

Corne de bruyère	{3}{G
Créature : élémental	
Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout mo	ment où vous
pourriez lancer un éphémère.)	michi da vodo
Quand la Corne de bruyère arrive sur le cha	mp de bataille,
la créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'	à la fin du tour.
Évocation {1}{G} (Vous pouvez lancer ce so	rt nour oon ooû
d'évocation. Si vous faites ainsi, il est	•
il arrive sur le champ de bataille.)	odomie quana
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : élémental	U
L'Élémental de lierre arrive sur le champ avec X marqueurs +1/+1 sur lui.	
	0/0

Élémental de tornade {5	{G}{G}		Fertilide	{2}{G}
Créature : élémental	R		Créature : élémental	С
Quand I'Élémental de tornade arrive sur le cha			Le Fertilide arrive sur le champ de bataille avec deux	x
bataille, il inflige 6 blessures à chaque créature avec	le vol.		marqueurs +1/+1 sur lui. {1}{G}, retirez un marqueur +1/+1 du Fertilide : Un jo	oueur
Vous pouvez faire que l'Élémental de tornade			ciblé cherche dans sa bibliothèque une carte de terr	ain de
attribue ses blessures de combat comme s'il n'était pas bloqué.			base, la met sur le champ de bataille engagée, puis mélange.	
na#000,etait pas bioque.			melange.	
Γ	6/6			0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Essaim vivant	{6}{G}{G}
0/1	
Créature : élémental et insecte Piétinement	R
À chaque fois que l'Essaim vivar	•
blessures de combat à un joueur, créez créature 1/1 verte Insecte.	z autant de jetons de
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	6/6

Force verdoyante	{5}{G}{G}{G}
·	
	_
Créature : élémental	R
Au début de chaque entretien, créez 1/1 verte Saprobionte.	un jeton de créature
·	
	7/-
	7/7

Annonciatrice sangpyre	{R}		E	Elémental de glissement de roches	{2}{R}
Créature : élémental et shamane	U		L	Créature : élémental	U
Quand I'Annonciatrice sangpyre arrive sur le cha			1 "	nitiative	
de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèq une carte d'élémental, la révéler, puis mélanger				A chaque fois qu'une autre créature meurt, vou ouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Élémer	
mettre cette carte au-dessus de celle-ci.	O.			lissement de roches.	ital de
_				_	
	/1				1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	$\overline{}$	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Annonciatrice sangpyre	{R}
	Créature : élémental et shamane	U
	Quand I'Annonciatrice sangpyre arrive sur le cha	
	de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèq une carte d'élémental, la révéler, puis mélanger	
	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 n pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l glissement de roches.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Elémental de scories	{3}{R}	Furie du Bogardân {5	5}{R}
Créature : élémental	U	Créature : élémental	
(X){R}, {T}, sacrifiez l'Élémental de scories : I X blessures à n'importe quelle cible.		Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vo pourriez lancer un éphémère.) Quand la Furie du Bogardân arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée gagne +4/+0 jusqu'à la du tour.	ous
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/4

/		
	Fiellefeu bogardéân	{2}{R}
	Créature : élémental et esprit	С
	Creature : elemental et esprit Quand le Fiellefeu bogardéân meurt, il inflige 2 bles la créature ciblée.	
	Quand le Fiellefeu bogardéân meurt, il inflige 2 bles	
	Quand le Fiellefeu bogardéân meurt, il inflige 2 bles	
	Quand le Fiellefeu bogardéân meurt, il inflige 2 bles	
	Quand le Fiellefeu bogardéân meurt, il inflige 2 bles	
	Quand le Fiellefeu bogardéân meurt, il inflige 2 bles	
	Quand le Fiellefeu bogardéân meurt, il inflige 2 bles	sures à
	Quand le Fiellefeu bogardéân meurt, il inflige 2 bles	

Meurtrisseur du taureau	{2}{R}
Créature : changeforme	R
Changelin (Cette carte a tous les types de À chaque fois qu'un adversaire lanc pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur cette	e un sort, vous
pouroz monto un marquou. + 1, 1 i out oon.	o oroutaro.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Natteuse de fumée	{1}{R}	Quartier insalubre grondant	{1}{R}{G}{G}
Créature : élémental et shamane		Créature : élémental	R
{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 capad'élémentaux.	•	Au début de votre entretien, le Quartier insal inflige 1 blessure à chaque joueur.	ubre grondant
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/5

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	our
lancer des sorts d'élémental ou activer des ca d'élémentaux.	apacites
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

À la recherche de demain	{2}{G}
Rituel	С
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d base, mettez-la sur le champ de bataille, puis Suspension 2 ? (G) (Plutôt que lancer cette ce votre main, vous pouvez payer (G) et l' deux marqueurs « temps » sur elle. Au début entretien, retirez un marqueur « temps ». Que marqueur est retiré, lancez cette carte sans pa de mana.)	mélangez. arte depuis exiler avec de votre and le dernier
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chasse à la bête	{3}{G}	Végétation explosive	(3){G}
Rituel		Rituel	U
Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothè Mettez toutes les cartes de créatures révélées de ce manière dans votre main et les autres dans votre cir	ette	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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

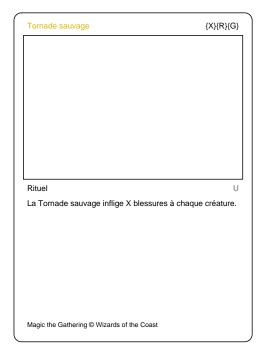
_	Croissance luxuriante {1);	
١.	Croissance luxuriante {1}{	<u>G}</u>
	Rituel	С
	Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de	
	base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis	
	mélangez.	
	molarigoz.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	magic the Gathering & Mizards of the Codst	

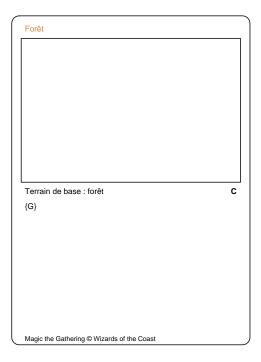
Assaut implacable {2}{R}	{R}
Rituel	М
Dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

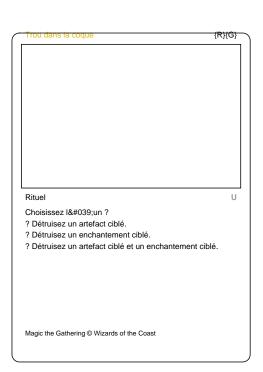
Brasier	{X}{R}		Rudoiement	{2}{R}
Rituel	U		Rituel	U
Le Brasier inflige X blessures à n'importe quelle cible.	Э		N'importe quel joueur peut faire que le Rudoie lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueu pioche trois cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pyrotechnie	{4}{R}
Rituel	U
La Pyrotechnie inflige 4 blessure	
désirez entre n'importe qu	el nombre de cibles.
Magic the Gathering © Wizards of the C	coast

Assaillement // Barrissement	{R}{3}{G}
Rituel	U
Assaillement	
{R} L'Assaillement inflige 2 blessures quelle cible.	s à n'importe
Barrissement {3}{G}	
Créez un jeton de créature 3/3 verte Éle	éphant.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







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

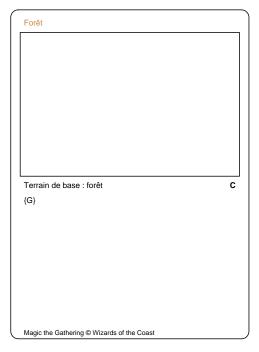
Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







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



Forêt	
Forêt Terrain de base : forêt (G) Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	С
rrain de base : forêt }	
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	

С
otre bibliothèque r le champ de

Immensité terramorphe	Montagne	
Terrain C {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center> <img 65"<br="" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;></center></td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>Montagne</td><td>Montagne</td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>Terrain de base : montagne C</td><td>Terrain de base : montagne C</td></tr><tr><td>>&
;tt;img width=" width="65"/> align="center" src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;>&tt/center&am p;amp;amp;gt;	<pre>&amp;amp;lt;center&amp;gt;&amp; ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;><:/center&am p;amp;amp;gt;</pre>
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
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C <center>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;><td></td><td>Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tl;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;</td></center>		Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tl;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& 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	Oasis shivâne
Terrain de base : montagne C & montagne C & montagne C & montagne C & montagne; mp; mp; mp; mp; mp; mp; mp; mp; mp; mp	Terrain 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
Montagne	Oasis shivâne

Terrain de	base : montagne	С
;lt;img wid align=&an	o;amp;lt;center>k th="65& np;amp;amp;quot;center& ;amp;amp;quot;graph/manas/bigR	amp;amp;quot; o;amp;quot;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul	Masque de la mémoire {2}
Terrain C	Artefact : équipement U
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}.	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	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
magic are dancing a wizurds of the dodst	

Territoire des Gruul	
Terrain	
Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille	Ĭ
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}.	
main de son propriétaire.	
main de son propriétaire.	

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	

Unité tribale	{X}{2}{G}		Terrain fertile {	{1}{G}
Éphémère	U		Enchantement : aura	С
Les créatures du type de créature de votre choi +X/+X jusqu'à la fin du tour.	x gagnent		Enchanter : terrain À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire couleur de son choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éclair à bifurcation	{1}{R}{G}
Éphémère	С
Choisissez I'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 créature sans le vol ciblée.	une
creature sans le voi ciblee.	

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 gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

