

Bête batteuse

{3}{G}{G}

Créature : bête

C

À chaque fois que la Bête batteuse devient bloquée, le joueur défenseur sacrifie un terrain.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête batteuse

{3}{G}{G}

Créature : bête

C

À chaque fois que la Bête batteuse devient bloquée, le joueur défenseur sacrifie un terrain.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête batteuse

{3}{G}{G}

Créature : bête

C

À chaque fois que la Bête batteuse devient bloquée, le joueur défenseur sacrifie un terrain.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête batteuse

{3}{G}{G}

Créature : bête

C

À chaque fois que la Bête batteuse devient bloquée, le joueur défenseur sacrifie un terrain.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre argothienne

{3}{G}

Créature : guivre

R

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 de la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre argothienne

{3}{G}

Créature : guivre

R

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 de la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre argothienne

{3}{G}

Créature : guivre

R

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 de la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre argothienne

{3}{G}

Créature : guivre

R

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 de la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvatog

{2}{G}

Créature : atog

U

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

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvatog

{2}{G}

Créature : atog

U

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

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvatog

{2}{G}

Créature : atog

U

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

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvatog

{2}{G}

Créature : atog

U

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

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terravore

{1}{G}{G}

Créature : lhurgoyf

R

Piétinement

La force et l'endurance du Terravore sont chacune égale au nombre de cartes de terrain dans tous les cimetières.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terravore

{1}{G}{G}

Créature : lhurgoyf

R

Piétinement

La force et l'endurance du Terravore sont chacune égale au nombre de cartes de terrain dans tous les cimetières.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terravore

{1}{G}{G}

Créature : lhurgoyf

R

Piétinement

La force et l'endurance du Terravore sont chacune égale au nombre de cartes de terrain dans tous les cimetières.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terravore

{1}{G}{G}

Créature : lhurgoyf

R

Piétinement

La force et l'endurance du Terravore sont chacune égale au nombre de cartes de terrain dans tous les cimetières.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de l'hiver

{1}{G}{G}

Rituel

Détruisez un terrain ciblé.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de l'hiver

{1}{G}{G}

Rituel

Détruisez un terrain ciblé.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de l'hiver

{1}{G}{G}

Rituel

Détruisez un terrain ciblé.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de l'hiver

{1}{G}{G}

Rituel

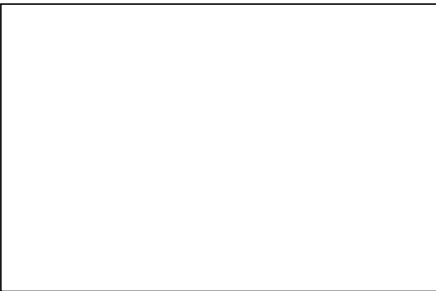
Détruisez un terrain ciblé.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermokarst

{1}{G}{G}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain neigeux, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermokarst

{1}{G}{G}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain neigeux, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermokarst

{1}{G}{G}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain neigeux, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermokarst

{1}{G}{G}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain neigeux, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Tempête de glace

{2}{G}



Rituel

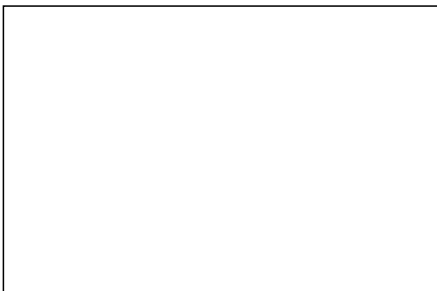
U

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

~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

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

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

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

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

Village arboricole



Terrain

M

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

Village arboricole



Terrain

M

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

Village arboricole



Terrain

M

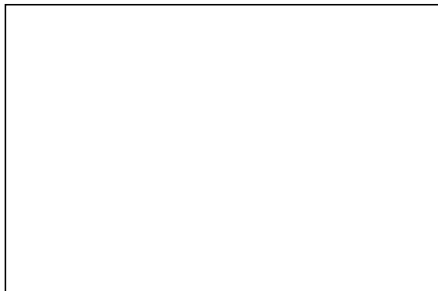
Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{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

Village arboricole



Terrain

M

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

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}



Éphémère

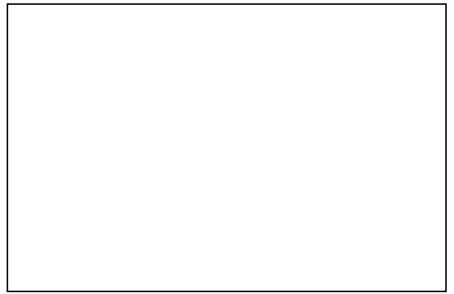
R

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, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}



Éphémère

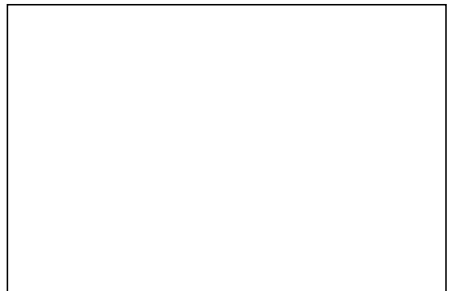
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration{G}

EnchantementR

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kamahl, la Poigne de la Krosia{4}{G}{G}

Créature légendaire : humain et druideR

{G} : Un terrain ciblé devient une créature 1/1 jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{2}{G}{G} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration{G}

EnchantementR

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lhurgoyf{2}{G}{G}

Créature : lhurgoyfR

La force du Lhurgoyf est égale au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

*1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lhurgoyf

{2}{G}{G}

Créature : Lhurgoyf

R

La force du Lhurgoyf est égale au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisissure rampante

{2}{G}{G}

Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisissure rampante

{2}{G}{G}

Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tsunami

{3}{G}

Rituel

U

Détruisez toutes les îles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tsunami

{3}{G}

Rituel

U

Détruisez toutes les îles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tsunami

{3}{G}

Rituel

U

Détruisez toutes les îles.

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}

Enchantement : aura

R

Enchanter : terrain
Quand le terrain enchanté devient engagé, détruisez-le. Le contrôleur de ce terrain peut attacher le Kudzu au terrain de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kudzu

{1}{G}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : terrain

Quand le terrain enchanté devient engagé, détruisez-le. Le contrôleur de ce terrain peut attacher le Kudzu au terrain de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kudzu

{1}{G}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : terrain

Quand le terrain enchanté devient engagé, détruisez-le. Le contrôleur de ce terrain peut attacher le Kudzu au terrain de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kudzu

{1}{G}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : terrain

Quand le terrain enchanté devient engagé, détruisez-le. Le contrôleur de ce terrain peut attacher le Kudzu au terrain de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast