Maraudeur surrakar {1}{B}

Créature : surrakar **C**

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Maraudeur surrakar acquiert l'intimidation jusqu'à la fin du tour. (Il ne peut pas être bloqué excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec lui.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur surrakar {1}{B}

Créature : surrakar **C**

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Maraudeur surrakar acquiert l'intimidation jusqu'à la fin du tour. (Il ne peut pas être bloqué excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec lui.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur surrakar {1}{B}

Créature : surrakar **C**

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Maraudeur surrakar acquiert l'intimidation jusqu'à la fin du tour. (Il ne peut pas être bloqué excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec lui.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur surrakar {1}{B}

Créature : surrakar **C**

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Maraudeur surrakar acquiert l'intimidation jusqu'à la fin du tour. (Il ne peut pas être bloqué excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec lui.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ob Nixilis, le Déchu {3}{B}{B}

Créature légendaire : démon M

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé perde 3 points de vie. Si vous faites ainsi, mettez trois marqueurs +1/+1 sur Ob Nixilis, le Déchu.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des terres {G}

Créature : humain et druide U

{1}{G} : Renvoyez la carte de terrain de base ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ob Nixilis, le Déchu {3}{B}{B}

Créature légendaire : démon M

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé perde 3 points de vie. Si vous faites ainsi, mettez trois marqueurs +1/+1 sur Ob Nixilis, le Déchu.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des terres {G}

Créature : humain et druide U

{1}{G} : Renvoyez la carte de terrain de base ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des terres {G}

Créature : humain et druide U

{1}{G} : Renvoyez la carte de terrain de base ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarnation de la perspicacité {4}{G}

Créature : élémental U

Vigilance
Les créatures-terrains que vous contrôlez ont la vigilance.
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un terrain ciblé que vous contrôlez devienne une créature 3/3 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des terres {G}

Créature : humain et druide U

{1}{G} : Renvoyez la carte de terrain de base ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarnation de la perspicacité {4}{G}

Créature : élémental U

Vigilance
Les créatures-terrains que vous contrôlez ont la vigilance.
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un terrain ciblé que vous contrôlez devienne une créature 3/3 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarnation de la perspicacité {4}{G}

Créature : élémental U

Vigilance
Les créatures-terrains que vous contrôlez ont la vigilance. <i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un terrain ciblé que vous contrôlez devienne une créature 3/3 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rejeton jaddi {G}

Créature : plante U

Défenseur
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarnation de la perspicacité {4}{G}

Créature : élémental U

Vigilance
Les créatures-terrains que vous contrôlez ont la vigilance. <i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un terrain ciblé que vous contrôlez devienne une créature 3/3 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rejeton jaddi {G}

Créature : plante U

Défenseur
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rejeton jaddi {G}

Créature : plante U

Défenseur
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur d'avalanche des Makindi {1}{R}

Créature : bête C

Piétinement
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Coureur d'avalanche des Makindi gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rejeton jaddi {G}

Créature : plante U

Défenseur
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur d'avalanche des Makindi {1}{R}

Créature : bête C

Piétinement
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Coureur d'avalanche des Makindi gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur d'avalanche des Makindi {1}{R}

Créature : bête C

Piétinement
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Coureur d'avalanche des Makindi gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarnation de la fureur {3}{R}

Créature : élémental U

Piétinement
Les créatures-terrains que vous contrôlez ont le piétinement.
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un terrain ciblé que vous contrôlez devienne une créature 3/3 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur d'avalanche des Makindi {1}{R}

Créature : bête C

Piétinement
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Coureur d'avalanche des Makindi gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarnation de la fureur {3}{R}

Créature : élémental U

Piétinement
Les créatures-terrains que vous contrôlez ont le piétinement.
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un terrain ciblé que vous contrôlez devienne une créature 3/3 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarnation de la fureur {3}{R}

Créature : élémental U

Piétinement
Les créatures-terrains que vous contrôlez ont le piétinement.
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un terrain ciblé que vous contrôlez devienne une créature 3/3 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le monstre de Gitrog {3}{B}{G}

Créature légendaire : grenouille et horreur M

Contact mortel
Au début de votre entretien, sacrifiez Le monstre de Gitrog à moins que vous ne sacrifiiez un terrain.
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.
À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, piochez une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarnation de la fureur {3}{R}

Créature : élémental U

Piétinement
Les créatures-terrains que vous contrôlez ont le piétinement.
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un terrain ciblé que vous contrôlez devienne une créature 3/3 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le monstre de Gitrog {3}{B}{G}

Créature légendaire : grenouille et horreur M

Contact mortel
Au début de votre entretien, sacrifiez Le monstre de Gitrog à moins que vous ne sacrifiiez un terrain.
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.
À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, piochez une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le monstre de Gitrog {3}{B}{G}

Créature légendaire : grenouille et horreur M

Contact mortel
Au début de votre entretien, sacrifiez Le monstre de Gitrog à moins que vous ne sacrifiiez un terrain.
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.
À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, piochez une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omnath, Locus de rage {3}{R}{R}{G}{G}

Créature légendaire : élémental M

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 5/5 rouge et verte Élémental.
À chaque fois qu'Omnath, Locus de rage ou qu'un autre élémental que vous contrôlez meurt, Omnath inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le monstre de Gitrog {3}{B}{G}

Créature légendaire : grenouille et horreur M

Contact mortel
Au début de votre entretien, sacrifiez Le monstre de Gitrog à moins que vous ne sacrifiiez un terrain.
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.
À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, piochez une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omnath, Locus de rage {3}{R}{R}{G}{G}

Créature légendaire : élémental M

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 5/5 rouge et verte Élémental.
À chaque fois qu'Omnath, Locus de rage ou qu'un autre élémental que vous contrôlez meurt, Omnath inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bifurcation de la route {1}{G}

Rituel **C**

Cherchez jusqu'à deux cartes de terrain de base dans votre bibliothèque et révélez-les. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bifurcation de la route {1}{G}

Rituel **C**

Cherchez jusqu'à deux cartes de terrain de base dans votre bibliothèque et révélez-les. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bifurcation de la route {1}{G}

Rituel **C**

Cherchez jusqu'à deux cartes de terrain de base dans votre bibliothèque et révélez-les. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bifurcation de la route {1}{G}

Rituel **C**

Cherchez jusqu'à deux cartes de terrain de base dans votre bibliothèque et révélez-les. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de l'animiste {X}{G}

Rituel R

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain parmi elles sur le champ de bataille, engagées, et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, dégagez ces terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de l'animiste {X}{G}

Rituel R

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain parmi elles sur le champ de bataille, engagées, et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, dégagez ces terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de l'animiste {X}{G}

Rituel R

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain parmi elles sur le champ de bataille, engagées, et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, dégagez ces terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de l'animiste {X}{G}

Rituel R

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain parmi elles sur le champ de bataille, engagées, et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, dégagez ces terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Splendide restauration {3}{G}

Rituel R

Renvoyez sur le champ de bataille, engagées, toutes les cartes de terrain depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Splendide restauration {3}{G}

Rituel R

Renvoyez sur le champ de bataille, engagées, toutes les cartes de terrain depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Splendide restauration {3}{G}

Rituel R

Renvoyez sur le champ de bataille, engagées, toutes les cartes de terrain depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Splendide restauration {3}{G}

Rituel R

Renvoyez sur le champ de bataille, engagées, toutes les cartes de terrain depuis votre cimetière.

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylves gangrenées

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{3}{G}, {T}, sacrifiez les Sylves gangrenées : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylves gangrenées

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{3}{G}, {T}, sacrifiez les Sylves gangrenées : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylves gangrenées

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{3}{G}, {T}, sacrifiez les Sylves gangrenées : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes {3}

Artefact M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylves gangrenées

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{3}{G}, {T}, sacrifiez les Sylves gangrenées : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes {3}

Artefact M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}

Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}

Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}

Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}

Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion avec la nature {G}

Enchantement : aura U

Enchanter créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, mettre cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion avec la nature {G}

Enchantement : aura U

Enchanter créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, mettre cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion avec la nature {G}

Enchantement : aura U

Enchanter créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, mettre cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion avec la nature {G}

Enchantement : aura U

Enchanter créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, mettre cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers le Kazandou {2}{G}

Enchantement U

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers le Kazandou {2}{G}

Enchantement U

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers le Kazandou {2}{G}

Enchantement U

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers le Kazandou {2}{G}

Enchantement U

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers Valakut {2}{R}

Enchantement U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers Valakut {2}{R}

Enchantement U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers Valakut {2}{R}

Enchantement U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers Valakut {2}{R}

Enchantement U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast