Golem météoritique {7}

Créature-artefact : golem U

Quand le Golem météoritique arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

3/3

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

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

Excavatrice de Ramunap {2}{G}

Créature : serpent et clerc R

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Molimo, maro-sorcier {4}{G}{G}{G}

Créature légendaire : élémental U

Piétinement
La force et l'endurance de Molimo, maro-sorcier sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur de Zendikar {5}{G}{G}

Créature : élémental M

Quand le Vengeur de Zendikar arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante pour chaque terrain que vous contrôlez.
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur chaque créature Plante que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}

Créature : humain et shamane U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre fielleux des profondeurs {8}

Créature : eldrazi et pieuvre R

Flash
Émergence {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer ce sort en sacrifiant une créature et en payant le coût d'émergence, moins la valeur de mana de cette créature.)
Quand vous lancez ce sort, engagez jusqu'à quatre permanents ciblés.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meloku le Miroir voilé {4}{U}

Créature légendaire : lunaréen et sorcier R

Vol
{1}, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Créez un jeton de créature 1/1 bleue Illusion avec le vol.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées {4}{U}

Créature : élémental U

Vol
Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.
Évovation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nezahal, Marée primordiale {5}{U}{U}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, piochez une carte.
Défaussez-vous de trois cartes : Exilez Nezahal, Marée primordiale. Renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aési, tyran du détroit de l'Épicycle {4}{G}{U}

Créature légendaire : grand serpent M

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.
À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des grands fonds {2}{G}{U}

Créature : humain et sorcier R

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1+/1 sur cette créature.)
À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est mis sur la Mage des grands fonds, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé {G}{U}

Créature : serpent et elfe et druide C

Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de noirfiel {2}{GU}{GU}{GU}

Créature : horreur R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Dégagez toutes les créature vertes et/ou bleues que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante {1}{G}

Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation {2}{G}{G}

Rituel U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer {1}{G}

Rituel C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama {2}{G}

Rituel : arcane C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche compulsive {2}{U}

Rituel **C**

Un joueur ciblé pioche trois cartes. Ce joueur se défausse ensuite de deux cartes à moins qu'il ne se défausse d'une carte de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain **C**

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atoll de corail

Terrain **U**

L'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand l'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins de renvoyer une île dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {C}{U}.

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

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial au génie

Terrain U

Le Mémorial au génie arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}.
{4}{U}, {T}, sacrifiez le Mémorial au génie : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jungle épaisse

Terrain U

La Jungle épaisse arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Jungle épaisse arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins de renvoyer une forêt dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {C}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylves gangrenées

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{3}{G}, {T}, sacrifiez les Sylves gangrenées : 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

Tour de commandement

Terrain C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête {2}{G}

Éphémère U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.
Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis {1}{U}

Éphémère **C**

Kick {1}{U}
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction {3}{U}

Éphémère **U**

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épluchage de réalité {1}{U}

Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance {G}{U}

Éphémère **C**

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

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 des ruines de Ior {1}{U}

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 des ruines de Ior.
Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition des ruines de Ior et sacrifiez-la : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast