Bête batteuse {3}{G}{G}

Créature : bête **C**

À chaque fois que la Bête batteuse devient bloquée, le joueur défenseur sacrifie un terrain.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête batteuse {3}{G}{G}

Créature : bête **C**

À chaque fois que la Bête batteuse devient bloquée, le joueur défenseur sacrifie un terrain.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête batteuse {3}{G}{G}

Créature : bête **C**

À chaque fois que la Bête batteuse devient bloquée, le joueur défenseur sacrifie un terrain.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête batteuse {3}{G}{G}

Créature : bête **C**

À chaque fois que la Bête batteuse devient bloquée, le joueur défenseur sacrifie un terrain.

4/4

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

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

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

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

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

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

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

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

Sylvatog {2}{G}

Créature : atog U

{G}, sacrifiez une forêt : Le Sylvatog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvatog {2}{G}

Créature : atog U

{G}, sacrifiez une forêt : Le Sylvatog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvatog {2}{G}

Créature : atog U

{G}, sacrifiez une forêt : Le Sylvatog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvatog {2}{G}

Créature : atog U

{G}, sacrifiez une forêt : Le Sylvatog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

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

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

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

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

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

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

Thermokarst {1}{G}{G}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain neigeux, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermokarst {1}{G}{G}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain neigeux, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermokarst {1}{G}{G}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain neigeux, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermokarst {1}{G}{G}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain neigeux, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Tempête de glace {2}{G}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Tempête de glace {2}{G}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Tempête de glace {2}{G}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Tempête de glace {2}{G}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé.

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation {1}{G}

Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation {1}{G}

Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation {1}{G}

Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation {1}{G}

Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste {G}

Éphémère R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste {G}

Éphémère R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste {G}

Éphémère R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste {G}

Éphémère R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

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

Kamahl, la Poigne de la Krosia {4}{G}{G}

Créature légendaire : humain et druide R

{G} : Un terrain ciblé devient une créature 1/1 jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
{2}{G}{G}{G} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/3

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

Lhurgoyf {2}{G}{G}

Créature : lhurgoyf R

La force du Lhurgoyf est égale au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lhurgoyf {2}{G}{G}

Créature : lhurgoyf R

La force du Lhurgoyf est égale au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisissure rampante {2}{G}{G}

Rituel U

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisissure rampante {2}{G}{G}

Rituel U

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tsunami {3}{G}

Rituel U

Détruisez toutes les îles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tsunami {3}{G}

Rituel U

Détruisez toutes les îles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tsunami {3}{G}

Rituel U

Détruisez toutes les îles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tsunami {3}{G}

Rituel U

Détruisez toutes les îles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kudzu {1}{G}{G}

Enchantement : aura R

Enchanter : terrain
Quand le terrain enchanté devient engagé, détruisez-le. Le contrôleur de ce terrain peut attacher le Kudzu au terrain de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kudzu {1}{G}{G}

Enchantement : aura R

Enchanter : terrain
Quand le terrain enchanté devient engagé, détruisez-le. Le contrôleur de ce terrain peut attacher le Kudzu au terrain de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kudzu {1}{G}{G}

Enchantement : aura R

Enchanter : terrain
Quand le terrain enchanté devient engagé, détruisez-le. Le contrôleur de ce terrain peut attacher le Kudzu au terrain de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kudzu {1}{G}{G}

Enchantement : aura R

Enchanter : terrain
Quand le terrain enchanté devient engagé, détruisez-le. Le contrôleur de ce terrain peut attacher le Kudzu au terrain de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast