

Boue mitotique	{4}{G}
Créature : limon	R
Quand la Boue mitotique meurt, mettez sur le char	•
bataille deux jetons de créature 2/2 verte Limon. Il. Quand cette créature neurt, mettez sur le champ de	
deux jetons de créature 1/1 verte Limon. »	
1	
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	4/4

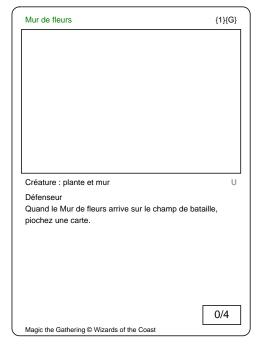
_	Boue gloutonne	{2}{G}
	Créature : limon	U
	Flash Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive s champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre d créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur	le champ
	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/2

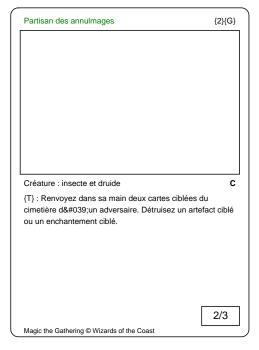
Émissaire viridian	{1}{G}
Créature : phyrexian et elfe et éclaireur	c
Quand I'Émissaire viridian meurt, v chercher dans votre bibliothèque une car base, la mettre sur le champ de bataille e mélanger.	vous pouvez te de terrain de
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

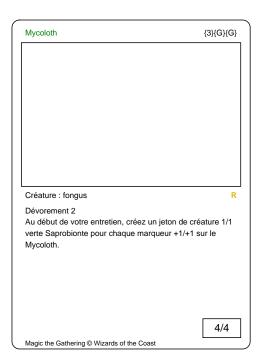
Émissaire viridian	{1}{G}	Marcassin moucheté {	[1}{G}
Créature : phyrexian et elfe et éclaireur	С	Créature : sanglier	U
Quand I'Émissaire viridian meurt, vous pouv chercher dans votre bibliothèque une carte de terra base, la mettre sur le champ de bataille engagée, pmélanger.	in de	Quand le Marcassin moucheté meurt, créez un jeton de créature 3/3 verte Sanglier.	е
	2/1	1	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Envahisseur de nid	{1}{G}
Créature : eldrazi et drone	С
Quand I'Envahisseur de nid arrive sur le c bataille, créez un jeton de créature 0/1 incolore I	hamp de Eldrazi et
Créature : eldrazi et drone Quand I'Envahisseur de nid arrive sur le c bataille, créez un jeton de créature 0/1 incolore E Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoute	hamp de Eldrazi et
Quand I'Envahisseur de nid arrive sur le c bataille, créez un jeton de créature 0/1 incolore B	hamp de Eldrazi et
Quand I'Envahisseur de nid arrive sur le c bataille, créez un jeton de créature 0/1 incolore B	hamp de Eldrazi et
Quand I'Envahisseur de nid arrive sur le c bataille, créez un jeton de créature 0/1 incolore I	hamp de Eldrazi et

Marcassin moucheté	{1}{G}
Créature : sanglier	U
Quand le Marcassin moucheté meurt, créature 3/3 verte Sanglier.	créez un jeton de



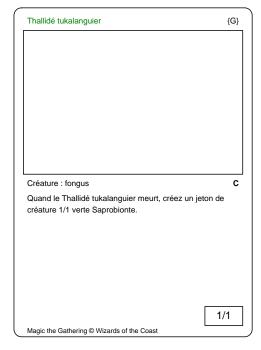


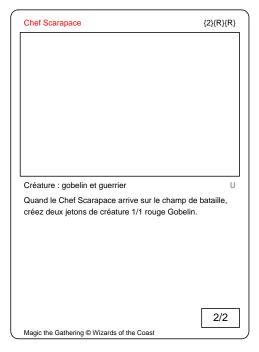


Thallidé tukalanguier {G}

Créature : fongus C

Quand le Thallidé tukalanguier meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.





Chef Scarapace {2}{R}{R}

Créature: gobelin et guerrier U
Quand le Chef Scarapace arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Doyen rosse-éclair

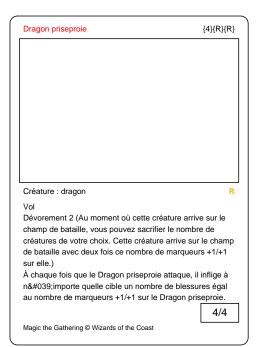
Créature : lézard et guerrier

Dévorement 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec trois fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen rosse-éclair	{2}{R}
Créature : lézard et guerrier	U
Dévorement 3 (Au moment où cette	créature arrive sur le
champ de bataille, vous pouvez sacr	
créatures de votre choix. Cette créat de bataille avec trois fois ce nombre	
sur elle.)	de marqueurs + 1/+1
•	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	it

Iguanar sifflant	{2}{R}
Créature : lézard	С
À chaque fois qu'une autre créature n	neurt, vous
pouvez faire que l'Iguanar sifflant infli	ge 1 blessure à
une cible, joueur ou planeswalker.	
	3/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Porteur de torche de Baugebouton	{2}{R}
Créature : gobelin et guerrier	С
Quand le Porteur de torche de Baugebour 3 blessures à n'importe quelle cible	
	1/1

Porteur de torche de Baugebouton {2}{R}		Araignée de la fanière du dragon	{2}{R}{R}{G}{G}
]		
Créature : gobelin et guerrier C		Créature : araignée	R
Quand le Porteur de torche de Baugebouton meurt, il inflige		Portée	
3 blessures à n'importe quelle cible.		À chaque fois qu'un adversaire land un jeton de créature 1/1 verte Insecte.	e un sort, créez
		un jeton de creature 1/1 verte insecte.	
1/1	7		5/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/0
mago the Catholing & Mizalds of the Coast		magic are Gauteting & Wizards of the Codst	

Viashino rosse-épine	{3}{R}
Créature : lézard et guerrier	С
Dévorement 2 (Au moment où cette créature arriv champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombr	
créatures de votre choix. Cette créature arrive sur	le champ
de bataille avec deux fois ce nombre de marqueur sur elle.)	rs +1/+1
{G} : Le Viashino rosse-épine acquiert le piétinem jusqu' à la fin du tour.	ent
jusqua#039,a ia iiri uu tour.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Progéniture escouflenfer	{2}{R}{G}
Créature : dragon	U
Dévorement 1 (Au moment où cette c champ de bataille, vous pouvez sacrit créatures de votre choix. Cette créatu de bataille avec ce nombre de marque La Progéniture escouflenfer a le vol e a dévoré une créature.	fier le nombre de re arrive sur le champ eurs +1/+1 sur elle.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Thromok I'Insatiable	{3}{R}{G}	Éruption de monstruosités {5}{R}
Créature légendaire : monstruosité	M	Rituel
Dévorement X, X étant le nombre de créatures d		Sacrifiez toutes les créatures que vous contrôlez, puis
de cette manière (Au moment où cette créature a champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nomb		créez autant de jetons de créature 4/4 rouge Monstruosité.
créatures de votre choix. Cette créature arrive su		
de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle pour	r chacune	
de ces créatures.)		
	0/0	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahissement	{2}{G}{G}
D'. I	
Rituel Les créatures que vous contre acquièrent le piétinement jusc	

Marque de mutinerle	{2}{R}
warque de mainene	12/11/7
Rituel	U
Acquérez le contrôle d'une créature ciblée	U
jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur +1, elle et dégagez-la. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.	
,,	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

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







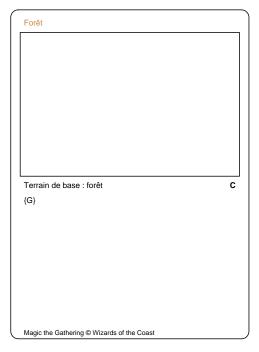
Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







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



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

С
otre bibliothèque ır le champ de

	_	
Jardin de Khalni		Montagne
Terrain C Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante. {T}: Ajoutez {G}.		Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tt;center>&ttimg width="65"tlign="graph/manas/bigR.jpg"denter"&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C &ttcenter>&		Terrain de base : montagne C &t&
;It;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;>p;amp;amp;gt;		;lt;img width="65"align="center" src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne Terrain de base : montagne C & aangamp turcenter damp amp appt (damp amp amp appt) damp aangamp amp agraph turcenter damp amp appt) damp aangamp agraph turcenter damp amp appt) damp aangamp agraph turcenter damp amp appt) damp aangamp agraph turcenter damp amp amp agraph damp amp	_			
8 amprampriticenter 8 ampramprampriticenter 8 ampramprampriticenter 8 ampramprampriticenter 8 amprampramprampramprampramprampramprampr		Montagne		Montagne
align="center" sere-"genb/mans-bigR, jog& amp;quot;"&qt&dt/center&am p;amp;amp;qt;&dt/center&am p;amp;amp;qt;&dt/center&am p;amp;amp;qt;&dt/center&am p;amp;amp;qt;&dt/center&am p;amp;amp;qt;&dt/center&am p;amp;amp;qt;&dt/center&am p;amp;amp;qt;&dt/center&am p;amp;amp;qt;&dt/center&am p;amp;amp;dt/center&amamp;dt/center&amam		•		· ·
Refuge du Kazandou Terrain de base : montagne C ∓amp;amp;ticenter& titign=∓amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a		;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;>&tt/center&am		;It;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;>&tt/center&am
Terrain de base : montagne C &	_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Terrain de base : montagne C &				
&ttcenter>" align="enter" samp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;>>>>>" samp;amp;amp;gt;>>>&		Montagne		Refuge du Kazandou
		<center>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;>&tt/center&am</center>		Le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

Refuge du Kazandou		Territoire des Gruul
Terrain Le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {R} ou {G}.		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)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Skarrg, les Fosses de rage		Territoire des Gruul

Terrain

{T}: Ajoutez {C}.

{R}{G}, {T}: Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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}.

Carapace écorcheuse	{1}	Lithoforce fracturée {	2}
Artefact : équipement		Artefact	c
Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.) La créature équipée gagne +1/+1. Équipement {2} Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{T}: Ajoutez {C}. {T}: Lancez le dé planaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.	
wagic the Gamering ⊌ wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
\bigcap	Carapace ecorcneuse	{1}
	Artefact : équipement	
	Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le cham de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexia et Germe, puis attachez-lui cet équipement.) La créature équipée gagne +1/+1. Équipement {2}	р
	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Conclusion ardente	{1}{R}
Éphémère	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. La Conclusion ardente inflige 5 blessures à la créatur ciblée.	е
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jet {1}{F	}	Déferlement de l'orage de guerre {5}{R}
<u> </u>	_	
Éphémère		Enchantement M
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.		À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle inflige à
Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la		n'importe quelle cible un nombre de blessures
créature sacrifiée à n'importe quelle cible.		égal à sa force.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
The state of the s		g I I I I I I I I I I I I I I I

Zone d'éveil	{2}{G}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, vous pouvez créer ur créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « S cette créature : Ajoutez {C}. »	

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

