

Druide sangfeuille

{1}{G}

Créature : élémental et druide

C

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide sangfeuille

{1}{G}

Créature : élémental et druide

C

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide sangfeuille

{1}{G}

Créature : élémental et druide

C

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide sangfeuille

{1}{G}

Créature : élémental et druide

C

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de luxuriance

{2}{G}



Créature : élémental

U

Quand l'Élémental de luxuriance arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur un autre élémental ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez 1 point de vie. Si cette créature était un élémental, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élémental de luxuriance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de luxuriance

{2}{G}



Créature : élémental

U

Quand l'Élémental de luxuriance arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur un autre élémental ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez 1 point de vie. Si cette créature était un élémental, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élémental de luxuriance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de luxuriance

{2}{G}



Créature : élémental

U

Quand l'Élémental de luxuriance arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur un autre élémental ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez 1 point de vie. Si cette créature était un élémental, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élémental de luxuriance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de luxuriance

{2}{G}



Créature : élémental

U

Quand l'Élémental de luxuriance arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur un autre élémental ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez 1 point de vie. Si cette créature était un élémental, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élémental de luxuriance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force spectrale

{3}{G}{G}

Créature : élémental et esprit

R

Piétinement

À chaque fois que la Force spectrale attaque, si le joueur défenseur ne contrôle pas de permanent noir, elle ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

8/8

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

Force spectrale

{3}{G}{G}

Créature : élémental et esprit

R

Piétinement

À chaque fois que la Force spectrale attaque, si le joueur défenseur ne contrôle pas de permanent noir, elle ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

8/8

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

Chat de braises de Chandra

{1}{R}

Créature : élémental et chat

C

{T} : Ajoutez {R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'élémental ou un sort de planeswalker Chandra.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat de braises de Chandra

{1}{R}

Créature : élémental et chat

C

{T} : Ajoutez {R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'élémental ou un sort de planeswalker Chandra.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat de braises de Chandra

{1}{R}

Créature : élémental et chat

C

{T} : Ajoutez {R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'élémental ou un sort de planeswalker Chandra.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat de braises de Chandra

{1}{R}

Créature : élémental et chat

C

{T} : Ajoutez {R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'élémental ou un sort de planeswalker Chandra.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn de tonnerre

{3}{U}

Créature : élémental et drakôn

C

Vol

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Drakôn de tonnerre.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omnath, Locus du Roulis

{1}{G}{U}{R}

Créature légendaire : élémental

M

Quand Omnath arrive, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre d'élémentaux que vous contrôlez.

Toucheterre - À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur un élémental ciblé que vous contrôlez. Si vous contrôlez au moins huit terrains, piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn de tonnerre

{3}{U}

Créature : élémental et drakôn

C

Vol

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Drakôn de tonnerre.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omnath, Locus du Roulis

{1}{G}{U}{R}

Créature légendaire : élémental

M

Quand Omnath arrive, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre d'élémentaux que vous contrôlez.

Toucheterre - À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur un élémental ciblé que vous contrôlez. Si vous contrôlez au moins huit terrains, piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier rampant

{R}{G}

Créature : élémental

U

Les autres élémentaux que vous contrôlez gagnent +1/+0.

{2}{R}{G} : Le Pionnier rampant gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque élémental que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier rampant

{R}{G}

Créature : élémental

U

Les autres élémentaux que vous contrôlez gagnent +1/+0.

{2}{R}{G} : Le Pionnier rampant gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque élémental que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier rampant

{R}{G}

Créature : élémental

U

Les autres élémentaux que vous contrôlez gagnent +1/+0.

{2}{R}{G} : Le Pionnier rampant gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque élémental que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier rampant

{R}{G}

Créature : élémental

U

Les autres élémentaux que vous contrôlez gagnent +1/+0.

{2}{R}{G} : Le Pionnier rampant gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque élémental que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récif émergent

{1}{G}{U}

Créature : élémental

U

À chaque fois que cette créature ou un autre élémental que vous contrôlez arrive, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée. Si vous ne mettez pas la carte sur le champ de bataille, mettez-la dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récif émergent

{1}{G}{U}

Créature : élémental

U

À chaque fois que cette créature ou un autre élémental que vous contrôlez arrive, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée. Si vous ne mettez pas la carte sur le champ de bataille, mettez-la dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récif émergent

{1}{G}{U}

Créature : élémental

U

À chaque fois que cette créature ou un autre élémental que vous contrôlez arrive, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée. Si vous ne mettez pas la carte sur le champ de bataille, mettez-la dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récif émergent

{1}{G}{U}

Créature : élémental

U

À chaque fois que cette créature ou un autre élémental que vous contrôlez arrive, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée. Si vous ne mettez pas la carte sur le champ de bataille, mettez-la dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangboré d'éclair

{U}{R}

Créature : élémental et sorcier

U

Vol

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès qu'elle arrive sous votre contrôle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangboré d'éclair

{U}{R}

Créature : élémental et sorcier

U

Vol

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès qu'elle arrive sous votre contrôle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangboré d'éclair

{U}{R}

Créature : élémental et sorcier

U

Vol

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès qu'elle arrive sous votre contrôle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangboré d'éclair

{U}{R}

Créature : élémental et sorcier

U

Vol

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès qu'elle arrive sous votre contrôle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yarok, le Profané

{2}{B}{G}{U}



Créature légendaire : élémental et horreur

M

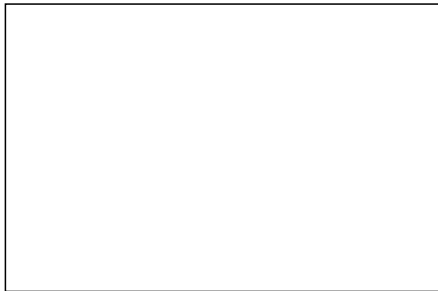
Contact mortel, lien de vie

Si l'arrivée d'un permanent provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yarok, le Profané

{2}{B}{G}{U}



Créature légendaire : élémental et horreur

M

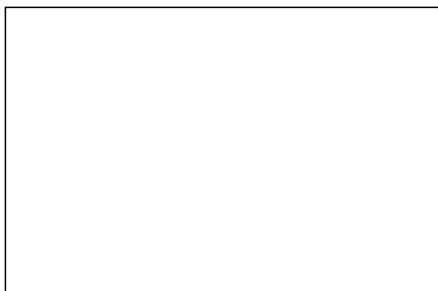
Contact mortel, lien de vie

Si l'arrivée d'un permanent provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheminées à vapeur // Conduits de vapeur



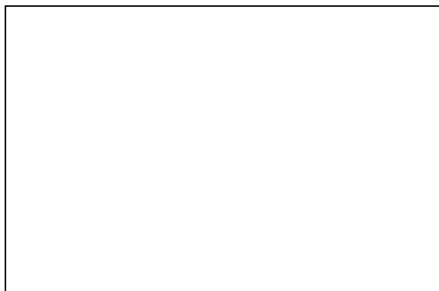
Terrain : île et montagne

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrivent engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheminées à vapeur // Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrivent engagé.

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

Halliers protégés



Terrain : montagne et forêt

R

{(T)} : Ajoutez {R} ou {G}.)

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2} {(2)}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés



Terrain : montagne et forêt

R

{(T)} : Ajoutez {R} ou {G}.)

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2} {(2)}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés



Terrain : montagne et forêt

R

{(T)} : Ajoutez {R} ou {G}.)

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2} {(2)}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés



Terrain : montagne et forêt

R

{(T)} : Ajoutez {R} ou {G}.

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2} {(2)}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

 $\{B\}$

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

C

```
&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;
&lt;img width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;quot;
align=&amp;amp;quot;center&amp;amp;quot;
src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;
&quot;&amp;amp;gt;&amp;amp;
&lt;/center&
```

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center&quot;
src="graph/manas/bigR.jpg&lt;br>"&gt;<center
p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannière du vainqueur

{5}



Artefact

R

Au moment où la Bannière du vainqueur arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature du type choisi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannière du vainqueur {5}

Artefact R

Au moment où la Bannière du vainqueur arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature du type choisi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, acolyte de la flamme {1}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra R

{+0} : Mettez un marqueur « loyauté » sur chaque planeswalker que vous contrôlez.

{+0} : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental. Ils acquièrent la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin.

{-2} : Vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 ciblée de votre cimetière. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière, exilez-la à la place.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, acolyte de la flamme {1}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra R

{+0} : Mettez un marqueur « loyauté » sur chaque planeswalker que vous contrôlez.

{+0} : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental. Ils acquièrent la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin.

{-2} : Vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 ciblée de votre cimetière. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière, exilez-la à la place.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc {R}

Éphémère C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}

Éphémère

C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast