

Hurlegueule {4}{B}



Créature : élémental U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par 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 son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlegueule {4}{B}



Créature : élémental U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par 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 son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlegueule {4}{B}



Créature : élémental U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par 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 son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertilide {2}{G}



Créature : élémental C

Le Fertilide arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.
 {1}{G}, retirez un marqueur +1/+1 du Fertilide : Un joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille engagée, puis mélange.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertilide {2}{G}

Créature : élémental **C**

Le Fertilide arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

{1}{G}, retirez un marqueur +1/+1 du Fertilide : Un joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille engagée, puis mélange.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertilide {2}{G}

Créature : élémental **C**

Le Fertilide arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

{1}{G}, retirez un marqueur +1/+1 du Fertilide : Un joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille engagée, puis mélange.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertilide {2}{G}

Créature : élémental **C**

Le Fertilide arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

{1}{G}, retirez un marqueur +1/+1 du Fertilide : Un joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille engagée, puis mélange.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice sangpyre {R}

Créature : élémental et shaman **U**

Quand l'Annonciatrice sangpyre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'élémental, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus de celle-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice sangpyre

{R}



Créature : élémental et shaman

U

Quand l'Annonciatrice sangpyre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'élémental, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus de celle-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice sangpyre

{R}



Créature : élémental et shaman

U

Quand l'Annonciatrice sangpyre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'élémental, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus de celle-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice sangpyre

{R}



Créature : élémental et shaman

U

Quand l'Annonciatrice sangpyre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'élémental, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus de celle-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret des Clairâtres

{1}{R}



Créature : élémental et guerrier

C

Les sorts d'élémental et les sorts de guerrier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Renfort 1 ? {1}{R} ({1}{R}, défaussez-vous de cette carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret des Clairâtres

{1}{R}

Créature : élémental et guerrier

C

Les sorts d'élémental et les sorts de guerrier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Renfort 1 ? {1}{R} ({1}{R}), défaussez-vous de cette carte :
Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret des Clairâtres

{1}{R}

Créature : élémental et guerrier

C

Les sorts d'élémental et les sorts de guerrier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Renfort 1 ? {1}{R} ({1}{R}), défaussez-vous de cette carte :
Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret des Clairâtres

{1}{R}

Créature : élémental et guerrier

C

Les sorts d'élémental et les sorts de guerrier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Renfort 1 ? {1}{R} ({1}{R}), défaussez-vous de cette carte :
Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauffeur d'âme incandescent

{2}{R}

Créature : élémental et shaman

U

Les autres créatures Élémental que vous contrôlez gagnent +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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauffeur d'âme incandescent

{2}{R}

Créature : élémental et shamanes U

Les autres créatures Élémental que vous contrôlez gagnent +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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauffeur d'âme incandescent

{2}{R}

Créature : élémental et shamanes U

Les autres créatures Élémental que vous contrôlez gagnent +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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauffeur d'âme incandescent

{2}{R}

Créature : élémental et shamanes U

Les autres créatures Élémental que vous contrôlez gagnent +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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défricheur bouillonnant

{2}{R}

Créature : élémental et guerrier C

Sacrifiez un élémental : Le Défricheur bouillonnant gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défricheur bouillonnant

{2}{R}



Créature : élémental et guerrier

C

Sacrifiez un élémental : Le Défricheur bouillonnant gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Natteuse de fumée

{1}{R}



Créature : élémental et shaman

C

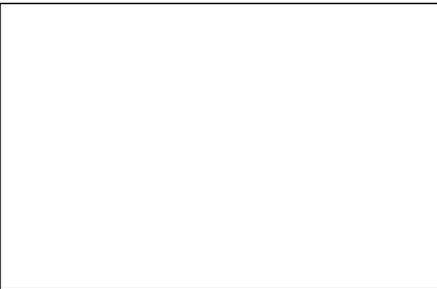
{T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'élémental ou activer des capacités d'élémentaux.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Natteuse de fumée

{1}{R}



Créature : élémental et shaman

C

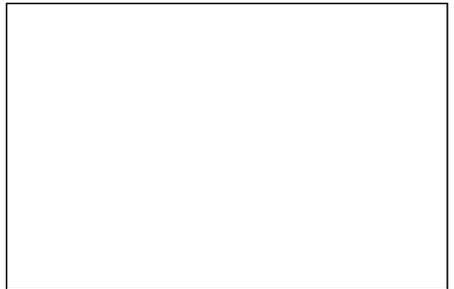
{T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'élémental ou activer des capacités d'élémentaux.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Natteuse de fumée

{1}{R}



Créature : élémental et shaman

C

{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 capacités d'élémentaux.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Natteuse de fumée {1}{R}



Créature : élémental et shaman C

{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 capacités d'élémentaux.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées {4}{U}



Créature : élémental U

Vol

Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées {4}{U}



Créature : élémental U

Vol

Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées {4}{U}



Créature : élémental U

Vol

Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirlidiane {4}{W}

Créature : élémental R

Vol

Quand la Sirlidiane quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature ciblées de force inférieure ou égale à 2 de votre cimetière.

Évocation {5}{W} (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.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde de notions {W}{U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : élémental R

Vigilance, piétinement, célérité

{W}{U}{B}{R}{G} : Vous pouvez jouer une carte d'élémental ciblée de votre cimetière sans payer son coût de mana.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirlidiane {4}{W}

Créature : élémental R

Vol

Quand la Sirlidiane quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature ciblées de force inférieure ou égale à 2 de votre cimetière.

Évocation {5}{W} (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.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde de notions {W}{U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : élémental R

Vigilance, piétinement, célérité

{W}{U}{B}{R}{G} : Vous pouvez jouer une carte d'élémental ciblée de votre cimetière sans payer son coût de mana.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur idyllique

{2}{W}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au-delà primordial



Terrain

R

Au moment où l'Au-delà primordial arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'élémental de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Au-delà primordial arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'élémental ou des capacités activées d'élémentaux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur idyllique

{2}{W}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au-delà primordial



Terrain

R

Au moment où l'Au-delà primordial arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'élémental de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Au-delà primordial arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'élémental ou des capacités activées d'élémentaux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au-delà primordial



Terrain R

Au moment où l'Au-delà primordial arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'élémental de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Au-delà primordial arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'élémental ou des capacités activées d'élémentaux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au-delà primordial



Terrain R

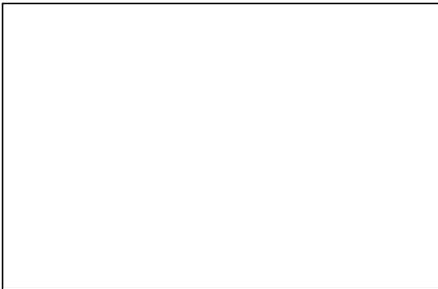
Au moment où l'Au-delà primordial arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'élémental de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Au-delà primordial arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'élémental ou des capacités activées d'élémentaux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



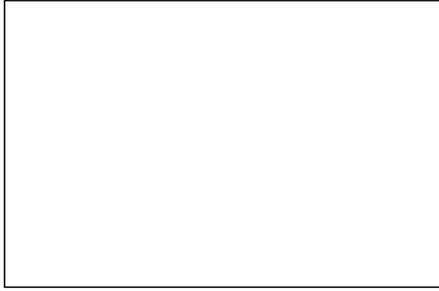
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron des âmes

{5}



Artefact

R

{T} : Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Chacune de ces créatures acquiert la persistance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron des âmes

{5}



Artefact

R

{T} : Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Chacune de ces créatures acquiert la persistance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résidus d'égout

{4}{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « boue » sur les Résidus d'égout, puis créez un jeton de créature verte Limon avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « boue » sur les Résidus d'égout ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résidus d'égout

{4}{G}



Enchantement

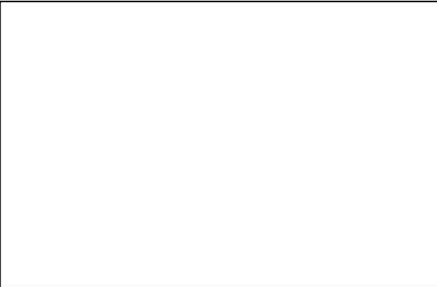
R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « boue » sur les Résidus d'égout, puis créez un jeton de créature verte Limon avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « boue » sur les Résidus d'égout ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résidus d'égout

{4}{G}



Enchantement

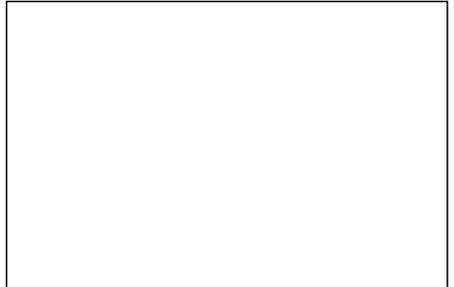
R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « boue » sur les Résidus d'égout, puis créez un jeton de créature verte Limon avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « boue » sur les Résidus d'égout ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résidus d'égout

{4}{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « boue » sur les Résidus d'égout, puis créez un jeton de créature verte Limon avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « boue » sur les Résidus d'égout ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

