Baloth écrasebois {4}{G}{G}

Créature : bête U

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Baloth écrasebois gagne +4/+4 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth écrasebois {4}{G}{G}

Créature : bête U

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Baloth écrasebois gagne +4/+4 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth écrasebois {4}{G}{G}

Créature : bête U

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Baloth écrasebois gagne +4/+4 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth écrasebois {4}{G}{G}

Créature : bête U

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Baloth écrasebois gagne +4/+4 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerfeclair paissant {2}{G}

Créature : antilope **C**

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerfeclair paissant {2}{G}

Créature : antilope **C**

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerfeclair paissant {2}{G}

Créature : antilope **C**

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerfeclair paissant {2}{G}

Créature : antilope **C**

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra de lotus {1}{G}

Créature : serpent R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra de lotus {1}{G}

Créature : serpent R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra de lotus {1}{G}

Créature : serpent R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra de lotus {1}{G}

Créature : serpent R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kudzu fouettevigne {1}{G}

Créature : plante R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Kudzu fouettevigne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kudzu fouettevigne {1}{G}

Créature : plante R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Kudzu fouettevigne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kudzu fouettevigne {1}{G}

Créature : plante R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Kudzu fouettevigne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kudzu fouettevigne {1}{G}

Créature : plante R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Kudzu fouettevigne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade

Créature-terrain : forêt et dryade U

(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 U

(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 U

(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 U

(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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard sylvestre {1}{G}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard sylvestre {1}{G}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard sylvestre {1}{G}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard sylvestre {1}{G}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

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

Berceau de Gaia

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

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

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 de bataille d'Havrebois

Terrain U

Le Champ de bataille d'Havrebois arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
{T}, sacrifiez le Champ de bataille d'Havrebois : Ajoutez {G}{G}.

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

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

Mine des morts-terrains

Terrain **U**

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, Sacrifiez la Mine des morts-terrains : Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes {3}

Artefact M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes {3}

Artefact M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes {3}

Artefact M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes {3}

Artefact M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne {0}

Artefact U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne {0}

Artefact U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne {0}

Artefact U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne {0}

Artefact U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assolement {G}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assolement {G}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assolement {G}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assolement {G}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de vie {2}{G}

Enchantement R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de vie {2}{G}

Enchantement R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de vie {2}{G}

Enchantement R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de vie {2}{G}

Enchantement R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchaînements {G}

Enchantement R

Vous pouvez jouer n'importe quel nombre de terrains pendant chacun de vos tours.
À chaque fois que vous jouez un terrain, si ce n'était pas le premier terrain que vous avez joué ce tour-ci, les Enchaînements vous infligent 1 blessure.

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

Exploration {G}

Enchantement R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloths déchaînés {4}{G}{G}

Créature : bête R

Piétinement
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloths déchaînés {4}{G}{G}

Créature : bête R

Piétinement
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloths déchaînés {4}{G}{G}

Créature : bête R

Piétinement
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloths déchaînés {4}{G}{G}

Créature : bête R

Piétinement
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau de Rofellos {G}

Rituel **C**

Révélez un nombre quelconque de cartes vertes de votre main. Renvoyez une carte d'enchantement depuis votre cimetière dans votre main pour chaque carte révélée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau de Rofellos {G}

Rituel **C**

Révélez un nombre quelconque de cartes vertes de votre main. Renvoyez une carte d'enchantement depuis votre cimetière dans votre main pour chaque carte révélée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau de Rofellos {G}

Rituel **C**

Révélez un nombre quelconque de cartes vertes de votre main. Renvoyez une carte d'enchantement depuis votre cimetière dans votre main pour chaque carte révélée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau de Rofellos {G}

Rituel **C**

Révélez un nombre quelconque de cartes vertes de votre main. Renvoyez une carte d'enchantement depuis votre cimetière dans votre main pour chaque carte révélée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau de Rofellos {G}

Rituel **C**

Révélez un nombre quelconque de cartes vertes de votre main. Renvoyez une carte d'enchantement depuis votre cimetière dans votre main pour chaque carte révélée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice de Tel-Jilad {1}{G}

Éphémère U

Détruisez l'artefact ciblé. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice de Tel-Jilad {1}{G}

Éphémère U

Détruisez l'artefact ciblé. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice de Tel-Jilad {1}{G}

Éphémère U

Détruisez l'artefact ciblé. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice de Tel-Jilad {1}{G}

Éphémère U

Détruisez l'artefact ciblé. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition du C?ur de Khalni {1}{G}

Enchantement **C**

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition du C?ur de Khalni.
Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition du C?ur de Khalni et sacrifiez-la : 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

Expédition du C?ur de Khalni {1}{G}

Enchantement **C**

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition du C?ur de Khalni.
Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition du C?ur de Khalni et sacrifiez-la : 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

Expédition du C?ur de Khalni {1}{G}

Enchantement **C**

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition du C?ur de Khalni.
Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition du C?ur de Khalni et sacrifiez-la : 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