Maraudeur surrakar {1	{B}			Maraudeur surrakar	{1}{B}
Créature : surrakar	С		L	Créature : surrakar	С
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terra arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le	n			<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un te arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le	
Maraudeur surrakar acquiert l'intimidation jusqu'à la fin o tour. (Il ne peut pas être bloqué excepté par des	u			Maraudeur surrakar acquiert l'intimidation jusqu'à la fi tour. (Il ne peut pas être bloqué excepté par des	in du
créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec lui.)	e			créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent couleur avec lui.)	une
				_	
2/ Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1
magio uno Gautoring e Vilzardo di uno Godda		,	_	magic the cathering of meanach, the coast	

Maraudeur surrakar	{1}{B}
Créature : surrakar	С
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un te arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le	
Maraudeur surrakar acquiert l'intimidation jusqu'à la f	
tour. (Il ne peut pas être bloqué excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent	une
couleur avec lui.)	une
_	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maraudeur surrakar	{1}{B}
Orá atrus consultos	
Créature : surrakar	C
Alt;i>Toucheterre? À charrive sur le champ de bataille sous Maraudeur surrakar acquiert l'intim tour. (Il ne peut pas être bloqué excréatures-artefacts et/ou des créatucouleur avec lui.)	s votre contrôle, le idation jusqu'à la fin du cepté par des

Ob Nixilis, le Déchu {3	{B}{B}		Gardien des terres	{G}
Créature légendaire : démon	M		Créature : humain et druide	U
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un te arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vo pouvez faire qu'un joueur ciblé perde 3 points de vie. vous faites ainsi, mettez trois marqueurs +1/+1 sur O	us Si		{1}{G}: Renvoyez la carte de terrain de base ciblée dep votre cimetière dans votre main.	uis
Nixilis, le Déchu.	-			
	3/3		1/	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 chaquarrive sur le champ de bataille sous vo pouvez faire qu'un joueur ciblé perde sous faites ainsi, mettez trois marqueu	tre contrôle, vous 3 points de vie. Si
Nixilis, le Déchu.	

Gardien des terres	{G}
Créature : humain et druide	U
{1}{G}: Renvoyez la carte de terrain de base votre cimetière dans votre main.	

Créature : humain et druide U	Créature : élémental U
{1){G} : Renvoyez la carte de terrain de base ciblée depuis votre cimetière dans votre main.	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.
1/1 Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast	Magic the Gathering

Gardien des terres	{G}
Créature : humain et druide	U
{1}{G}: Renvoyez la carte de terrain de votre cimetière dans votre main.	base ciblée depuis
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

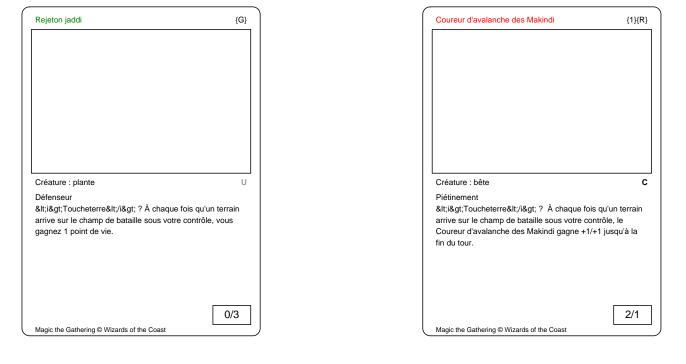
Incarnation de la perspicacité	{4}{G}
induntation do la poroproduite	(1,10)
Créature : élémental	U
Vigilance	
Les créatures-terrains que vous contrôlez on <i>Toucheterre</i> ? À chaque fois arrive sur le champ de bataille sous votre cor pouvez faire qu'un terrain ciblé que vous con	qu'un terrain ntrôle, vous trôlez
devienne une créature 3/3 Élémental avec la jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrair	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Incarnation de la perspicacité	{4}{G}
Créature : élémental	
Vigilance	U
Les créatures-terrains que vous contrôlez ont l	la vigilance.
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois q	
arrive sur le champ de bataille sous votre contr pouvez faire qu'un terrain ciblé que vous contre	
devienne une créature 3/3 Élémental avec la c	
jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.	
	4/4
Maria II. Oak air Ollina (Nicola Cont	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rejeton jaddi	{G}
Créature : plante	U
Défenseur	
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrai	n
arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.	
0/3	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 v <i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'u arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle pouvez faire qu'un terrain ciblé que vous contrôle devienne une créature 3/3 Élémental avec la célé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.	n terrain e, vous z
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	4/4

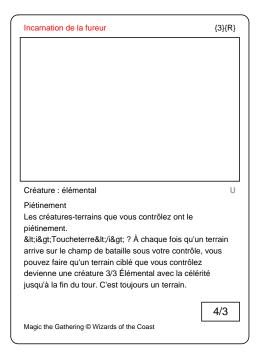
Rejeton jaddi	{G}
Créature : plante	U
Défenseur	
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un ten arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vou gagnez 1 point de vie.	
gagnez i point de vie.	
	\ <u>(</u> 0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)/3

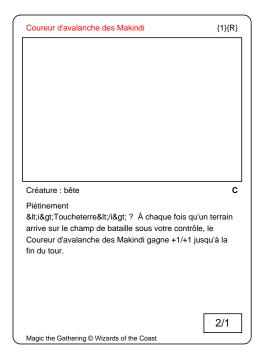


_		
_	Rejeton jaddi	{G}
	Créature : plante	U
	Défenseur	
	<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terra	
	arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.	i
	3.3	
	0,	/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u> </u>

Coureur d'avalanche des Makindi	(4)(D)
Coureur d'avaianche des Makindi	{1}{R
Créature : bête	C
Piétinement	
<i>Toucheterre</i> ? À chaque f arrive sur le champ de bataille sous votre	
Coureur d'avalanche des Makindi gagne + fin du tour.	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Coureur d'avalanche des Makindi	{1}{R}
Créature : bête	С
Piétinement <i>Toucheterre&lt;:/i&gt; ? À chaque foi arrive sur le champ de bataille sous votre co Coureur d'avalanche des Makindi gagne +1/ fin du tour.</i>	ntrôle, le
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Incarnation de la fureur

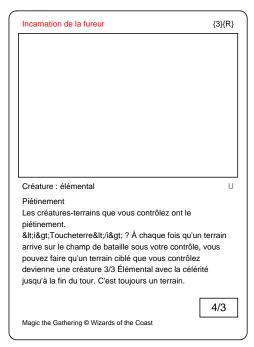
Créature : élémental

Piétinement
Les créatures-terrains que vous contrôlez ont le piétinement.

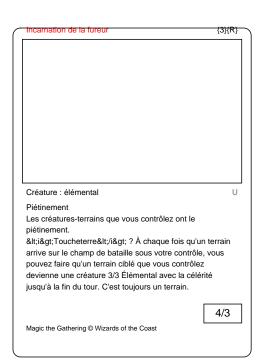
&It;i>Toucheterre&It;/i>? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un terrain ciblé que vous contrôlez devienne une créature 3/3 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

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 monstr	e de Gitrog
à moins que vous ne sacrifilez un terrain.	
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pe chacun de vos tours.	endant
À chaque fois qu'au moins une carte de terrain	est mise
dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, pioche	z une carte.
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/0
Magic are Dathering & Mizards of the Godst	



Le monstre de Gitrog	{3}{B}{G}
Créature légendaire : grenouille et horreur Contact mortel	M
Au début de votre entretien, sacrifiez Le mons	stre de Gitrog
à moins que vous ne sacrifilez un terrain.	
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire chacun de vos tours.	pendani
À chaque fois qu'au moins une carte de terrain	n est mise
dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, pioch	nez une carte.
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Le monstre de Gitrog	{3}{B}{G}
Créature légendaire : grenouille et horreu	ır M
Contact mortel	
Au début de votre entretien, sacrifiez Le	monstre de Gitroa
à moins que vous ne sacrifilez un terrain.	•
Vous pouvez jouer un terrain supplément	taire pendant
chacun de vos tours.	
À chaque fois qu'au moins une carte de t	
dans votre cimetière d'où qu'elle vienne,	piochez une carte.
	6/6
Mania the Catherine @ Wissands of the Coast	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Omnath, Locus de rage	{3}{R}{R}{G}{G}
Créature légendaire : élémental	М
<i>Toucheterre</i> ? À chaque arrive sur le champ de bataille sous votre	e contrôle, créez un
jeton de créature 5/5 rouge et verte Élén À chaque fois qu'Omnath, Locus de rage	
élémental que vous contrôlez meurt, Om	•
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	М
Contact mortel	
Au début de votre entretien, sacrifiez Le monstre à moins que vous ne sacrifiez un terrain.	de Gitrog
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire per chacun de vos tours.	ndant
À chaque fois qu'au moins une carte de terrain e	st mise
dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, piochez	une carte.
	C/C
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Omnath, Locus de rage	{3}{R}{R}{G}{G}			
Chinath, 20000 de rage				
Créature légendaire : élémental	M			
<i>Toucheterre</i> ? À chaque	•			
arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un				
jeton de créature 5/5 rouge et verte Éléme				
À chaque fois qu'Omnath, Locus de rage élémental que vous contrôlez meurt, Omr	•			
blessures à n'importe quelle cible.	iatti iliilige 5			
, ,				
	5/5			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				

Bifurcation de la route	{1}{G}	Bifurcation de la route {1){0	<b>à</b> }
Rituel	С	Rituel	С
Cherchez jusqu'à deux cartes de terrain de base da bibliothèque et révélez-les. Mettez l'une d'elles dans main et l'autre dans votre cimetière. Mélangez ensu	votre	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	
Bifurcation de la route	{1}{G}	Bifurcation de la route {1){0	<del>}</del> }
	(-)(-)	(3)(3)	_

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

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

Éveil de l'animiste	{X}{G}	Éveil de l'animiste {X}{G	
Rituel	R	Rituel	
Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèqu. Mettez toutes les cartes de terrain parmi elles sur le de bataille, engagées, et le reste au-dessous de vot bibliothèque dans un ordre aléatoire. <i>Maîtrise de sort&lt;/i&gt;? S'il y a au moins cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetié dégagez ces terrains.</i>	champ ire deux	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	

Éveil de l'animiste	$\{X\}\{G\}$
Rituel	R
Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèqu	ıe.
Mettez toutes les cartes de terrain parmi elles sur le	
de bataille, engagées, et le reste au-dessous de voi bibliothèque dans un ordre aléatoire.	tre
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins	deux
cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetiè	
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 biblic Mettez toutes les cartes de terrain parmi elles de bataille, engagées, et le reste au-dessous bibliothèque dans un ordre aléatoire.	sur le champ
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au m cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre c dégagez ces terrains.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Splendide restauration	{3}{G}		Splendide restauration	{3}{G}
Rituel	R		Rituel	R
Renvoyez sur le champ de bataille, engagées, cartes de terrain depuis votre cimetière.	toutes les		Renvoyez sur le champ de bataille, engagées, tout cartes de terrain depuis votre cimetière.	tes les
cartes de terrain depuis votre cimetiere.			cartes de terrain depuis votre cimetiere.	
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, to cartes de terrain depuis votre cimetière.	utes les
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Splendide restauration	{3}{G}
Rituel	R
Renvoyez sur le champ de bataille, engagées, toutes cartes de terrain depuis votre cimetière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

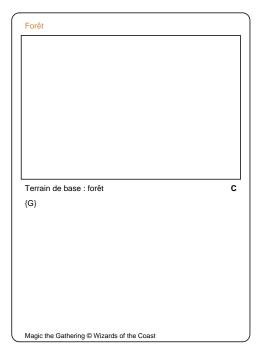
Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

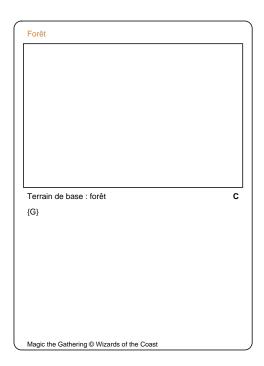


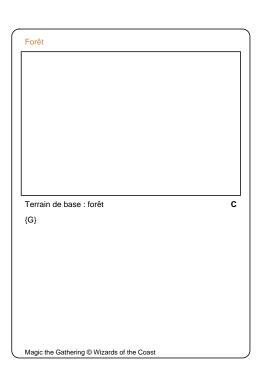




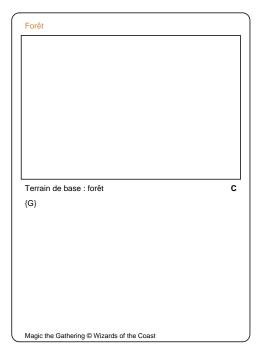
Forêt		
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
Terrain de base : forêt	С	
{G}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
wayic the Gathering & Wizalus of the Coast		

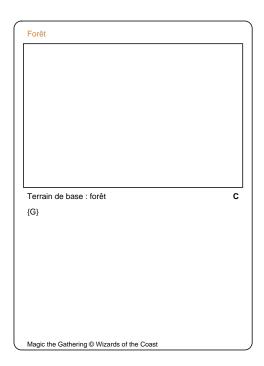


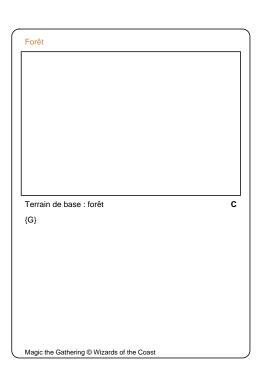




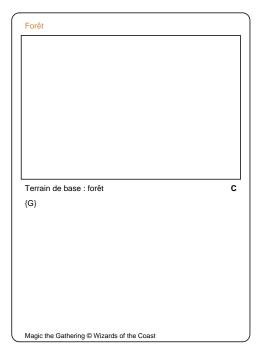
Forêt		
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
Terrain de base : forêt	С	
{G}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
wayic the Gathering & Wizalus of the Coast		

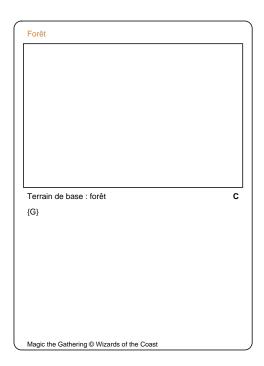


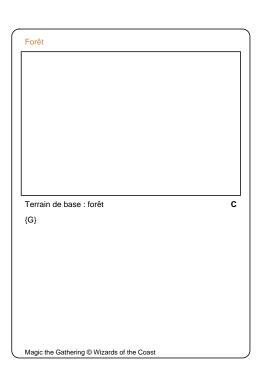




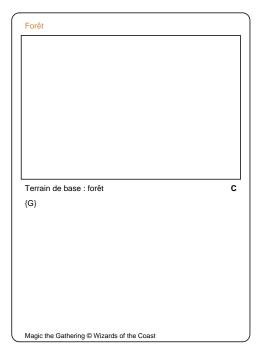
Forêt		
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
Terrain de base : forêt	С	
{G}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
wayic the Gathering & Wizalus of the Coast		

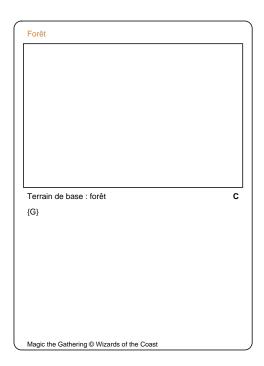


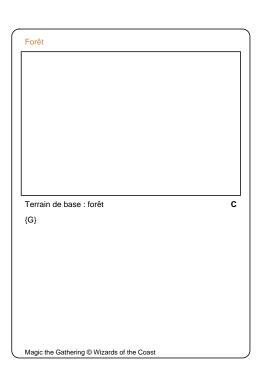




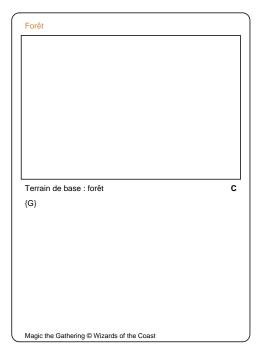
Forêt		
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
Terrain de base : forêt	С	
{G}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
wayic the Gathering & Wizalus of the Coast		

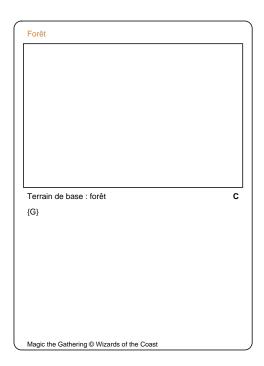


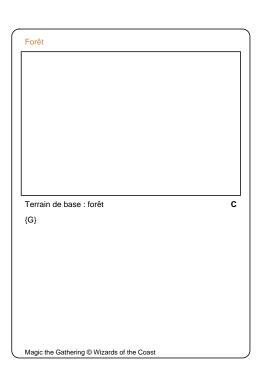




Forêt		
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
Terrain de base : forêt	С	
{G}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
wayic the Gathering & Wizalus of the Coast		







Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B)  Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B}  Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B)  Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B}  Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering <sup>©</sup> Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering <sup>©</sup> Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne	Sylves gangrenées
Terrain de base : montagne C	Terrain U
Terrain de base : montagne C {R}	{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
Montagne	Sylves gangrenées

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Sylves gangrenées	
L 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, pu	
mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sylves gangrenées	Creuset des mondes	{3}
Terrain U	Artefact	M
{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	Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Sylves gangrenées	Creuset des mondes	{3}

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	

Exploration	{G}		Exploration	{G}
		Γ		
		L		
Enchantement	R		Enchantement	R
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun o vos tours.	le		Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun o vos tours.	de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Exploration	{G}
Eashartanant	
Enchantement	R
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chac- vos tours.	un de
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	

Exploration	{G}
Enchantement	R
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacur vos tours.	n de
100 10410.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fusion avec la nature	{G}	Fusion avec la nature	{G}
Enchantement : aura	U	Enchantement : aura	U
Enchanter créature À chaque fois que la créature enchantée inflige des		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,		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, pui mélanger.	S	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	
Fusion avec la nature	{G}	Fusion avec la nature	{G}
	<del></del>		

Fusion avec la nature	{G}
Enchantement : aura	
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,	r
mettre cette carte sur le champ de bataille engagée, pui mélanger.	s
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	,
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	

Repli vers le Kazandou	{2}{G}
Enchantement	U
Alt;i>Toucheterre ? À chaque fois qu'un ter arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?	rain
? 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 le Kazandou	<del>{2}</del> {G
Enchantement	
<i>Toucheterre</i> ? À chaque for arrive sur le champ de bataille sous votre	ois qu'un terrain
	ure ciblée.
choisissez l'un ? ? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créat ? Vous gagnez 2 points de vie.	
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créat	

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  &Iti>Toucheterre&It/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.

Repli vers le Kazandou

 $\{2\}\{G\}$ 

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Repli vers Valakut {2	}{R}	R	Repli vers Valakut {	2}{R}
Enchantement	U	E	nchantement	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.		To ch ?	Ooucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le hamp de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ? Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tou Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.	?
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast		М	fagic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Repli vers Valakut {2}	{
	Enchantement	
•	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.	
١	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Repli vers Valakut {2	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	,

