

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de luxuriance {2}{G}		Élémental de luxuriance {2}{G}
Créature : élémental U		Créature : élémental U
Quand I'Élémental de luxuriance arrive sur le champ		Quand I'Élémental de luxuriance arrive sur le champ
de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur un autre		de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur un autre
élémental ciblé que vous contrôlez.		élémental ciblé que vous contrôlez.
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez 1 point de vie. Si cette		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		créature était un élémental, mettez un marqueur +1/+1 sur
I'Élémental de luxuriance.		I'Élémental de luxuriance.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de luxuriance	{2}{G}
Créature : élémental	U
Quand I'Élémental de luxuriance arrive sur le cl	hamp
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
I'Élémental de luxuriance.	i oui
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

_		
΄.	Élémental de luxuriance	{2}{G}
Į		
	Créature : élémental	U
	Quand I'Élémental de luxuriance arrive sur le de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur un autre	champ
	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 +1/4 l'Élémental de luxuriance.	-1 sur
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Force spectrale {3	}{G}{G}	Annonciatrice sangpyre	{R}
Créature : élémental et esprit	R	Créature : élémental et shamane	U
Piétinement		Quand I'Annonciatrice sangpyre arrive sur le ch	amp
À chaque fois que la Force spectrale attaque, si le ju		de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothè	
défenseur ne contrôle pas de permanent noir, elle n dégage pas pendant votre prochaine étape de	56	une carte d'élémental, la révéler, puis mélanger mettre cette carte au-dessus de celle-ci.	eı
dégagement.			
	8/8		1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/0	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/ 1
magic are equipming a regard of the obtain		magic and California Community of Michael of the Codds	

Force spectrale	{3}{G}{G}
Créature : élémental et esprit	R
Piétinement	
À chaque fois que la Force spectrale attaque défenseur ne contrôle pas de permanent noi	
dégage pas pendant votre prochaine étape d dégagement.	de
adgagoment.	
	8/8
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

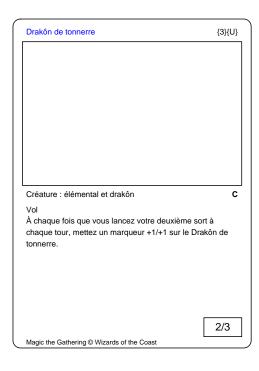
Annonciatrice sangpyre	{R}
Créature : élémental et shamane	U
Quand I'Annonciatrice sangpyre a de bataille, vous pouvez chercher dans une carte d'élémental, la révéler, mettre cette carte au-dessus de celle-ci.	votre bibliothèque puis mélanger et
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	17.1

Chat de braises de Chandra	{1}{R}		Chat de braises de Chandra	{1}{R}
Créature : élémental et chat	С		Créature : élémental et chat	
{T}: Ajoutez {R}. Ne dépensez ce mana que pour sort d'élémental ou un sort de planeswalker Chandra.			{T}: Ajoutez {R}. Ne dépensez ce mana que pour la sort d'élémental ou un sort de planeswalker Chandra.	ncer un
	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		(Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chat de braises de Chandra	{1}{R}	Chat de braises o	le Chandra {1){R}
Créature : élémental et chat	С	Créature : élémer	ntal et chat C
{T}: Ajoutez {R}. Ne dépensez ce mana que po sort d'élémental ou un sort de planeswalk Chandra.			Ne dépensez ce mana que pour lancer un nental ou un sort de planeswalker
	2/2		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering	© Wizards of the Coast

Drakôn de tonnerre	{3}{U}
Créature : élémental et drakôn Vol	С
À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à	ì
chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Drakô	n de
tonnerre.	
Г	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Omnath, Locus du Roulis	{1}{G}{U}{R}
Créature légendaire : élémental	M
Quand Omnath, Locus du Roulis arrive sur	•
bataille, il inflige à n'importe quelle c de blessures égal au nombre d'élém	
contrôlez.	ioritaan quo rouc
Toucheterre ? À chaque fois qu'un t	
le champ de bataille sous votre contrôle, m marqueur +1/+1 sur un élémental ciblé que	
Si vous contrôlez au moins huit terrains, pi	ochez une carte.
	0/0
Maria II a Callacia Calli	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Créature légendaire : élémental

Quand Omnath, Locus du Roulis arrive sur le champ de bataille, 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 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur un élémental ciblé que vous contrôlez. Si vous contrôlez au moins huit terrains, piochez une carte.

Pionnier rampant	{R}{G}		Pionnier rampant	{R}{G}
Créature : élémental	U		Créature : élémental	U
Les autres élémentaux que vous contrôlez gagn	ent +1/+0.		Les autres élémentaux que vous contre	ôlez gagnent +1/+0.
{2}{R}{G}: Le Pionnier rampant gagne +1/+1 jus			{2}{R}{G} : Le Pionnier rampant gagne	
la fin du tour pour chaque élémental que vous co	ontroiez.		la fin du tour pour chaque élémental qu	ue vous controlez.
	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		, ·		

Pionnier rampant	{R}{G}
Créature : élémental	U
Les autres élémentaux que vous contrôlez gagnent {2}{R}{G} : Le Pionnier rampant gagne +1/+1 jusqu8 la fin du tour pour chaque élémental que vous contr	k#039;à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

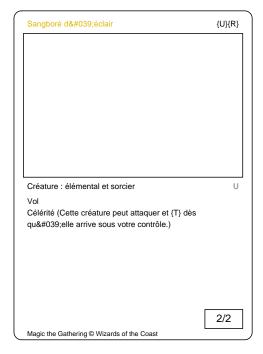
_	Pionnier rampant	{R}{G}
	Créature : élémental	U
	Les autres élémentaux que vous contrôlez gagnent {2}{R}{G} : Le Pionnier rampant gagne +1/+1 jusquê la fin du tour pour chaque élémental que vous contr	'à
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

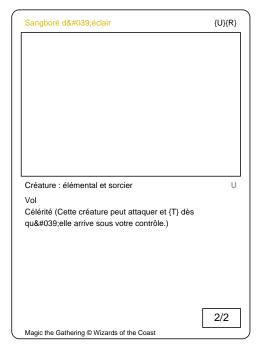
Récif émergent	{1}{G}{U}
Créature : élémental	U
À chaque fois que le Récif émergent ou un arrive sur le champ de bataille sous votre coregardez la carte du dessus de votre bibliot c'est une carte de terrain, vous pouv le champ de bataille engagée. Si vous ne ma carte sur le champ de bataille, mettez-la da	ontrôle, hèque. Si ez la mettre sur nettez pas la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Récif émergent	{1}{G}{U}
Créature : élémental	U
À chaque fois que le Récif émerg	gent ou un autre élémental
arrive sur le champ de bataille so	· ·
regardez la carte du dessus de v c'est une carte de terrain,	•
le champ de bataille engagée. Si	
carte sur le champ de bataille, m	ettez-la dans votre main.
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the 0	Coast

Récif émergent	{1}{G}{U}
Créature : élémental	U
À chaque fois que le Récif émergent ou un autr arrive sur le champ de bataille sous votre contri regardez la carte du dessus de votre bibliothèqi c'est une carte de terrain, vous pouvez la le champ de bataille engagée. Si vous ne mette carte sur le champ de bataille, mettez-la dans v	ôle, ue. Si a mettre sur ez pas la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Récif émergent	{1}{G}{U}
Créature : élémental	U
À chaque fois que le Récif émergent arrive sur le champ de bataille sous v regardez la carte du dessus de votre c'est une carte de terrain, vous le champ de bataille engagée. Si vou carte sur le champ de bataille, mettez	rotre contrôle, bibliothèque. Si s pouvez la mettre sur s ne mettez pas la
	1/1





Sangboré d'éclair

Créature : élémental et sorcier

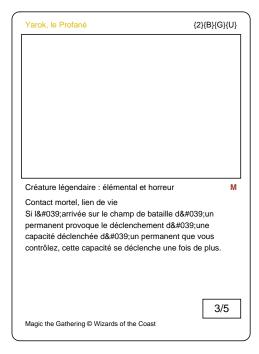
Vol
Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès qu'elle arrive sous votre contrôle.)

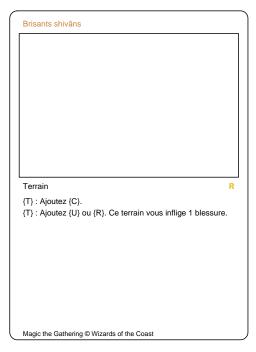
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

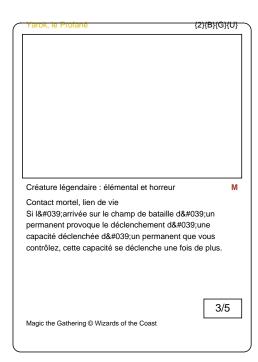
Sangboré d'éclair

Créature : élémental et sorcier

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







Brisants shivâns

Terrain

R

{T}: Ajoutez {C}.

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

Conduits de vapeur	Forêt
Terrain: île et montagne Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain de base : forêt C {G}
Conduits de vapeur	Forêt

Terrain : île et montagne

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de base : forêt

{G}

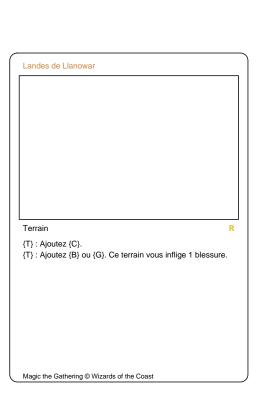
Forêt		Halliers protégés
Terrain de base : forêt C		Terrain : montagne et forêt R
(G)		Ce terrain arrive engagé. Recyclage {2}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		_
	Halliers protégés	
	Terrain : montagne et forêt	R
	Ce terrain arrive engagé.	
	Recyclage {2}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Halliers protégés	
Terrain : montagne et forêt	R
Ce terrain arrive engagé. Recyclage {2}	

Halliers protégés		Île
Terrain : montagne et forêt R		Terrain de base : île C
Ce terrain arrive engagé. Recyclage {2}		{U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_



Landes de Llanowar		Marais
Terrain {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {B} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.	?	Terrain de base : marais C {B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Marais		Montagne

Terrain de base : marais C {B}

`) (
Montagne		Temple de la tromperie
Terrain de base : montagne C		Terrain R
<center>&</center>		Ce terrain arrive engagé.
;lt;img width="65"		Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du
align="center"		dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette
src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;> <td></td> <td>carte au-dessous.) {T}: Ajoutez {U} ou {B}.</td>		carte au-dessous.) {T}: Ajoutez {U} ou {B}.
p;amp;amp;gt;		(-) (-) (-)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast) (Magic the Gathering © Wizards of the Coast
)	
Temple de la tromperie		Bannière du vainqueur {5}

Terrain

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

Artefact

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 gagnen +1/+1.	τ
À chaque fois que vous lancez un sort de créature du ty choisi, piochez une carte.	ре
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chandra, acolyte de la flamme	{1}{R}{R}
Planeswalker légendaire : Chandra	R
{+0} : Mettez un marqueur « loyauté » su planeswalker que vous contrôlez.	r chaque
{+0} : Créez deux jetons de créature 1/1 r	ouge Élémental.
Ils acquièrent la célérité. Sacrifiez-les au prochaine étape de fin.	début de la
{-2} : Vous pouvez lancer une carte d�	
de rituel avec une valeur de mana inférieu	<u> </u>
ciblée de votre cimetière. Si cette carte de dans votre cimetière, exilez-la à la place.	evail elle misel/

Planeswalker légendaire : Chandra	R
•	K
{+0}: Mettez un marqueur « loyauté » sur chaque planeswalker que vous contrôlez.	
planeswarker que vous controlez.	
{+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 misa /	
dans votre cimetière, exilez-la à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{1}{R}{R}

Chandra, acolyte de la flamme

Choc	{R}
Éphémère	C
Le Choc inflige 2 blessures à né cible.	& Amp;#039; importe quelle

Choc	{R}
Éphémère	C
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe qu cible.	elle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	