

**Béhémoth de siège**

{5}{G}{G}



Créature : bête

R

Défense talismanique

Tant que le Béhémoth de siège attaque, pour chaque créature que vous contrôlez, vous pouvez faire que cette créature attribue ses blessures de combat comme si elle n'était pas bloquée.

7/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Élémental de tornade**

{5}{G}{G}



Créature : élémental

R

Quand l'Élémental de tornade arrive sur le champ de bataille, il inflige 6 blessures à chaque créature avec le vol.

Vous pouvez faire que l'Élémental de tornade attribue ses blessures de combat comme s'il n'était pas bloqué.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Élémental de bruyère au loup**

{2}{G}{G}



Créature : élémental

R

Multikick {G} (Vous pouvez payez {G} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Quand l'Élémental de bruyère au loup arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque fois qu'il a été kické.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Elfe des bois**

{2}{G}



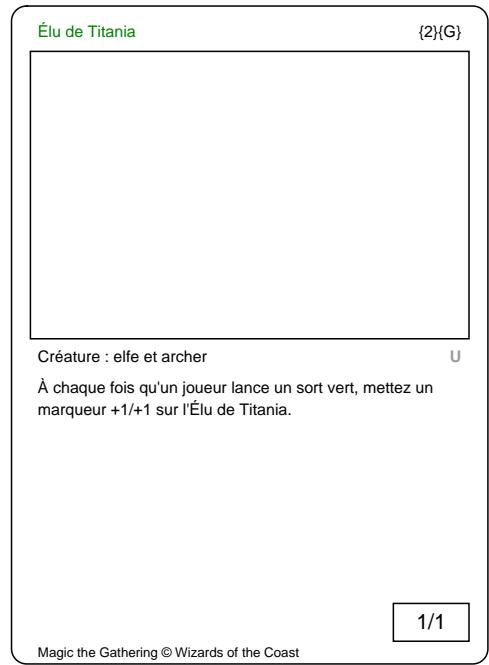
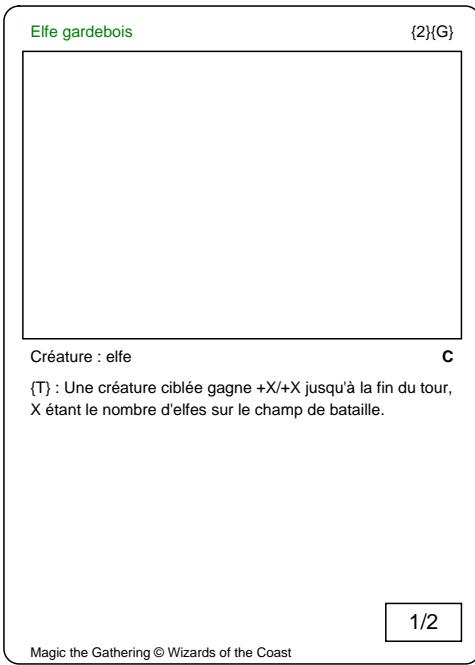
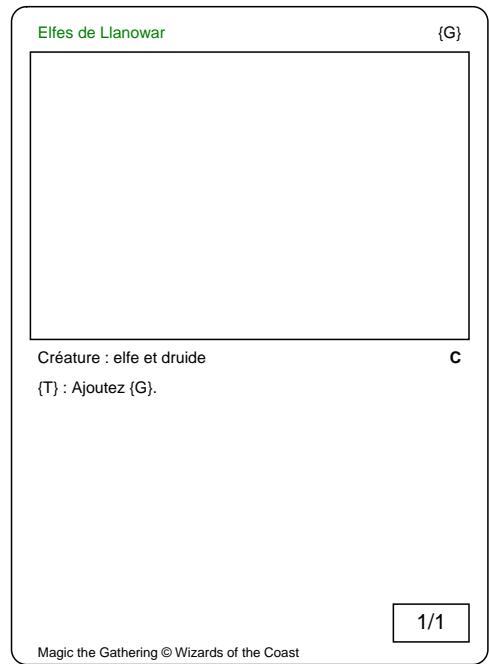
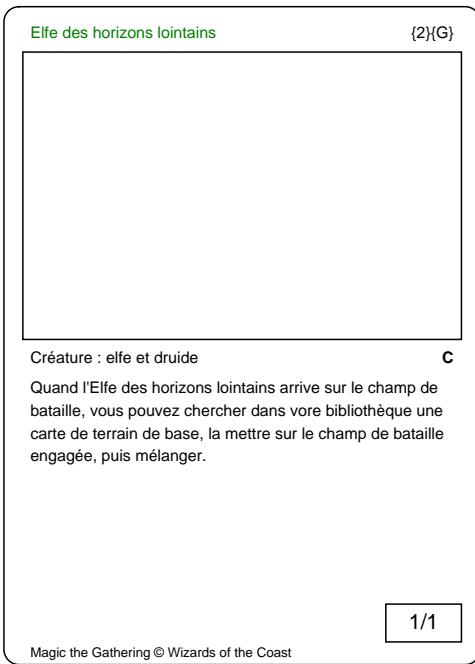
Créature : elfe et éclaireur

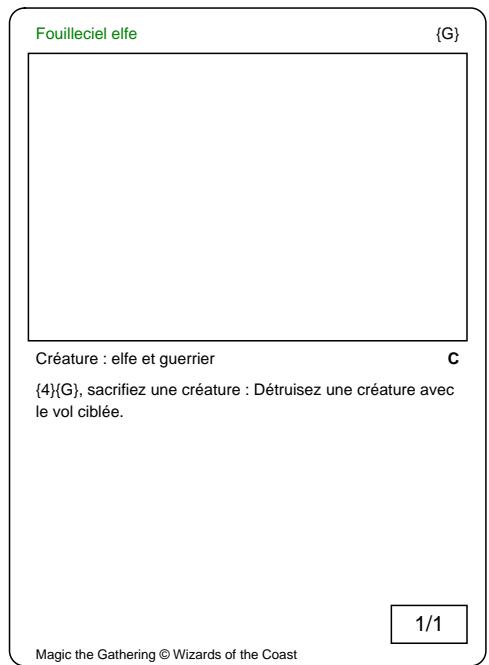
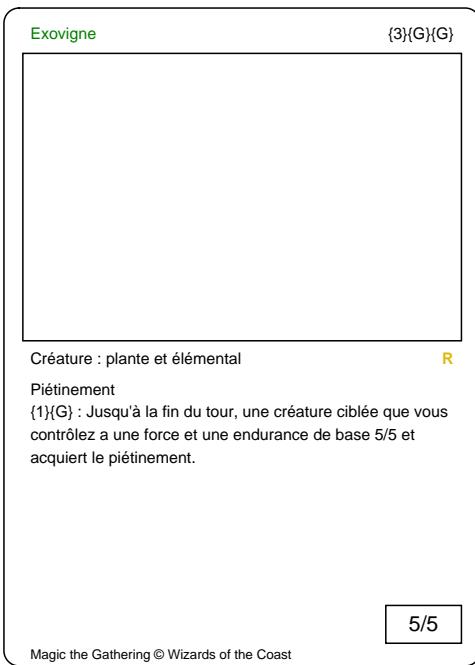
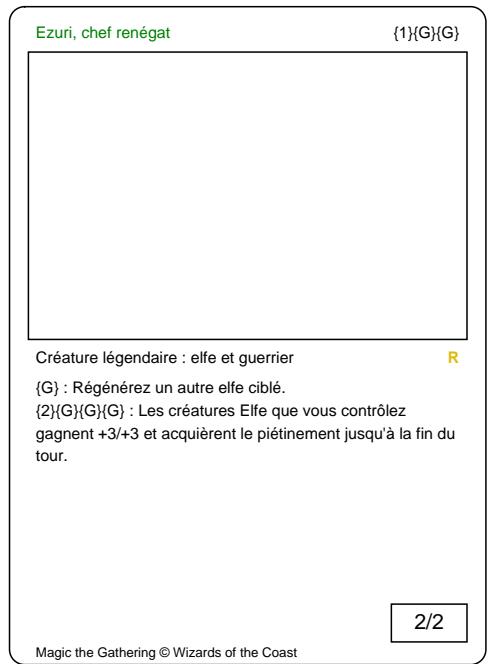
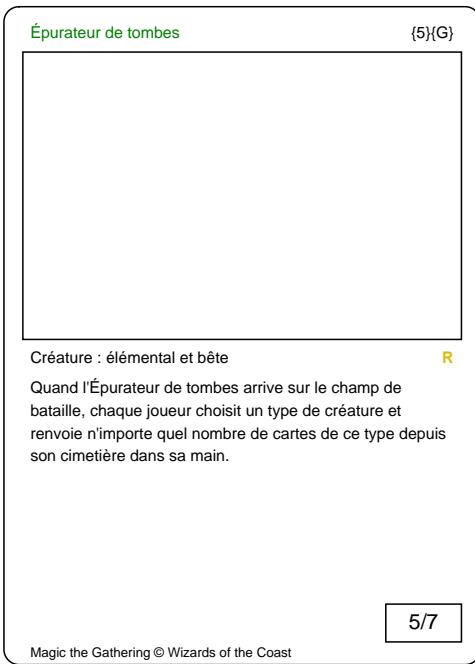
C

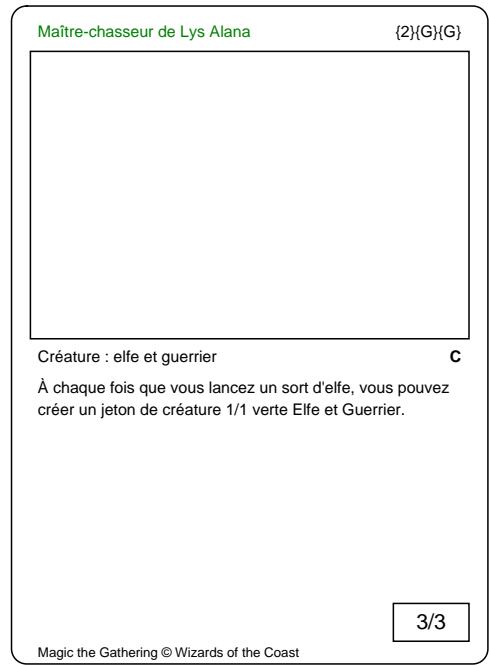
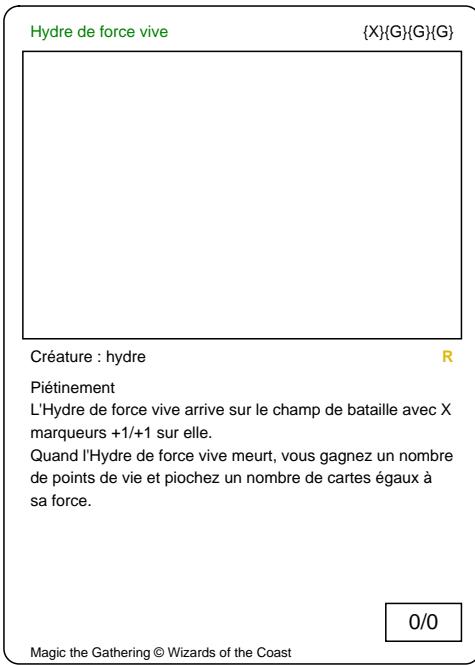
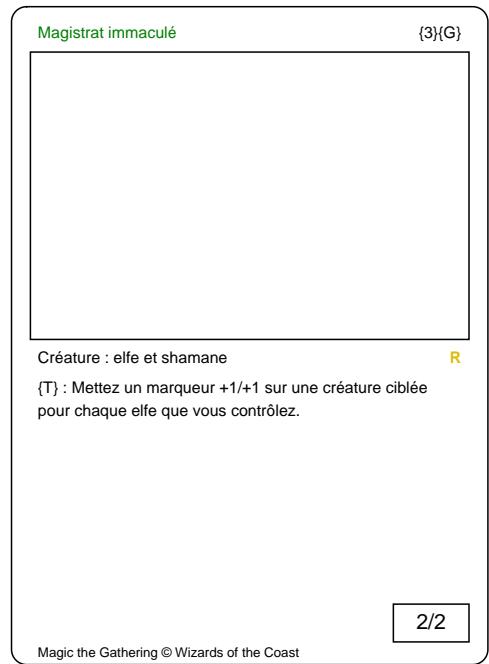
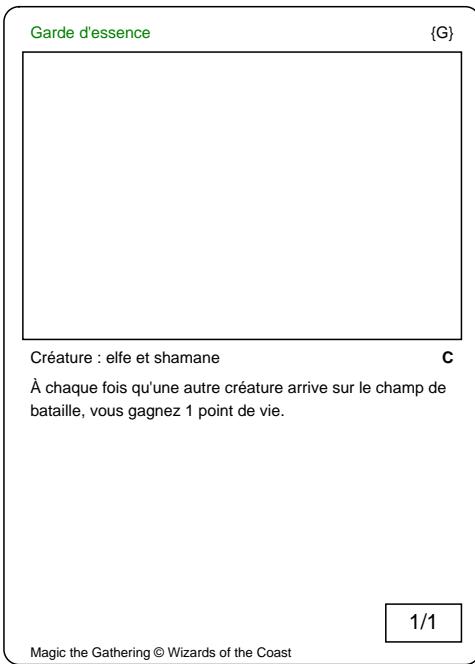
Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

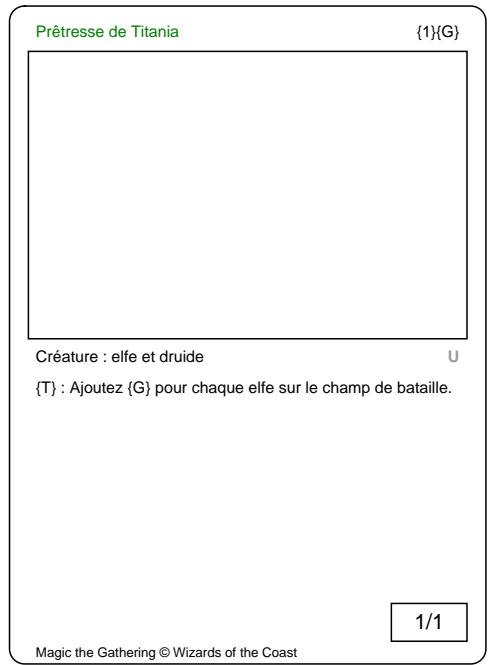
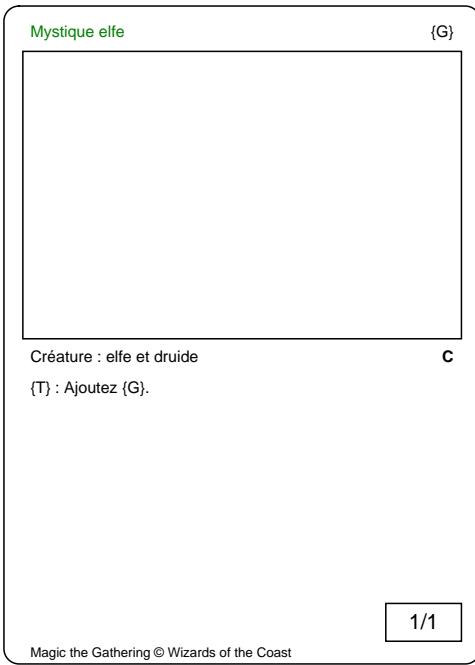
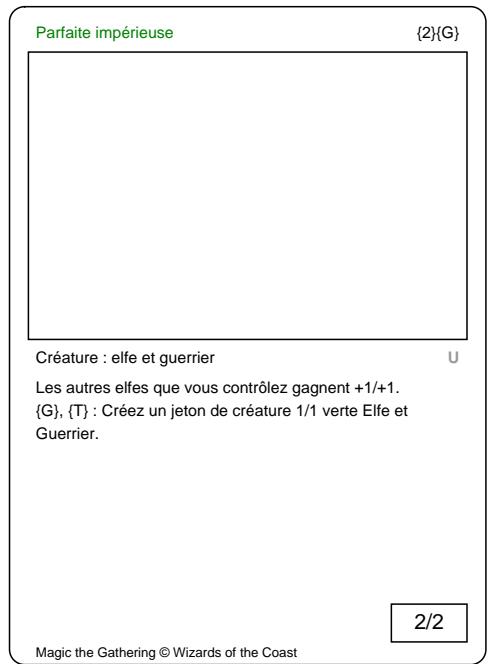
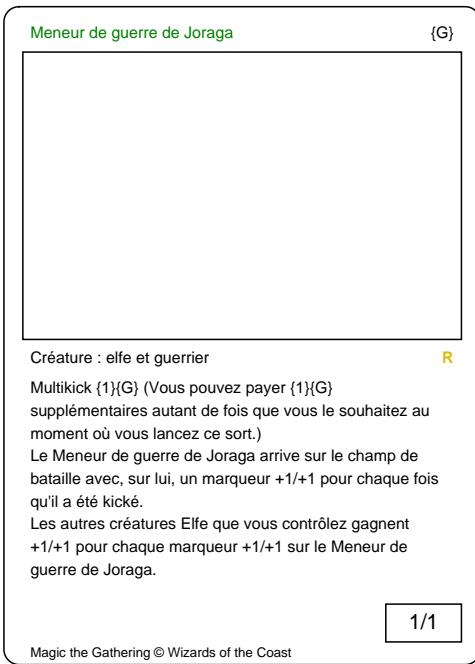
1/1

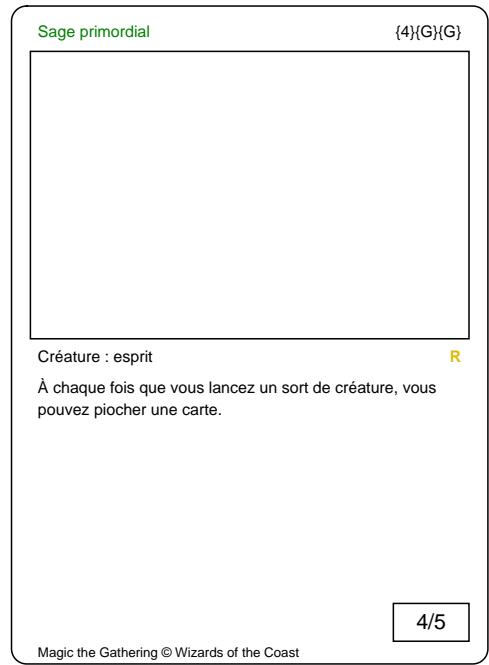
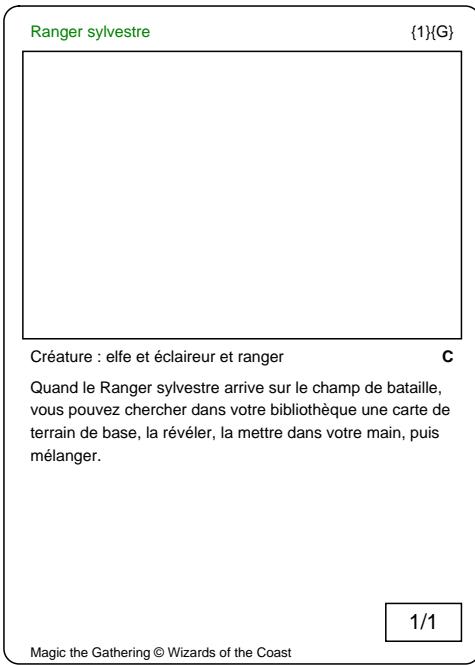
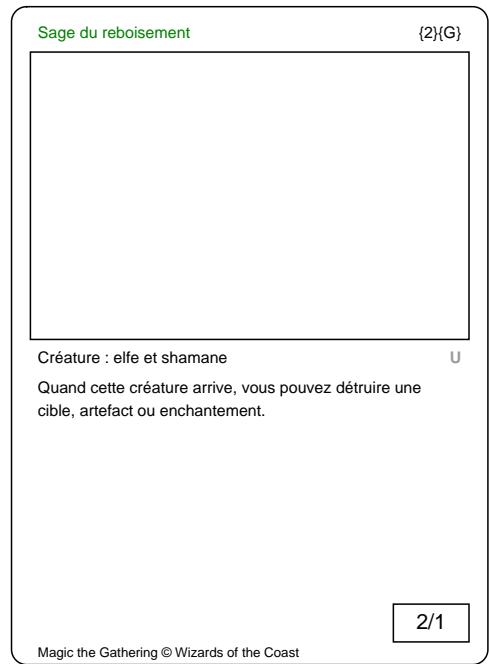
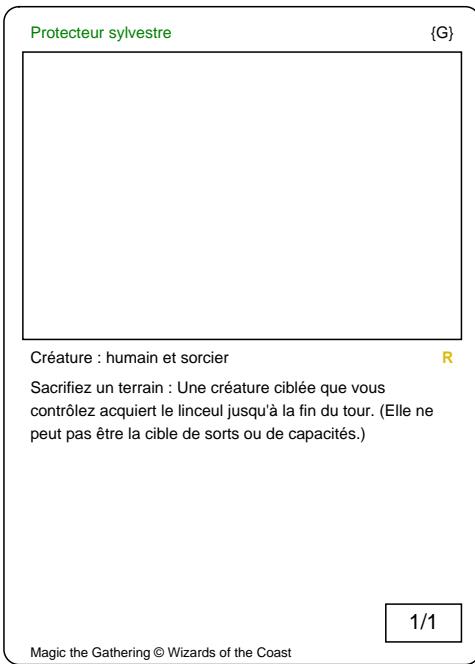
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

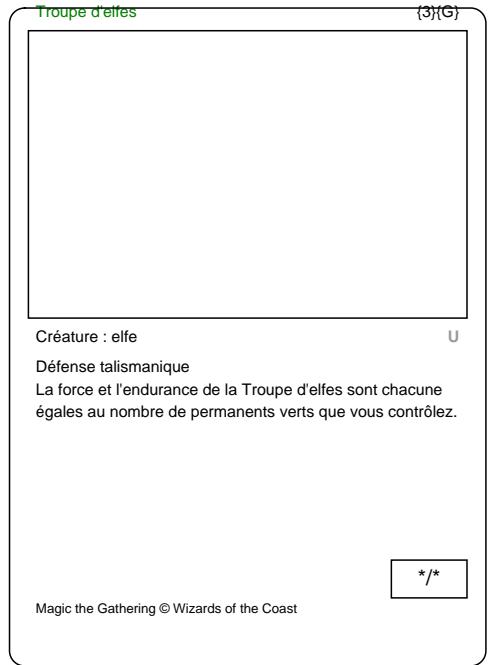
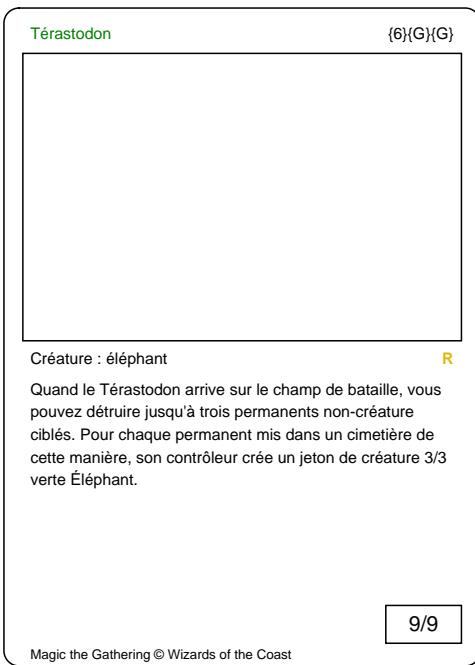
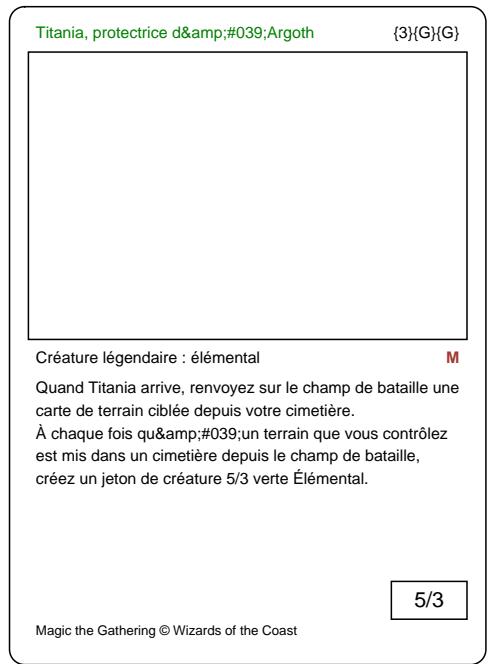
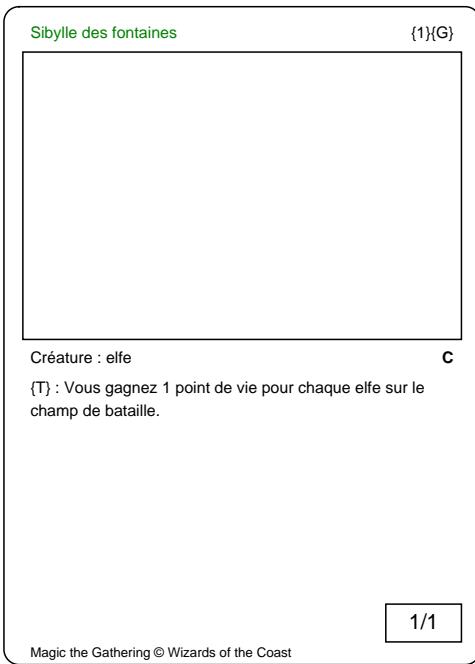


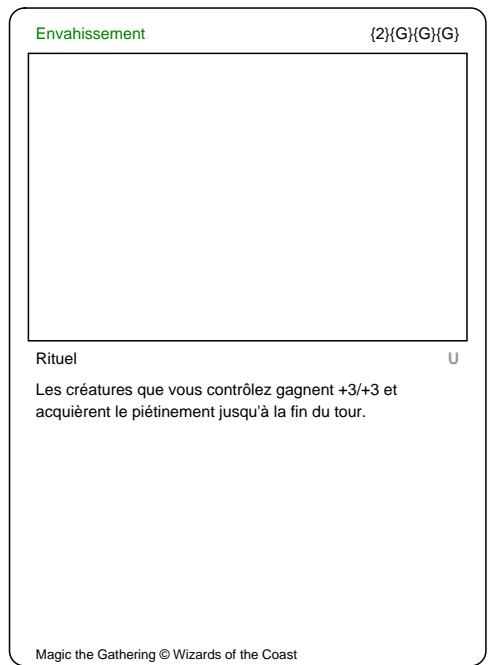
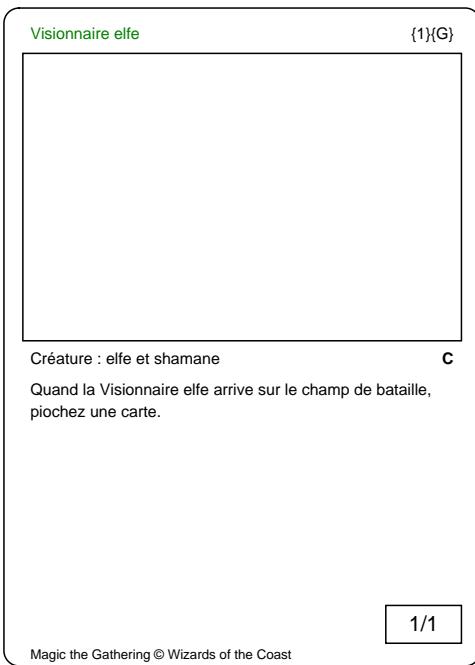
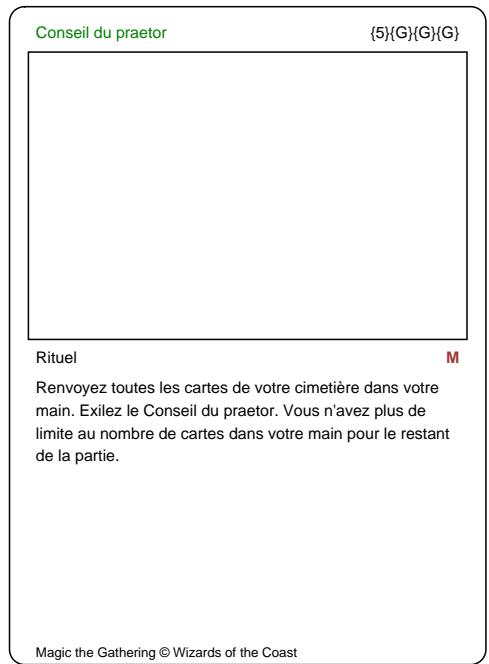
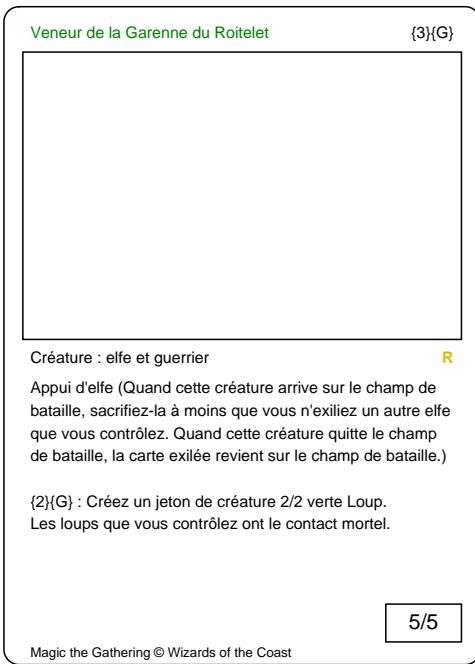


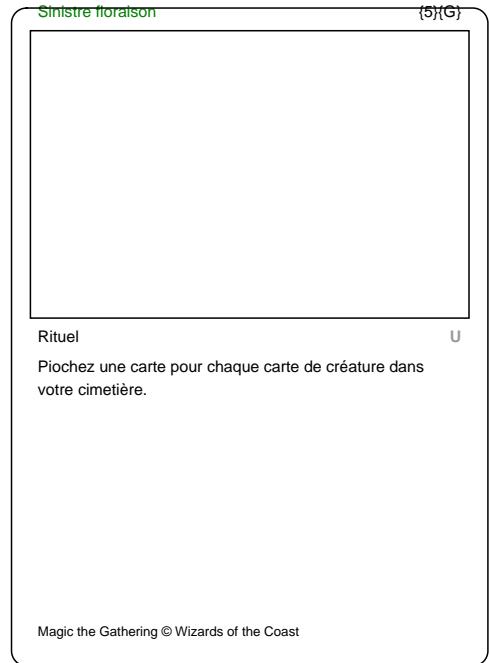
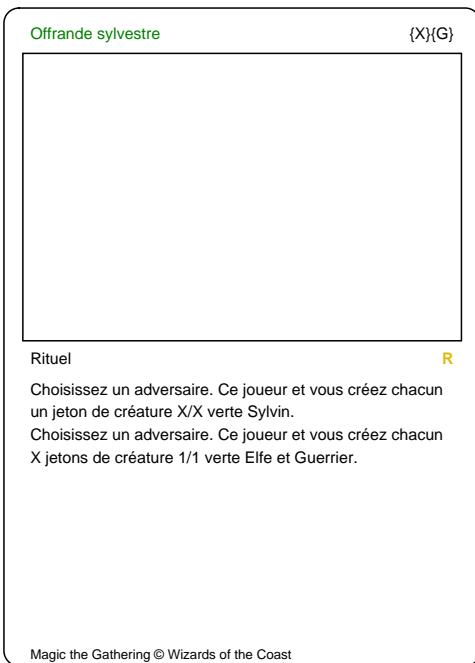
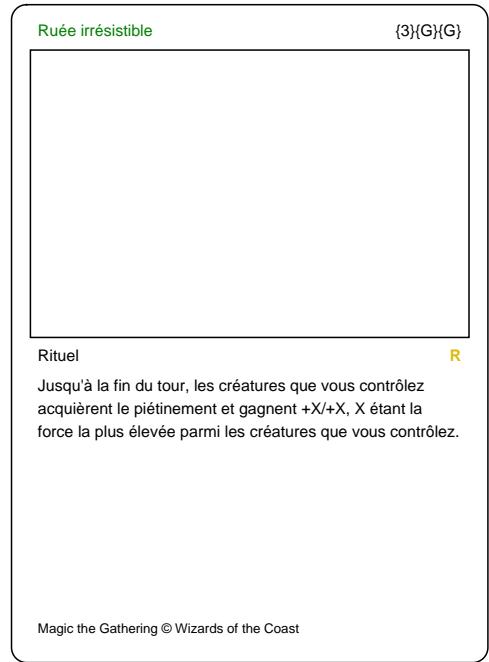
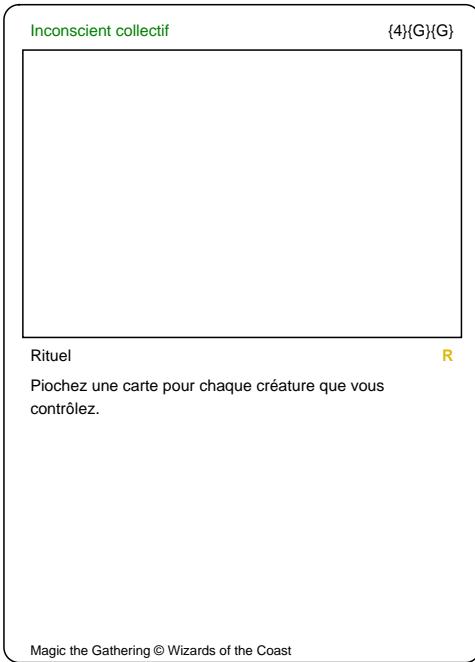


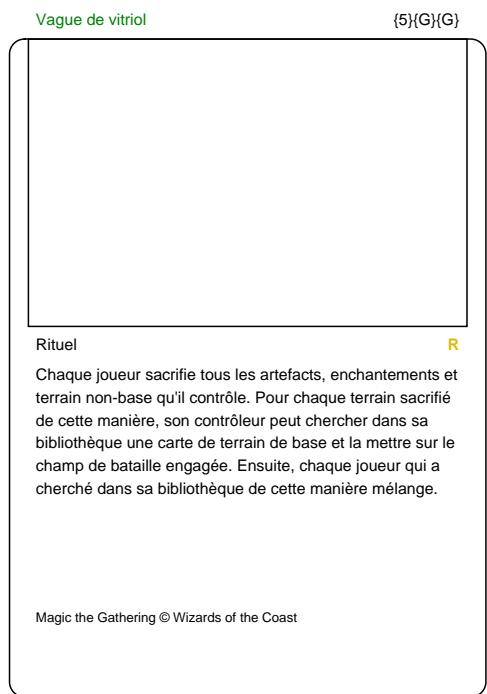
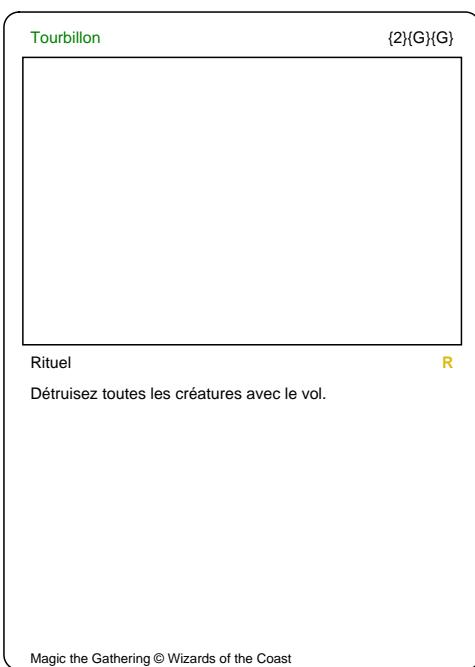
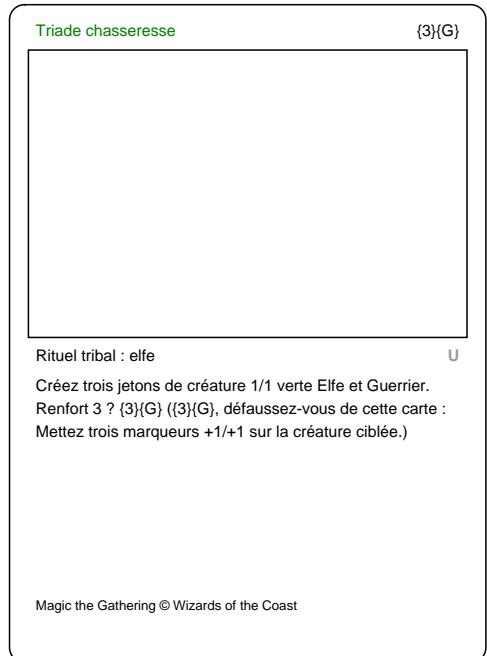
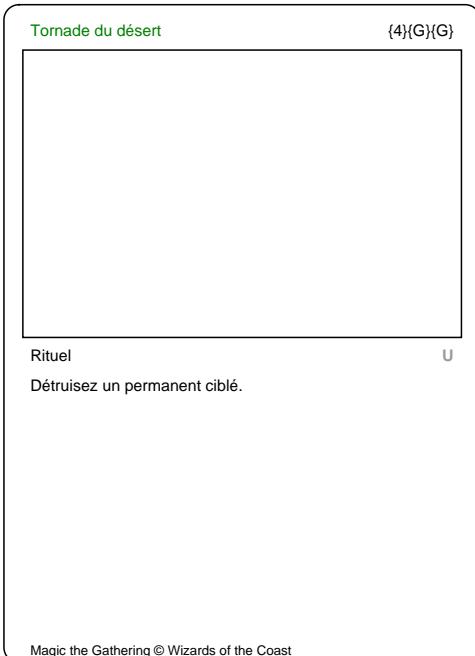












Champ de bataille d'Havrebois

Terrain

U

Le Champ de bataille d'Havrebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T}, sacrifiez le Champ de bataille d'Havrebois : Ajoutez {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château de la gargouille

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{5}, {T}, sacrifiez le Château de la gargouille : Créez un jeton de créature-artefact 3/4 incolore Gargouille avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

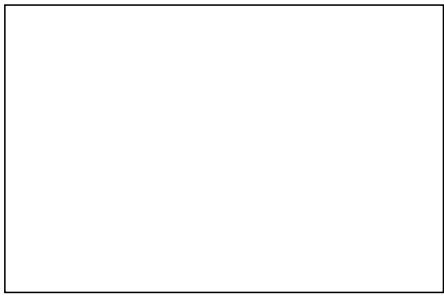
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



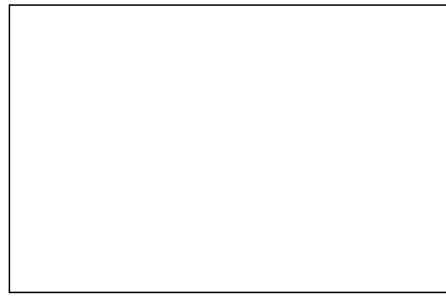
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



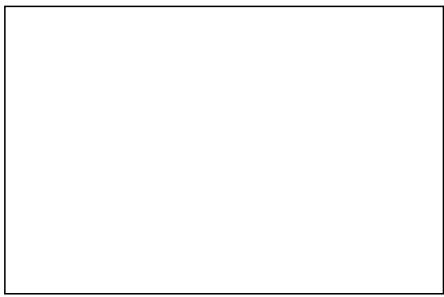
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



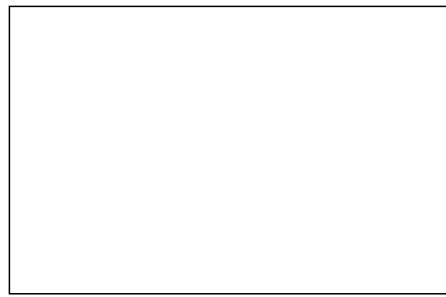
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

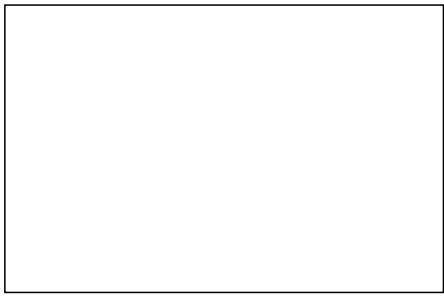
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



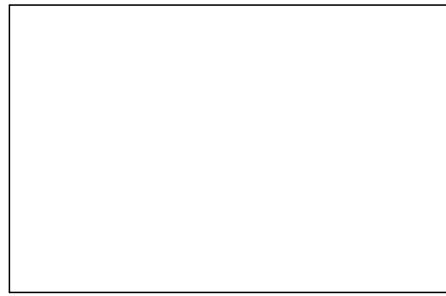
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



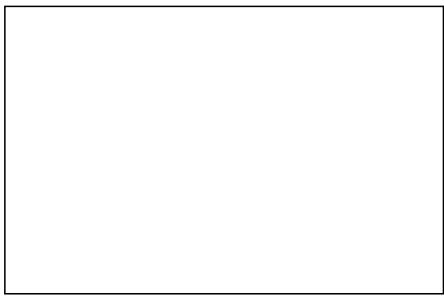
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



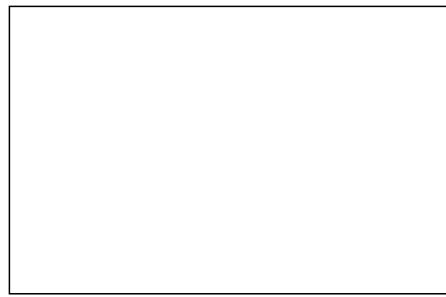
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

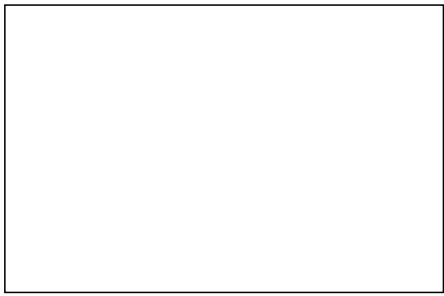
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



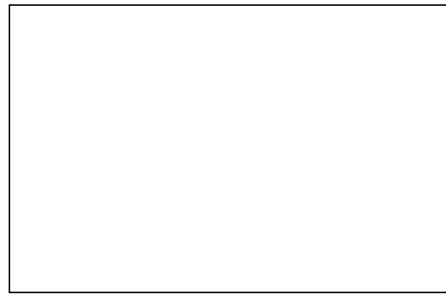
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



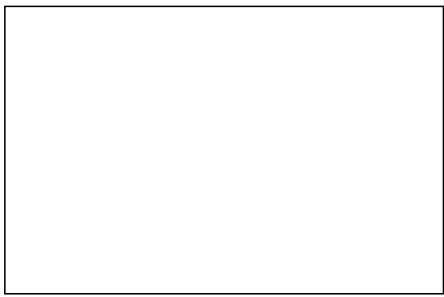
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



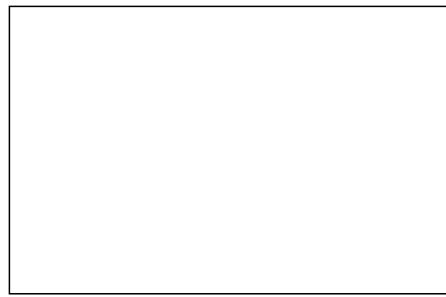
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



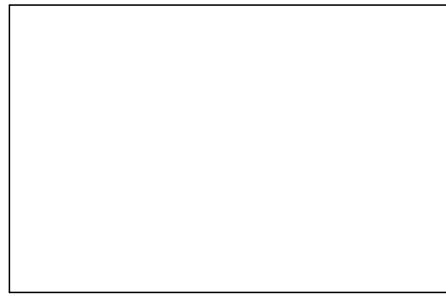
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



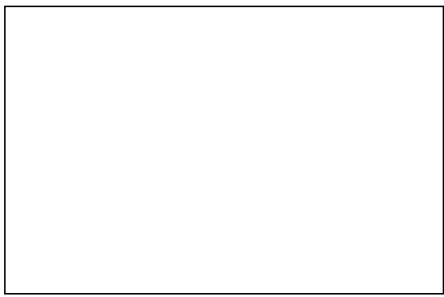
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



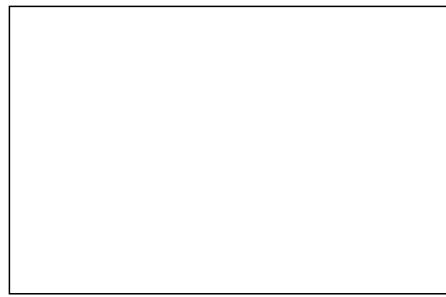
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

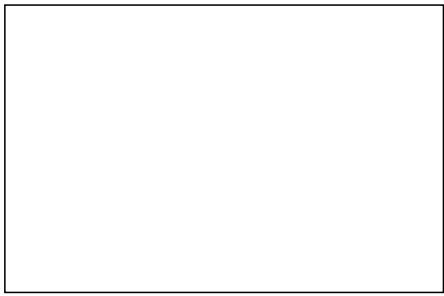
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



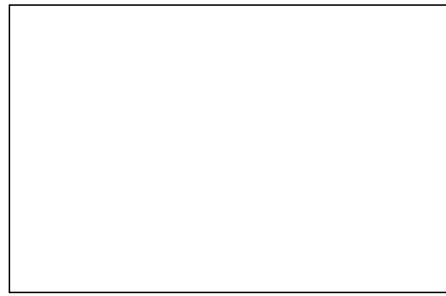
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



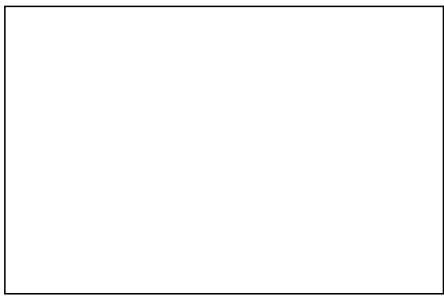
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



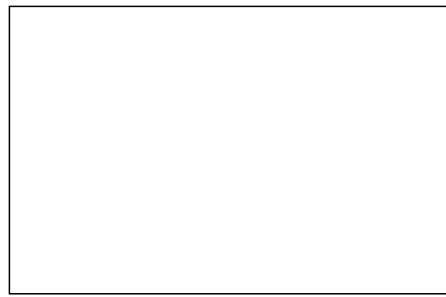
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

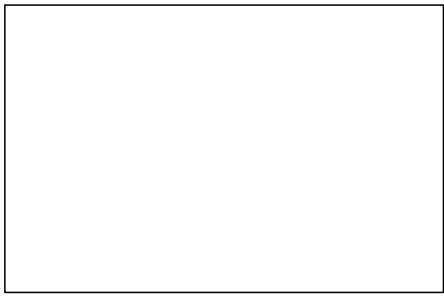
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



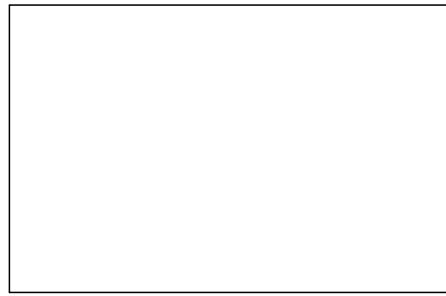
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



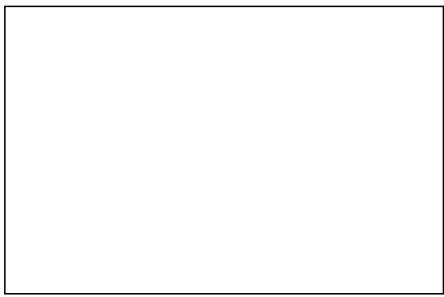
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



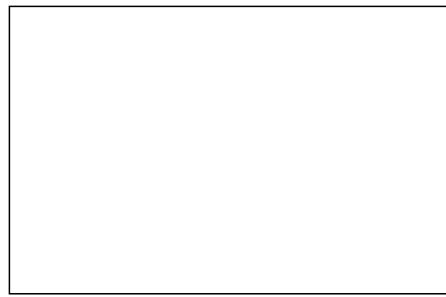
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles

Terrain

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jungle épaisse

Terrain

La Jungle épaisse arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Jungle épaisse arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins de renvoyer une forêt dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {C}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karst glissant

Terrain

Le Karst glissant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois

Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire

Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paludgraf hanté

Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, sacrifiez le Paludgraf hanté : Renvoyez une carte de créature au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme

Terrain

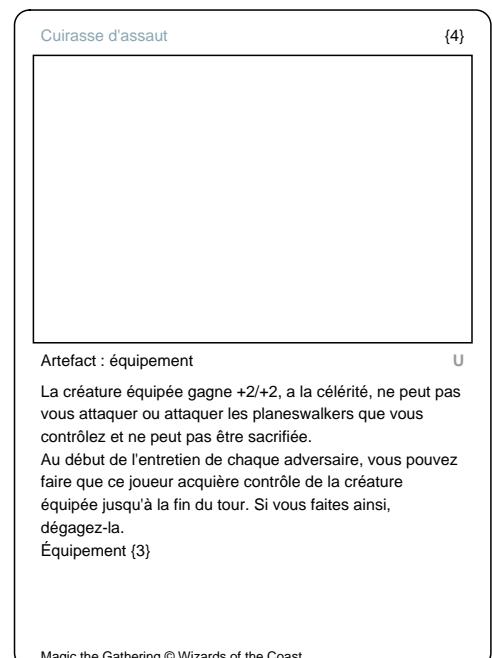
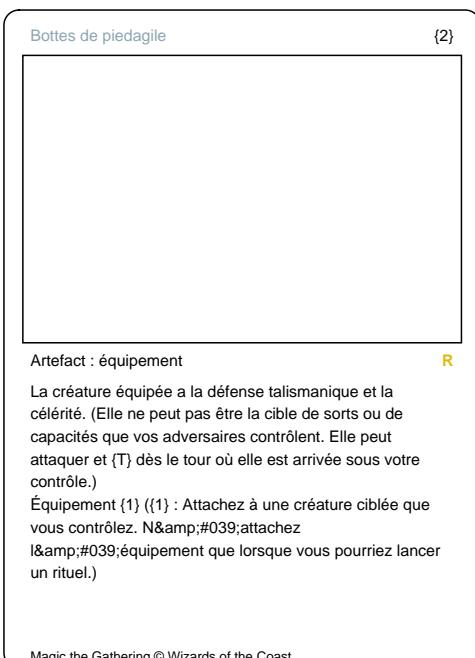
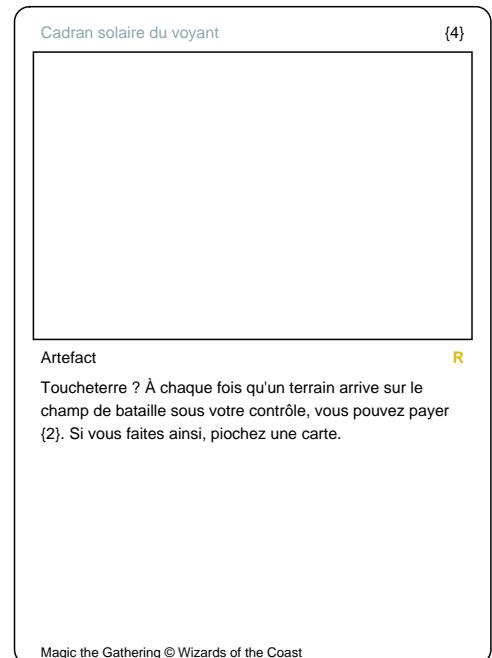
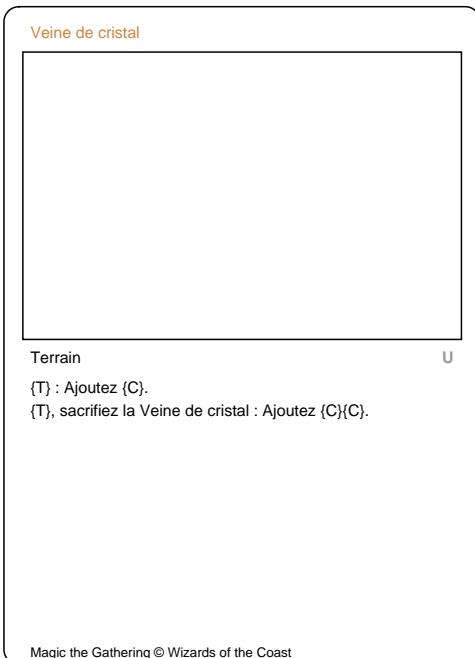
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Diamant de la mousse

{2}



Artifact

Le Diamant de la mousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon d'émeraude

{2}



Artifact

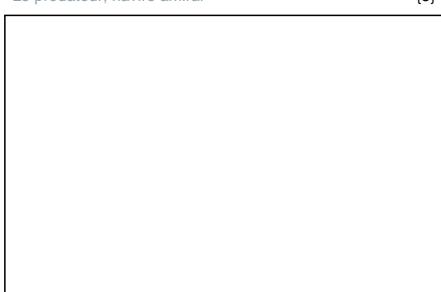
Les sorts verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le prédateur, navire amiral

{5}



Artifact légendaire

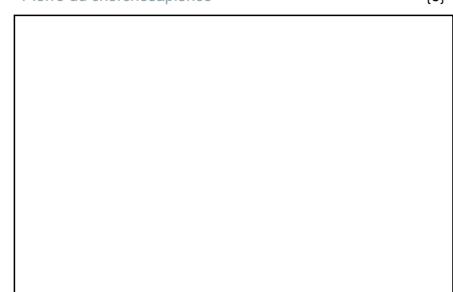
R

{2} : Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{5}, {T} : Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Pierre du cherchesapience

{6}



Artifact

U

{3}, {T} : Piochez trois cartes. Cette capacité coûte {1} de plus à activer pour chaque carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

