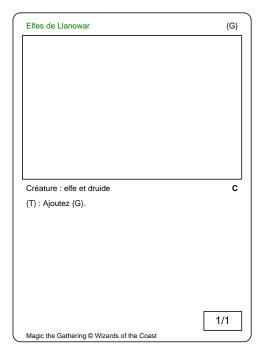
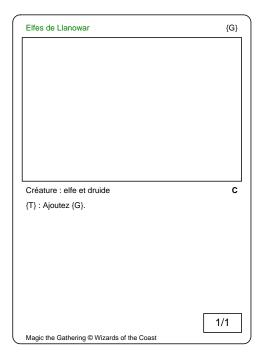


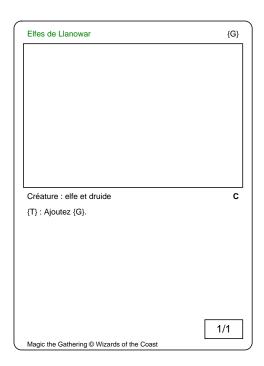
Bête batteuse	{3}{G}{G}
Créature : bête	С
À chaque fois que la Bête batteus	
joueur défenseur sacrifie un terra	in.
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the C	oast

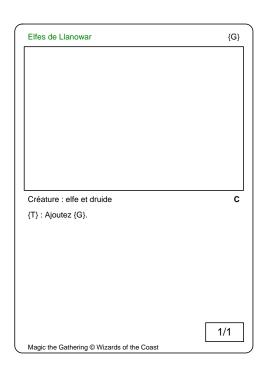
Bête batteuse	{3}{G}{G}
Créature : bête	C
À chaque fois que la Bête batteuse d joueur défenseur sacrifie un terrain.	evient bloquée, le
	4/4

Bête batteuse	{3}{G}{G}
Créature : bête	С
À chaque fois que la Bête batteu joueur défenseur sacrifie un terra	
joudal deleniedal saerine dir terre	4111.
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the 0	Coast





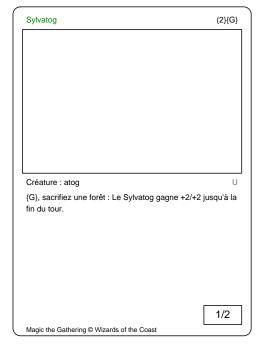


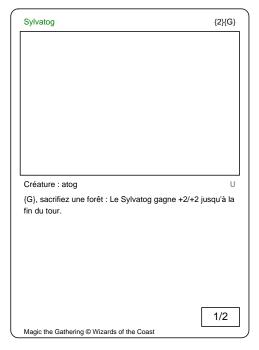


Guivre argothienne	{3}{G}	Guivre argothienne	{3}{G}
Créature : guivre	R	Créature : guivre	R
Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un te joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au de la bibliothèque de son propriétaire.	errain. Si un	Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terra joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au-de la bibliothèque de son propriétaire.	in. Si un
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	6/6	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	6/6

Guivre argothienne	{3}{G}
Créature : guivre	F
Piétinement	
Quand la Guivre Argothienne arrive bataille, n'importe quel joueur peut s	•
joueur fait ainsi, mettez la Guivre Arg	gothienne au-dessus
de la bibliothèque de son propriétair	e.
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	

Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de	Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un	Guivre argothienne	{3}{G}
Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de	Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au-dessus		
Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de	Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au-dessus		
Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de	Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au-dessus		
Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de	Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au-dessus		
Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de	Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au-dessus	Catatura i cuiura	
joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au-dessus	de la bibliotrieque de son proprietaire.	Piétinement Quand la Guivre Argothienne arrive s bataille, n'importe quel joueur peut sa joueur fait ainsi, mettez la Guivre Arg	ur le champ de crifier un terrain. Si un othienne au-dessus
			6/6





Sylvatog {2}{G}

Créature: atog U
{G}, sacrifiez une forêt: Le Sylvatog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

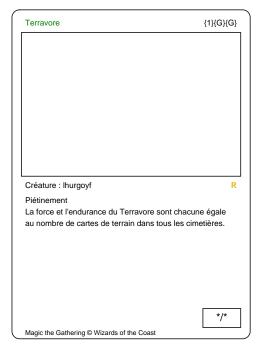
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

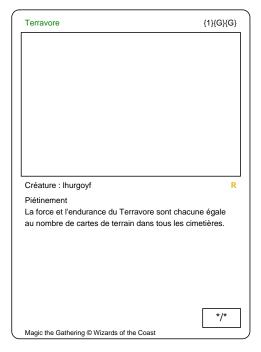
Sylvatog

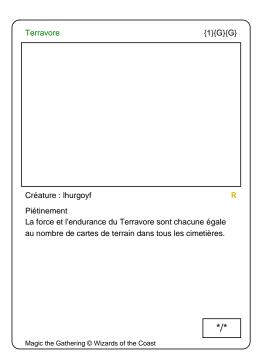
Créature : atog

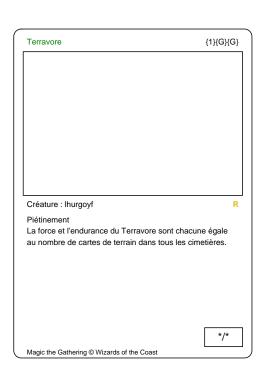
(G), sacrifiez une forêt : Le Sylvatog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Rituel U Détruisez un terrain ciblé.  Rituel U Détruisez un terrain ciblé.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Étreinte de l'hiver	{1}{G}{G}		Étreinte de l'hiver	{1}{G}{G}
Détruisez un terrain ciblé.  Détruisez un terrain ciblé.					
Détruisez un terrain ciblé.  Détruisez un terrain ciblé.					
Détruisez un terrain ciblé.  Détruisez un terrain ciblé.					
Détruisez un terrain ciblé.  Détruisez un terrain ciblé.					
Détruisez un terrain ciblé.  Détruisez un terrain ciblé.					
Détruisez un terrain ciblé.  Détruisez un terrain ciblé.					
Détruisez un terrain ciblé.  Détruisez un terrain ciblé.					
Détruisez un terrain ciblé.  Détruisez un terrain ciblé.					
Détruisez un terrain ciblé.  Détruisez un terrain ciblé.					
Détruisez un terrain ciblé.  Détruisez un terrain ciblé.					
		U			U
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Détruisez un terrain ciblé.			Détruisez un terrain ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast					
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Étreinte de l'hiver	{1}{G}{G}
Rituel	U
Détruisez un terrain ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Étreinte de l'hiver	{1}{G}{G}
Rituel	U
Détruisez un terrain ciblé.	

Thermokarst {1}	[G}{G}		Th	hermokarst {1	}{G}{G}
Rituel	U		Rit	ituel	U
Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain				étruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain	า
neigeux, vous gagnez 1 point de vie.			ne	eigeux, vous gagnez 1 point de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Ma	agic the Gathering © Wizards of the Coast	
g.: 2.1 2.1.o.i.iig o m.a.i.aa o n.a.o oodaa		,		-5-1	

Thermokarst	{1}{G}{G}
Rituel	U
Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était un t neigeux, vous gagnez 1 point de vie.	errain
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Thermokarst {	1}{G}{G}
Rituel	U
Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était un terra neigeux, vous gagnez 1 point de vie.	in
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

~Tempête de glace	{2}{G}		~Tempête de glace	{2}{G}
Rituel	U		Rituel	U
Détruisez un terrain ciblé.			Détruisez un terrain ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

~Tempête de glace	{2}{G}
Rituel	U
Détruisez un terrain ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
~Tempête de glace	{2}{G}
Rituel	U
Détruisez un terrain ciblé.	
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	







Village arboricole		Village arboricole
Terrain  Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.  (T): Ajoutez (G).  (1)(G): Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.		Terrain  Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.  {T}: Ajoutez {G}.  {1}{G}: Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Village arboricole		Village arboricole

Village arboricole	
Terrain	U
Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille	
engagé.	
<ul><li>{T}: Ajoutez {G}.</li><li>{1}{G}: Le Village arboricole devient une créature 3/3 vert</li></ul>	te
Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'e	
toujours un terrain.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terrain U	
Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.  (T): Ajoutez (G).	
{1}{G}: Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.	i
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	

Naturalisation	{1}{G}		Naturalisation	{1}{G}
Éphémère	c		Éphémère	c
Détruisez un artefact ciblé ou un enchante			Détruisez un artefact ciblé ou un en	
Magic the Gathering   Wizards of the Coast			Maria Na Calhair a Milleada at the Cou	
magic the Gathering @ Wizards of the Coast		,	Magic the Gathering © Wizards of the Coas	it .
Naturalisation	{1}{G}		Naturalisation	{1}{G}

Naturalisation	{1}{G}
Éphémère	С
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation	{1}{G}
Éphémère	С
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé	).
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Précepteur matérialiste	{G}	Précepteur matérialiste	[G}
Éphémère	R	Éphémère	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature		Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature,	
révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.		révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
_			—
Précepteur matérialiste	<del>(G)</del>	Précepteur matérialiste	(G)

Éphémère

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_	Précepteur matérialiste	{G}
	Éphémère	R
	Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature	٠,
	révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Exploration	{G}		Kamahl, la Poigne de la Krosia	{4}{G}{G}
Fachantanant			Orántora lá paradaire a horasaire at devida	
Enchantement	R		Créature légendaire : humain et druide	R
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun vos tours.	de		{G}: Un terrain ciblé devient une créature 1/1 jusq du tour. C'est toujours un terrain.	u'à la fin
			{2}{G}{G}{G} : Les créatures que vous contrôlez gu +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du	
			,,	
				4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Exploration	{G}
Enchantement	R
Vous pouvez jouer un terrain supp vos tours.	lémentaire à chacun de
Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

Lhurgoyf	{2}{G}{G}
Créature : Ihurgoyf	R
La force du Lhurgoyf est égale au nombre de créature dans tous les cimetières et son endu égale à ce nombre plus 1.	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	*/1+*

Lhurgoyf	{2}{G}{G}		Moisissure rampante {	2}{G}{G}
Créature : lhurgoyf	R		Rituel	U
La force du Lhurgoyf est égale au nombre de c			Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé o	
créature dans tous les cimetières et son endura			terrain ciblé.	ou un
égale à ce nombre plus 1.				
	*/1+*			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Moisissure rampante	{2}{G}{G}
Rituel	U
Détruisez un artefact ciblé, un encha terrain ciblé.	ntement ciblé ou un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	t

Tsunami	{3}{G}
Rituel	U
Détruisez toutes les îles.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tsunami	{3}{G}		Tsunami	{3}{G}
Rituel	U		Rituel	U
Détruisez toutes les îles.			Détruisez toutes les îles.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tsunami	{3}{G}
Rituel	U
Détruisez toutes les îles.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Kudzu	{1}{G}{G}
Enchantement : aura	R
	evient engagé, détruisez-le. Le attacher le Kudzu au terrain
Magic the Gathering © Wizards of	the Coast

Kudzu	{1}{G}{G}		Kudzu	{1}{G}{G}
Enchantement : aura	R		Enchantement : aura	R
Enchanter : terrain  Quand le terrain enchanté devient eng- contrôleur de ce terrain peut attacher le de son choix.			Enchanter : terrain Quand le terrain enchanté devie contrôleur de ce terrain peut atta de son choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the 0	Coast

Kudzu	{1}{G}{G}
Enchantement : aura	R
Enchanter : terrain Quand le terrain enchanté de contrôleur de ce terrain peut a de son choix.	vient engagé, détruisez-le. Le attacher le Kudzu au terrain
Magic the Gathering © Wizards of t	he Coast