Boue acide {3}{G}{G}

Créature : limon U

Contact mortel
Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}

Créature : limon U

Contact mortel
Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}

Créature : limon U

Contact mortel
Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

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

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

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

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

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre {1}{G}

Créature : elfe et éclaireur et ranger **C**

Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre {1}{G}

Créature : elfe et éclaireur et ranger **C**

Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre {1}{G}

Créature : elfe et éclaireur et ranger **C**

Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

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

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

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

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

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane **C**

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Wumpus shivân {3}{R}

Créature : bête **R**

Piétinement
Quand le Wumpus shivân arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un joueur fait ainsi, mettez le Wumpus shivân au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane **C**

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Wumpus shivân {3}{R}

Créature : bête **R**

Piétinement
Quand le Wumpus shivân arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un joueur fait ainsi, mettez le Wumpus shivân au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Wumpus shivân {3}{R}

Créature : bête R

Piétinement
Quand le Wumpus shivân arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un joueur fait ainsi, mettez le Wumpus shivân au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de l'hiver {1}{G}{G}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de l'hiver {1}{G}{G}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de l'hiver {1}{G}{G}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation {2}{G}{G}

Rituel U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation {2}{G}{G}

Rituel U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation {2}{G}{G}

Rituel U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation {2}{G}{G}

Rituel U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage {1}{R}{R}

Rituel U

Détruisez un artefact ciblé ou un terrain ciblé. Il ne peut pas être régénéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage {1}{R}{R}

Rituel U

Détruisez un artefact ciblé ou un terrain ciblé. Il ne peut pas être régénéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage {1}{R}{R}

Rituel U

Détruisez un artefact ciblé ou un terrain ciblé. Il ne peut pas être régénéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres {2}{R}

Rituel C

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres {2}{R}

Rituel **C**

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion {1}{R}{R}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres {2}{R}

Rituel **C**

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion {1}{R}{R}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion {1}{R}{R}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

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

Mont enraciné

Terrain **R**

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné

Terrain **R**

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné

Terrain **R**

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné

Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

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

Refuge du Kazandou

Terrain U

Le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage {2}{G}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage {2}{G}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage {2}{G}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

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