

Charmille dryade



Créature-terrain : forêt et dryade

R

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade



Créature-terrain : forêt et dryade

R

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade



Créature-terrain : forêt et dryade

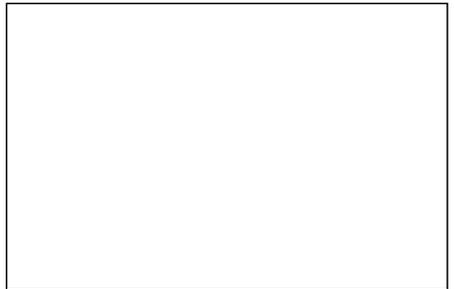
R

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade



Créature-terrain : forêt et dryade

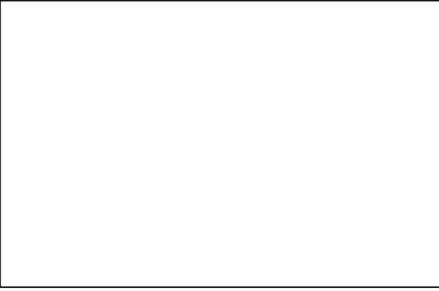
R

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canopée d'horizon



Terrain

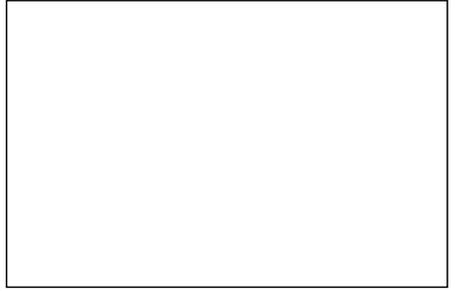
R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} ou {W}.

{1}, {T}, sacrifiez la Canopée d'horizon : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canopée d'horizon



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} ou {W}.

{1}, {T}, sacrifiez la Canopée d'horizon : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canopée d'horizon



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} ou {W}.

{1}, {T}, sacrifiez la Canopée d'horizon : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canopée d'horizon



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} ou {W}.

{1}, {T}, sacrifiez la Canopée d'horizon : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ pétrifié



Terrain

M

{T}: Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Champ pétrifié : Renvoyez une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin des centaures



Terrain

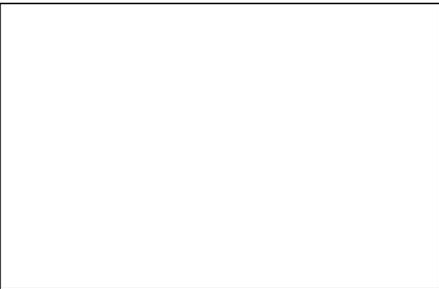
U

{T} : Ajoutez {G}. Le Jardin des centaures vous inflige 1 blessure.

Seuil ? {G}, {T}, sacrifiez le Jardin des centaures : Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ pétrifié



Terrain

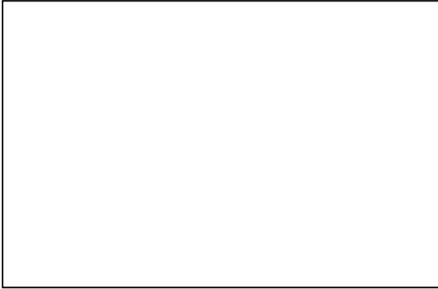
M

{T}: Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Champ pétrifié : Renvoyez une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin des centaures



Terrain

U

{T} : Ajoutez {G}. Le Jardin des centaures vous inflige 1 blessure.

Seuil ? {G}, {T}, sacrifiez le Jardin des centaures : Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de  
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère nantuko



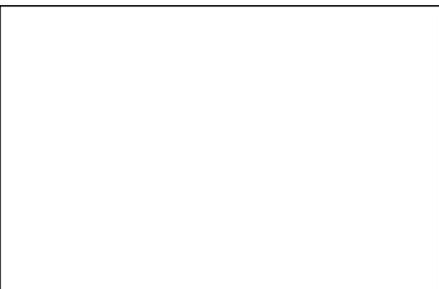
Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.  
Seuil ? {G}{W} : Le Monastère nantuko devient une  
créature verte et blanche 4/4 Insecte et Moine avec  
l'initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.  
N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre  
cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de  
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère nantuko



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.  
Seuil ? {G}{W} : Le Monastère nantuko devient une  
créature verte et blanche 4/4 Insecte et Moine avec  
l'initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.  
N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre  
cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère nantuko



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

Seuil ? {G}{W} : Le Monastère nantuko devient une créature verte et blanche 4/4 Insecte et Moine avec l'initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des scintimites



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des scintimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{1}, {T} : La créature Scintimite ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère nantuko



Terrain

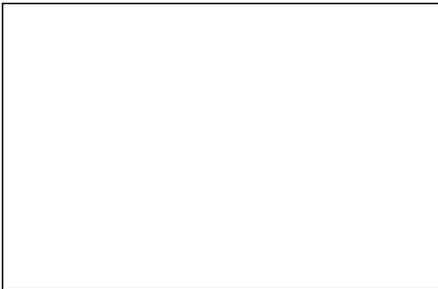
U

{T} : Ajoutez {C}.

Seuil ? {G}{W} : Le Monastère nantuko devient une créature verte et blanche 4/4 Insecte et Moine avec l'initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des scintimites



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des scintimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{1}, {T} : La créature Scintimite ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des scintimites



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des scintimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{1}, {T} : La créature Scintimite ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia



Terrain

U

L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des scintimites



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des scintimites devient une créature-artefact 1/1 Scintimite avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{1}, {T} : La créature Scintimite ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia



Terrain

U

L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais terrelfe



Terrain

U

Le Palais terrelfe arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais terrelfe



Terrain

U

Le Palais terrelfe arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais terrelfe



Terrain

U

Le Palais terrelfe arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais terrelfe



Terrain

U

Le Palais terrelfe arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendelhavre



Terrain légendaire

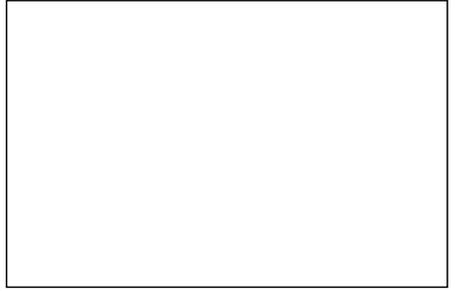
P

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierres en chasse



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{6} : Les Pierres en chasse deviennent une créature-artefact 3/3 Élémental qui est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendelhavre



Terrain légendaire

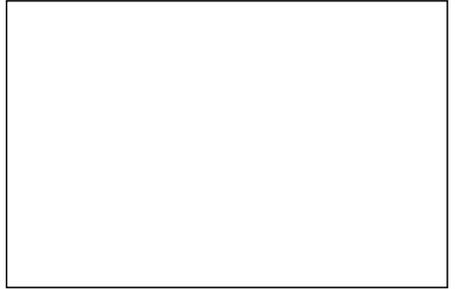
P

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierres en chasse



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{6} : Les Pierres en chasse deviennent une créature-artefact 3/3 Élémental qui est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierres en chasse



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{6} : Les Pierres en chasse deviennent une créature-artefact 3/3 Élémental qui est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe



Terrain

R

{1}, {T}: Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierres en chasse



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{6} : Les Pierres en chasse deviennent une créature-artefact 3/3 Élémental qui est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe



Terrain

R

{1}, {T}: Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables mouvants



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez les Sables mouvants : La créature attaquante sans le vol ciblée gagne -1/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables mouvants



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez les Sables mouvants : La créature attaquante sans le vol ciblée gagne -1/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables mouvants



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez les Sables mouvants : La créature attaquante sans le vol ciblée gagne -1/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables mouvants



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez les Sables mouvants : La créature attaquante sans le vol ciblée gagne -1/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya



Terrain

U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya



Terrain

U

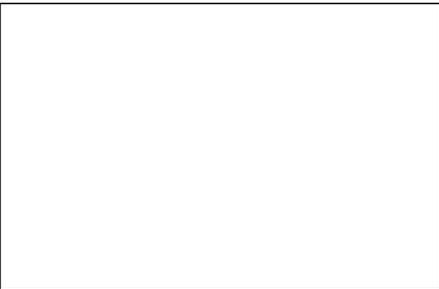
Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya



Terrain

U

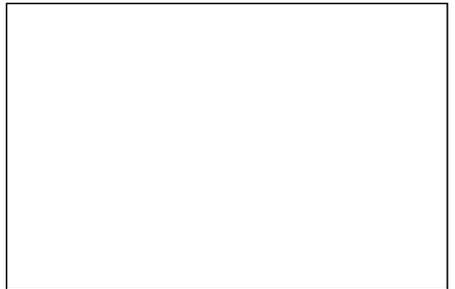
Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya



Terrain

U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stade des nomades



Terrain

U

{T} : Ajoutez {W}. Le Stade des nomades vous inflige 1 blessure.

Seuil ? {W}, {T}, sacrifiez le Stade des nomades : Vous gagnez 4 points de vie. N'activez cette capacité que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes de sel



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Steppes de sel.

{1}, retirez X marqueurs « stock » des Steppes de sel : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {G} et/ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stade des nomades



Terrain

U

{T} : Ajoutez {W}. Le Stade des nomades vous inflige 1 blessure.

Seuil ? {W}, {T}, sacrifiez le Stade des nomades : Vous gagnez 4 points de vie. N'activez cette capacité que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes de sel



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Steppes de sel.

{1}, retirez X marqueurs « stock » des Steppes de sel : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {G} et/ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de guet menaçante



Terrain

U

La Tour de guet menaçante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W}.

{1}{W} : La Tour de guet menaçante devient une créature 1/5 blanche Soldat jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de guet menaçante



Terrain

U

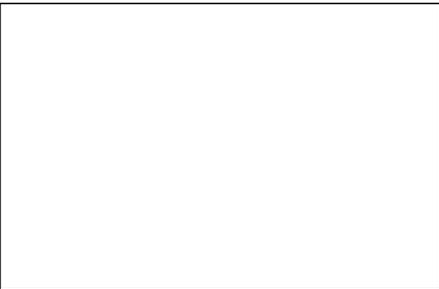
La Tour de guet menaçante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W}.

{1}{W} : La Tour de guet menaçante devient une créature 1/5 blanche Soldat jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de guet menaçante



Terrain

U

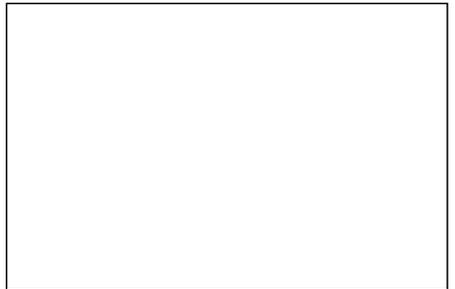
La Tour de guet menaçante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W}.

{1}{W} : La Tour de guet menaçante devient une créature 1/5 blanche Soldat jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de guet menaçante



Terrain

U

La Tour de guet menaçante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W}.

{1}{W} : La Tour de guet menaçante devient une créature 1/5 blanche Soldat jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine d'Urza



Terrain : terrain d'Urza U

{T} : Ajoutez {C}.  
{7}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 2/2 incolore  
Ouvrier spécialisé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine d'Urza

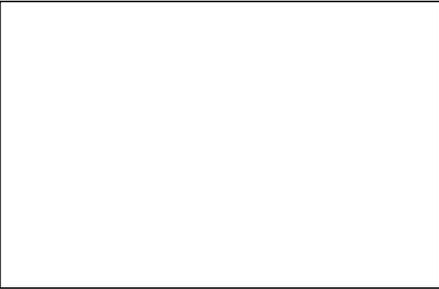


Terrain : terrain d'Urza U

{T} : Ajoutez {C}.  
{7}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 2/2 incolore  
Ouvrier spécialisé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine d'Urza

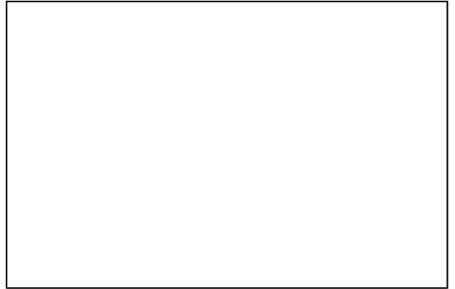


Terrain : terrain d'Urza U

{T} : Ajoutez {C}.  
{7}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 2/2 incolore  
Ouvrier spécialisé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine d'Urza



Terrain : terrain d'Urza U

{T} : Ajoutez {C}.  
{7}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 2/2 incolore  
Ouvrier spécialisé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vésuva



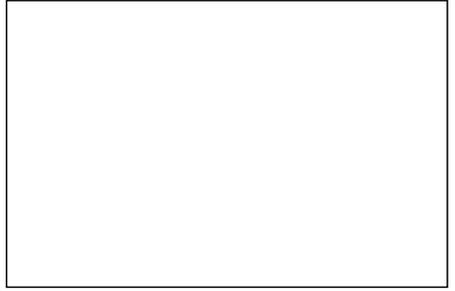
Terrain

R

Vous pouvez faire que Vésuva arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel terrain sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

U

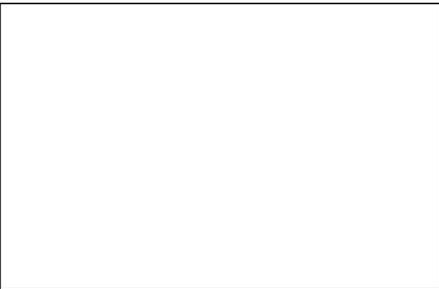
Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vésuva



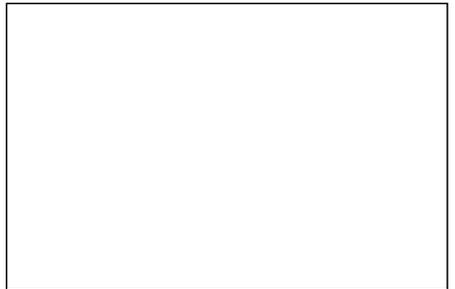
Terrain

R

Vous pouvez faire que Vésuva arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel terrain sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

U

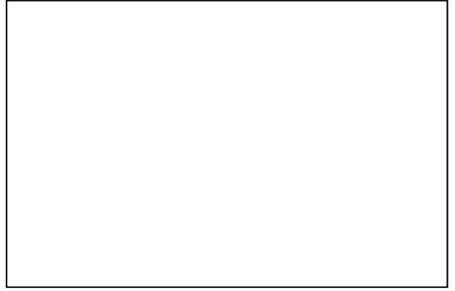
Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitu-Ghazi, la Citarborescence



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{G}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

U

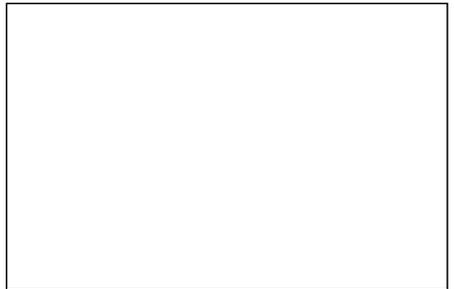
Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitu-Ghazi, la Citarborescence



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{G}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitu-Ghazi, la Citarborescence



Terrain

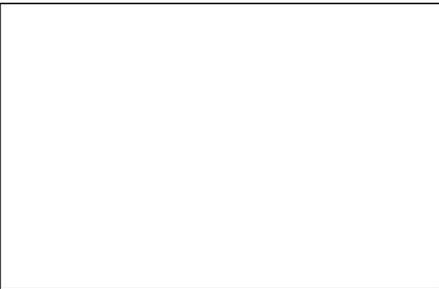
U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{G}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitu-Ghazi, la Citarborescence



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{G}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast