


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

Baloths déchainés {4}{G}{G}



Créature : bête R

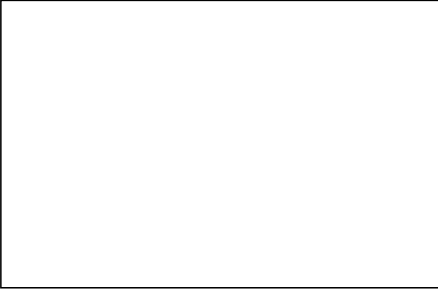
Piétinement

<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

Baloth écrasebois {4}{G}{G}



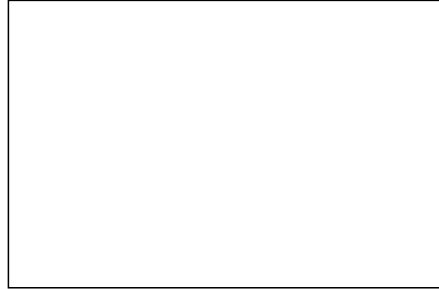
Créature : bête U

<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

Baloths déchainés {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

Barou, la Poigne de la Krosia

{3}{G}{G}

Créature légendaire : humain et druide

R

À chaque fois qu'une forêt arrive sur le champ de bataille, les créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

<i>>Majesté</i> ? Défaussez-vous d'une autre carte appelée Barou, la Poigne de la Krosia : Créez un jeton de créature X/X verte Guivre, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

4/4

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

Barou, la Poigne de la Krosia

{3}{G}{G}

Créature légendaire : humain et druide

R

À chaque fois qu'une forêt arrive sur le champ de bataille, les créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

<i>>Majesté</i> ? Défaussez-vous d'une autre carte appelée Barou, la Poigne de la Krosia : Créez un jeton de créature X/X verte Guivre, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barou, la Poigne de la Krosia

{3}{G}{G}

Créature légendaire : humain et druide

R

À chaque fois qu'une forêt arrive sur le champ de bataille, les créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

<i>Majesté</i> ? Défaussez-vous d'une autre carte appelée Barou, la Poigne de la Krosia : Créez un jeton de créature X/X verte Guivre, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilic de Tournebois

{1}{G}{G}

Créature : basilic

U

Contact mortel

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'une créature ciblée bloque le Basilic de Tournebois ce tour-ci si possible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barou, la Poigne de la Krosia

{3}{G}{G}

Créature légendaire : humain et druide

R

À chaque fois qu'une forêt arrive sur le champ de bataille, les créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

<i>Majesté</i> ? Défaussez-vous d'une autre carte appelée Barou, la Poigne de la Krosia : Créez un jeton de créature X/X verte Guivre, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilic de Tournebois

{1}{G}{G}

Créature : basilic

U

Contact mortel

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'une créature ciblée bloque le Basilic de Tournebois ce tour-ci si possible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilic de Tournebois

{1}{G}{G}



Créature : basilic

U

Contact mortel

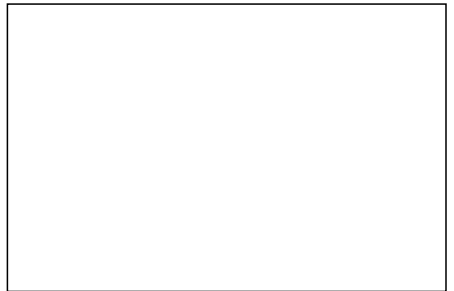
À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'une créature ciblée bloque le Basilic de Tournebois ce tour-ci si possible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bessonneraie kalonienne

{5}{G}



Créature : sylvin et guerrier

R

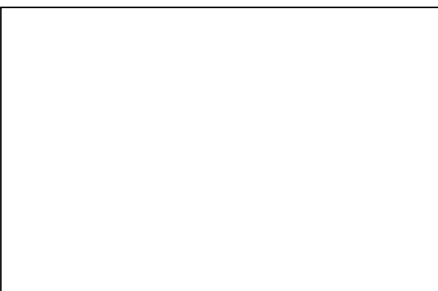
La force et l'endurance de la Bessonneraie kalonienne sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez. Quand la Bessonneraie kalonienne arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature verte Sylvain et Guerrier avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez. »

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bessonneraie kalonienne

{5}{G}



Créature : sylvin et guerrier

R

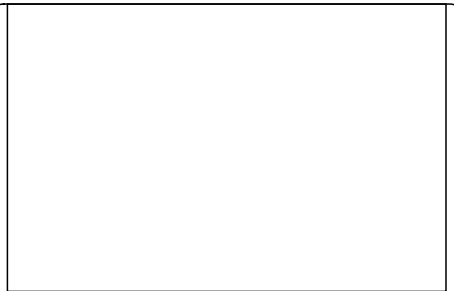
La force et l'endurance de la Bessonneraie kalonienne sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez. Quand la Bessonneraie kalonienne arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature verte Sylvain et Guerrier avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de forêts que vous contrôlez. »

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biche dorée

{1}{G}



Créature : élan

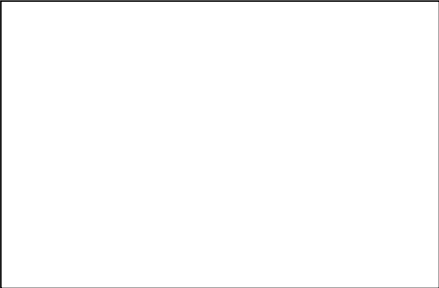
C

{T} : Ajoutez {G}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biche dorée {1}{G}

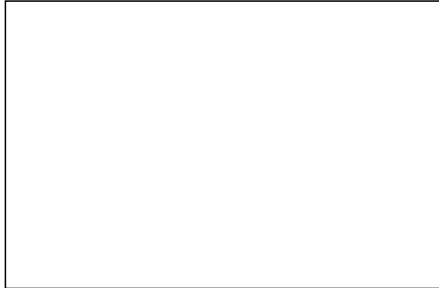


Créature : élan C
 {T} : Ajoutez {G}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biche dorée {1}{G}




Créature : élan C
 {T} : Ajoutez {G}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biche dorée {1}{G}




Créature : élan C
 {T} : Ajoutez {G}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}

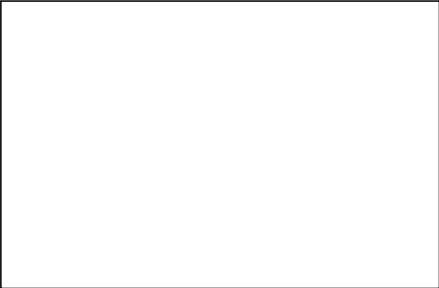


Créature : limon U
 Contact mortel
 Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille,
 détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}

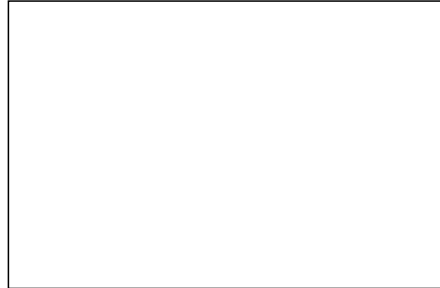


Créature : limon U
 Contact mortel
 Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveur de sorts {G}



Créature : serpent M
 Montée de niveau {1}


[Niveau 3-7> Protection contre les éphémères (4/4)

[Niveau 8+> Protection contre tout (6/6)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveur de sorts {G}



Créature : serpent M
 Montée de niveau {1}

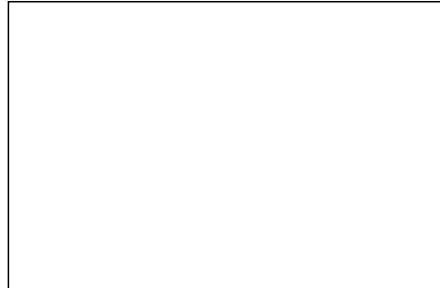
[Niveau 3-7> Protection contre les éphémères (4/4)

[Niveau 8+> Protection contre tout (6/6)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction selon Gaia {1}{G}



Rituel U

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque.
 Piochez une carte.
 Quand la Bénédiction selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédictio selon Gaia

{1}{G}



Rituel

U

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque.
Piochez une carte.
Quand la Bénédiction selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bifurcation de la route

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez jusqu'à deux cartes de terrain de base dans votre bibliothèque et révélez-les. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bifurcation de la route

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez jusqu'à deux cartes de terrain de base dans votre bibliothèque et révélez-les. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bifurcation de la route

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez jusqu'à deux cartes de terrain de base dans votre bibliothèque et révélez-les. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bifurcation de la route

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez jusqu'à deux cartes de terrain de base dans votre bibliothèque et révéléz-les. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourrasque corrosive

{X}{GP}



Rituel

U

{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

La Bourrasque corrosive inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourrasque corrosive

{X}{GP}



Rituel

U

{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

La Bourrasque corrosive inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin miroir



Terrain

M

Le Bassin miroir arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{C}, {T}, sacrifiez le Bassin miroir : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

{4}{C}, {T}, sacrifiez le Bassin miroir : Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin miroir



Terrain

M

Le Bassin miroir arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}{C}, {T}, sacrifiez le Bassin miroir : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.
{4}{C}, {T}, sacrifiez le Bassin miroir : Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



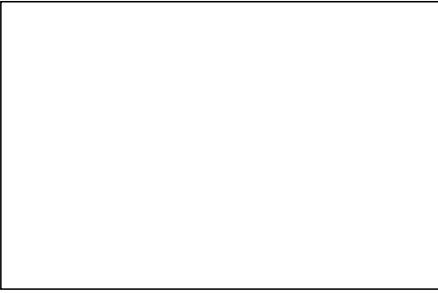
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



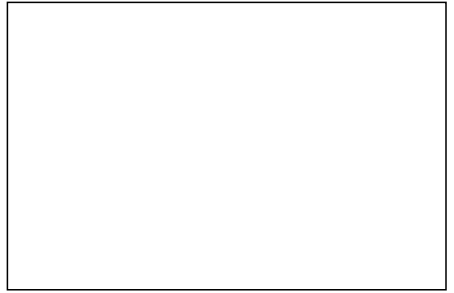
Terrain de base : forêt

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

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

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

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

Forêt




Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briser // Braver {RG}{RG} // {2}{R}{G}



Éphémère / Rituel R

Briser {RG}{RG}

&i>Éphémère</i>

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas.

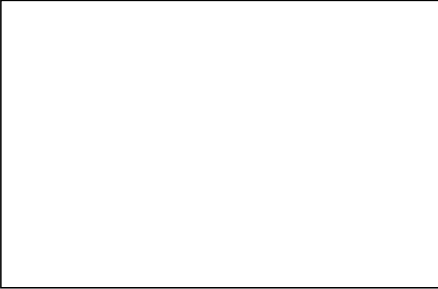
Braver {2}{R}{G}

&i>Rituel</i>

Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briser // Braver {RG}{RG} // {2}{R}{G}



Éphémère / Rituel R

Briser {RG}{RG}

&i>Éphémère</i>

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas.

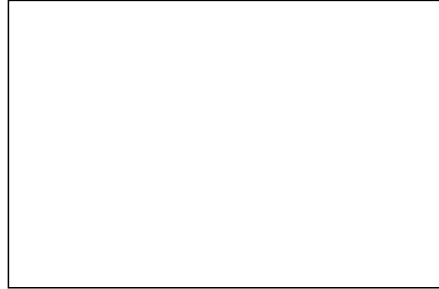
Braver {2}{R}{G}

&i>Rituel</i>

Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briser // Braver {RG}{RG} // {2}{R}{G}



Éphémère / Rituel R

Briser {RG}{RG}

&i>Éphémère</i>

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas.

Braver {2}{R}{G}

&i>Rituel</i>

Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briser // Braver

{RG}{RG} // {2}{R}{G}

Éphémère / Rituel

R

Briser {RG}{RG}
&i>Éphémère</i>

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker, que vous ne contrôlez pas.

Braver {2}{R}{G}
&i>Rituel</i>

Créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeoisement

{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeoisement

{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeoisement

{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

