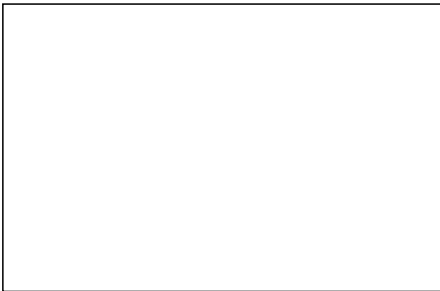


Pont de fangemousse



Terrain

Cachette (Ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé. Quand il le fait, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exiliez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque.)

{T} : Ajoutez {G} à votre réserve.

{G}, {T} : Vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Pont de fangemousse



Terrain

Cachette (Ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé. Quand il le fait, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exiliez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque.)

{T} : Ajoutez {G} à votre réserve.

{G}, {T} : Vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Pont de fangemousse



Terrain

Cachette (Ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé. Quand il le fait, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exiliez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque.)

{T} : Ajoutez {G} à votre réserve.

{G}, {T} : Vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Pont de fangemousse



Terrain

Cachette (Ce terrain arrive sur le champ de bataille engagé. Quand il le fait, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exiliez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque.)

{T} : Ajoutez {G} à votre réserve.

{G}, {T} : Vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast