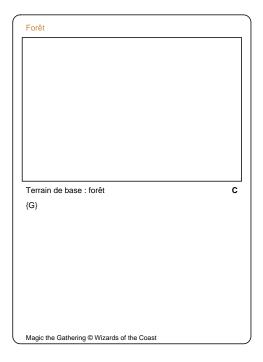


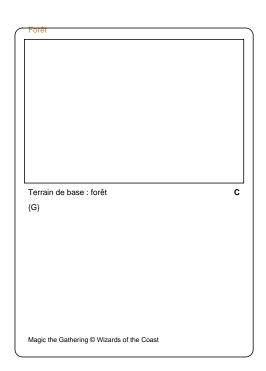
Horde de notions	{W}{U}{B}{R}{G}
Créature légendaire : élémenta	al R
Vigilance, piétinement, célérité	
{W}{U}{B}{R}{G} : Vous pouvez	•
ciblée de votre cimetière sans	payer son cout de mana.
	F/F
Magic the Cathoring @ Wizords of th	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the	e Coasi

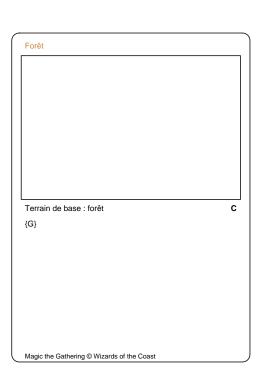
Chevalier de Kulrajh {3}	(BR){BR}
Créature : élémental et chevalier	U
Vol	
Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)	
Les créatures avec des marqueurs sur elles que ve adversaires contrôlent ne peuvent ni attaquer, ni b	
adversaries controlent ne peuvent ni attaquet, ni b	oquer.
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

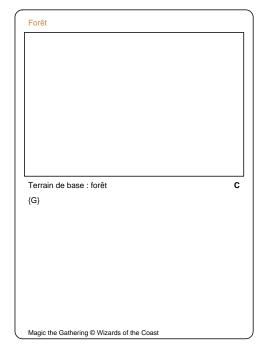
Torrent d'âmes {4}{	BR}
Rituel	U
Renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à une carte de créature ciblée de votre cimetière si {B} a été dépensé plancer ce sort. Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent +2/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du la controlle gagnent +2/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du la controlle gagnent +2/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du la controlle gagnent +2/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du la controlle gagnent +2/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du la controlle gagnent +2/+0 et acquière qu'acquière qu'acqu	our
si {R} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deu {B}{R} a été dépensé.)	x si
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{4}{BR}
U
carte de lépensé pour contrôle la fin du tour s les deux si

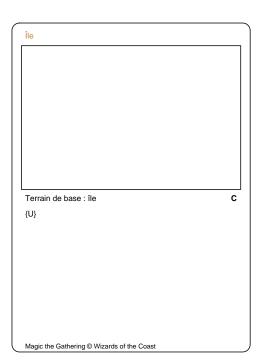


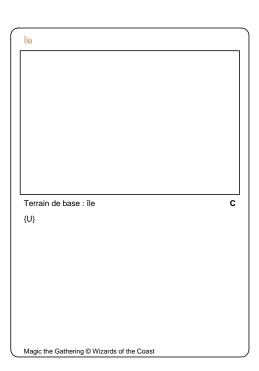












Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B)  Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B}  Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering <sup>©</sup> Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering <sup>©</sup> Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Plaine
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : plaine C
{R}		{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	) (	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de base : plaine C {W}	Plaine	
{W}	Terrain de base : plaine	С
	{W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Plaine	`
Tarrain de base y plains	
Terrain de base : plaine	C
{W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine		Mâcheur de lingot	{4}{R}
Terrain de base : plaine C		Créature : élémental	С
(W)		Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le chai détruisez l'artefact ciblé. Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort po d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié arrive sur le champ de bataille.)	our son coût
Walter Order to Office Annual Control		Maria de Ouderio OMF esta fulla Occasi	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Distre	
Plaine	
Terrain de base : plaine	С
{W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mâcheur de lingot	{4}{R}
Créature : élémental	С
Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le détruisez l'artefact ciblé.	e champ de bataille,
Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce s	ort pour son coût
d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sa arrive sur le champ de bataille.)	acrifié quand il
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mâcheur de lingot	{4}{R}	Cheval de volutes {2}{W}	
Créature : élémental	С	Créature : élémental C	
Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ détruisez l'artefact ciblé. Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié q arrive sur le champ de bataille.)	r son coût	Vol Quand le Cheval de volutes arrive sur le champ de bataille, détruisez un enchantement ciblé. Évocation {W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3	1/3 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	-	5 5	

Mâcheur de lingot	{4}{R}	
Créature : élémental	С	
Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.		
Évocation {R} (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.)		
_		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3	

Cheval de volutes	{2}{W}	
Créature : élémental		
Vol	С	
Quand le Cheval de volutes arrive sur le champ de bat		
détruisez un enchantement ciblé.		
Évocation {W}		
	4/2	
	1/3	

Cheval de volutes	{2}{W}
Créature : élémental	С
Vol	
Quand le Cheval de volutes arrive su détruisez un enchantement ciblé.	ur le champ de bataille,
Évocation {W}	
	1/3

Cheval de volutes	{2}{W}	
Créature : élémental	С	
Vol Quand le Cheval de volutes arrive sur le champ de bataille, détruisez un enchantement ciblé. Évocation {W}		
	1/3	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Pureté	{3}{W}{W}{W}
Créature : élémental et incarnation	R
Vol	
Si des blessures non-combat devraient v	ous être infligées,
prévenez ces blessures. Vous gagnez un nombre de point	
de vie égal au nombre de blessures prév manière.	renues de cette
Quand la Pureté est mise dans un cimetière d'où qu'elle	
vienne, mélangez-la dans la bibliothèque	e de son
propriétaire.	
	6/6
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	