

Férocidores plaqués d'argent

{5}{R}{R}



Créature : dinosaure

R

Rage ? À chaque fois que les Férocidores plaqués d'argent subissent des blessures, chaque adversaire sacrifie un permanent

8/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précurseur de l'Empire

{3}{R}



Créature : humain et soldat

U

Quand le Précurseur de l'Empire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de dinosaure, la révéler, puis mélanger votre bibliothèque et mettre cette carte au-dessus d'elle. À chaque fois qu'un autre dinosaure arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que le Précurseur de l'Empire inflige 1 blessure à chaque créature.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-chasseur d'Oteppec

{1}{R}



Créature : humain et shamane

U

Les sorts de dinosaure que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

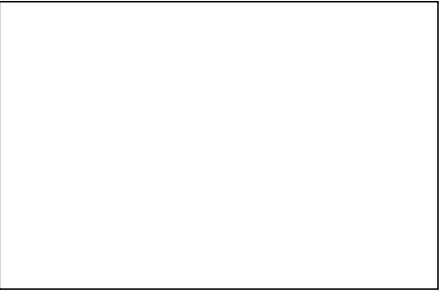
{T} : Un dinosaure ciblé acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Altisaur du temple

{4}{W}



Créature : dinosaure

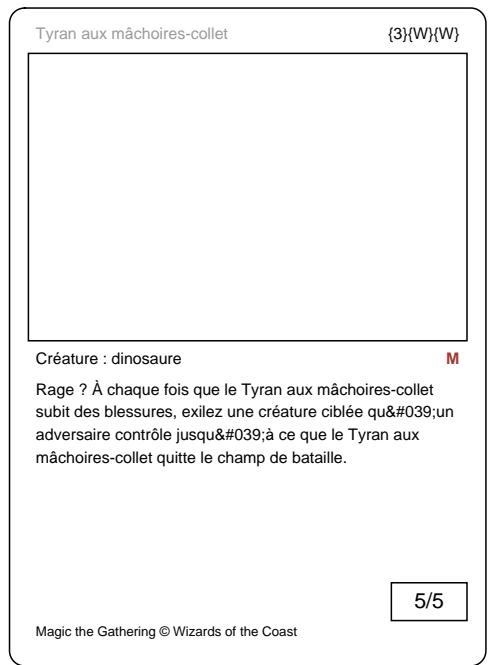
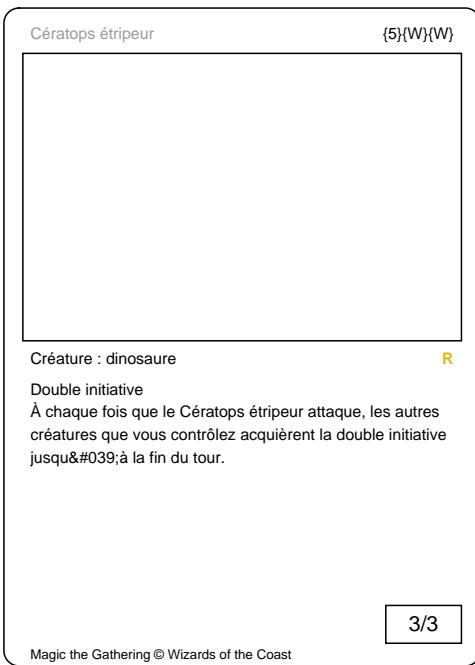
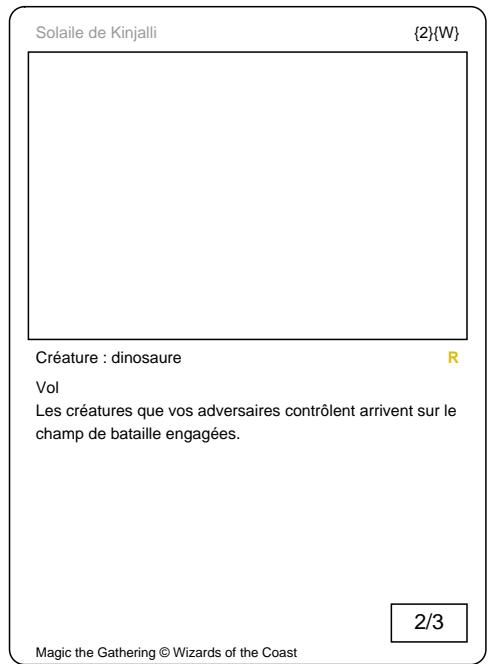
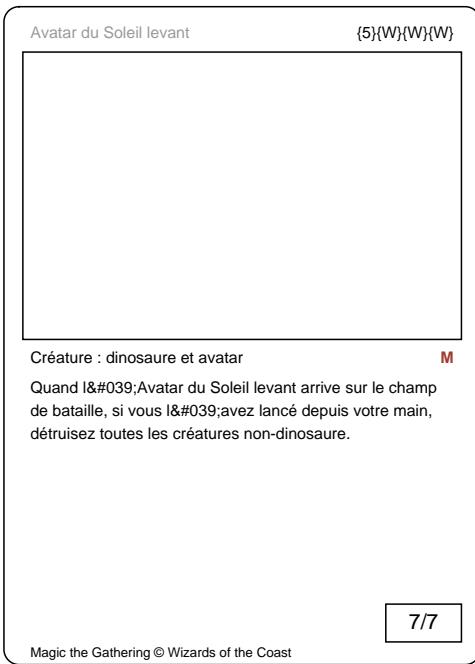
R

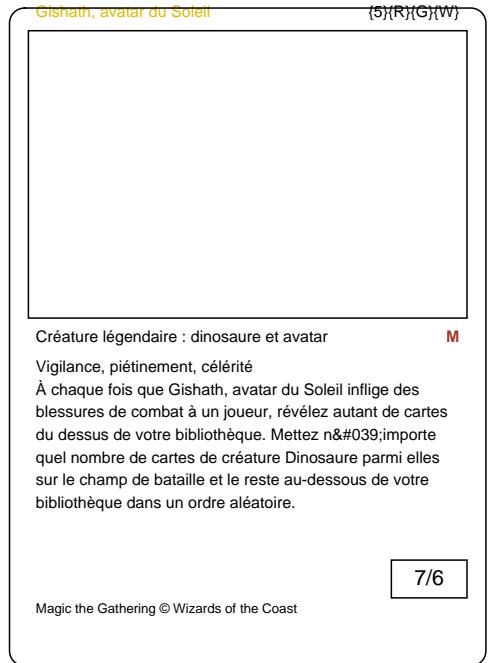
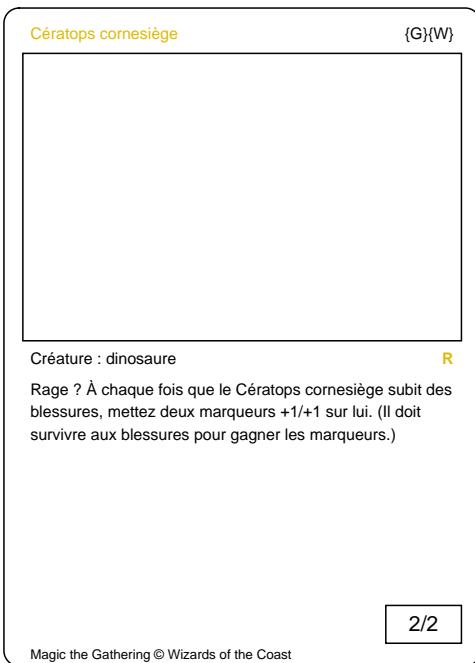
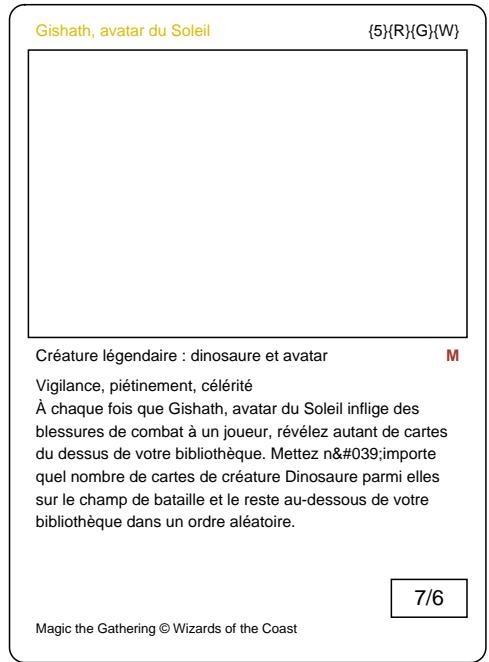
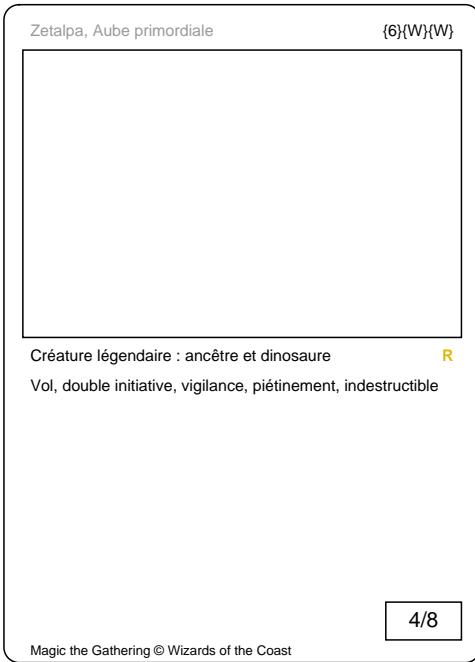
Si une source devait infliger des blessures à un autre dinosaure que vous contrôlez, prévenez toutes ces blessures sauf 1.

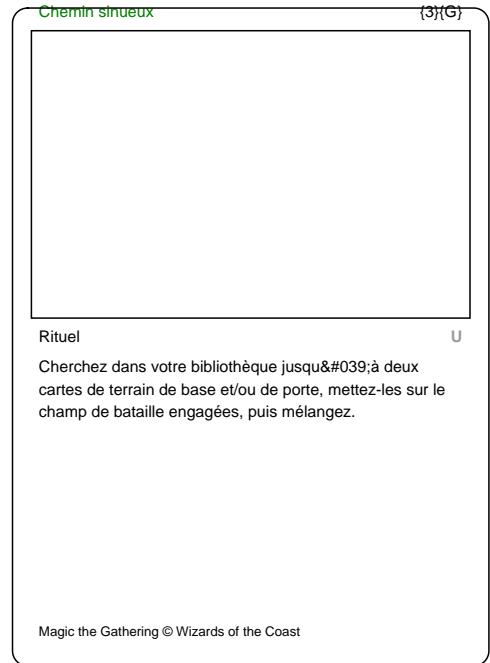
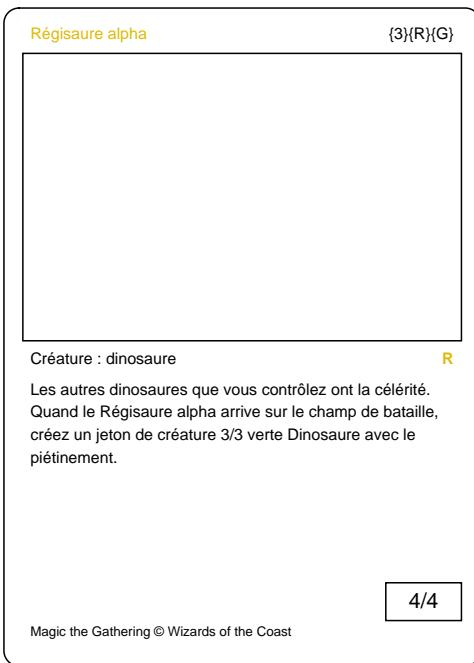
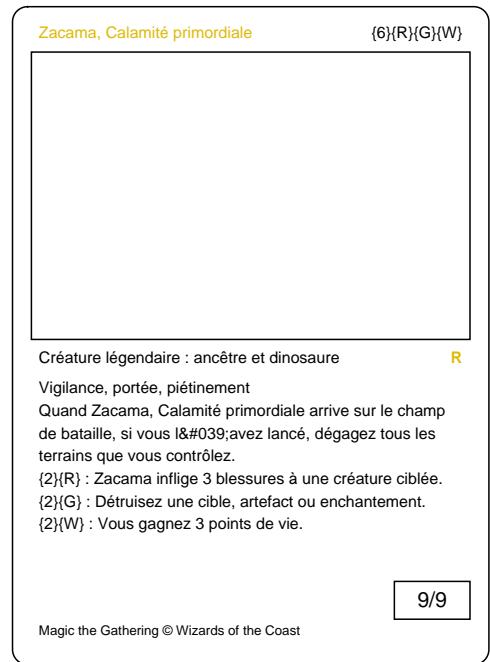
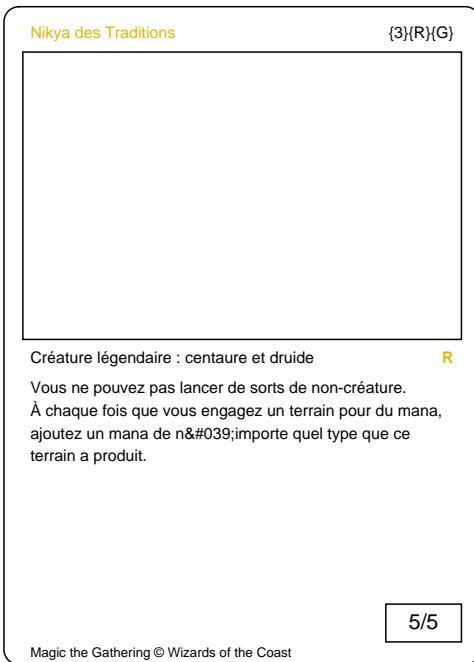
3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Cherchaloïn

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

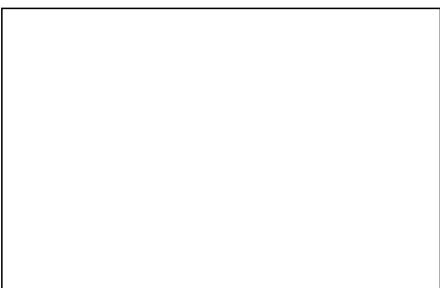
C

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

Communion avec les dinosaures

{G}



Rituel

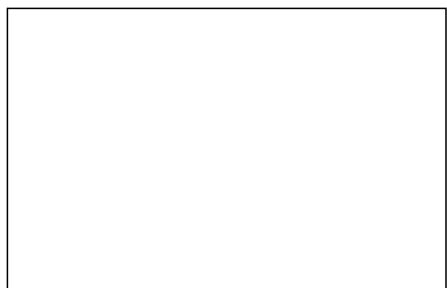
C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de dinosaure ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

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

Expertise de Rishkar

{4}{G}{G}

Rituel

R

Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.
Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 5 depuis votre main sans payer son coût de mana.

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

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

Végétation explosive

{3}{G}

Rituel

U

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

Rayonnement de désastre

{5}{R}{R}



Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révéléz une carte de créature de votre main.

Le Rayonnement de désastre inflige X blessures à chaque créature que vos adversaires contrôlent, X étant la valeur de mana de la carte révélée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décimation

{2}{R}{G}



Rituel

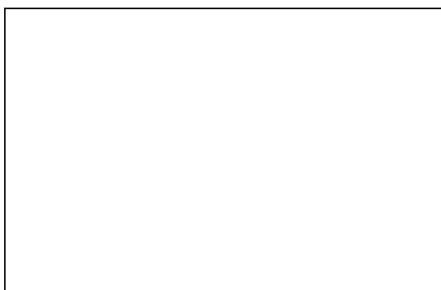
R

Détrouisez un artefact ciblé, une créature ciblée, un enchantement ciblé et un terrain ciblé. (Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins que vous n'ayez des choix légaux pour toutes ses cibles.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claireflamme

{X}{R}{R}{W}{W}

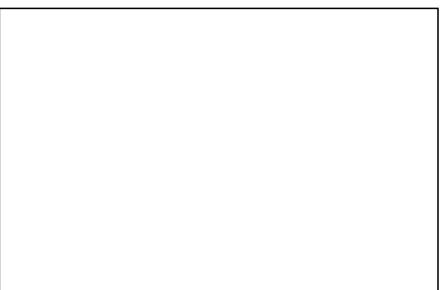


Rituel

R

Irradiance ? La Claireflamme inflige X blessures à une créature ciblée et à chaque autre créature qui partage une couleur avec elle. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arche d'Orazca

Terrain

R

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)

{T} : Ajoutez {C}.

{5}, {T} : Piochez une carte. N'activez que si vous avez l'agrément de la cité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet éclatant



Terrain

U

Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {G}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère éclatante



Terrain

U

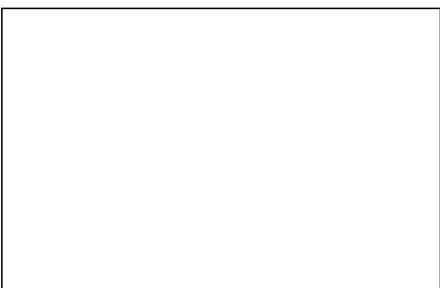
La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {R}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée



Terrain

C

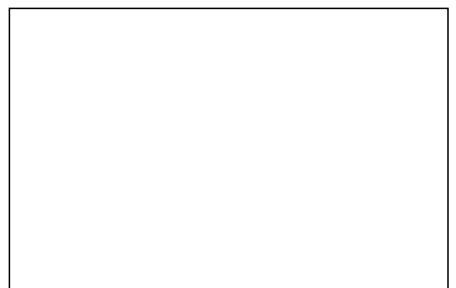
La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

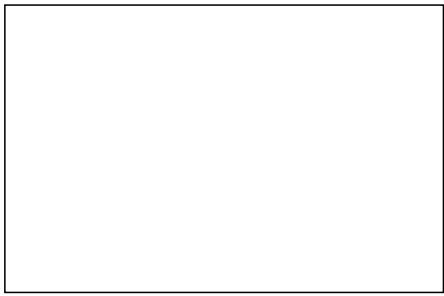
C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Forêt



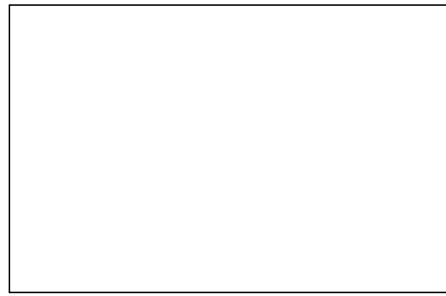
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



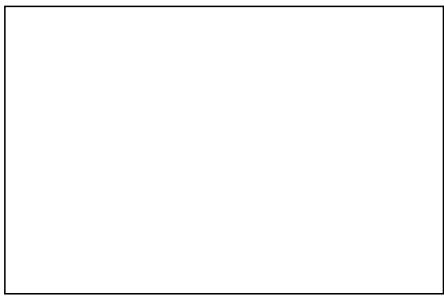
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



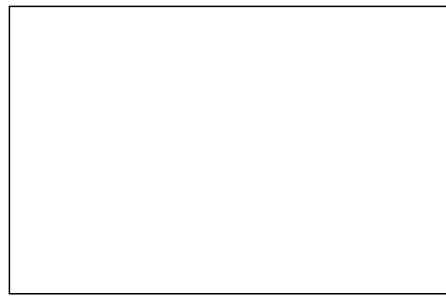
Terrain de base : forêt

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

Halliers tranquilles



Terrain

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



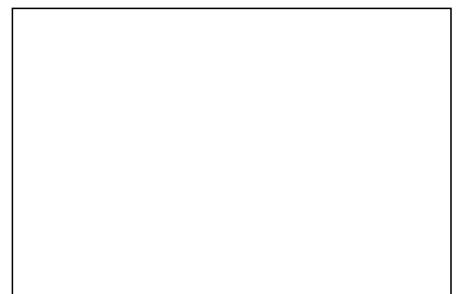
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

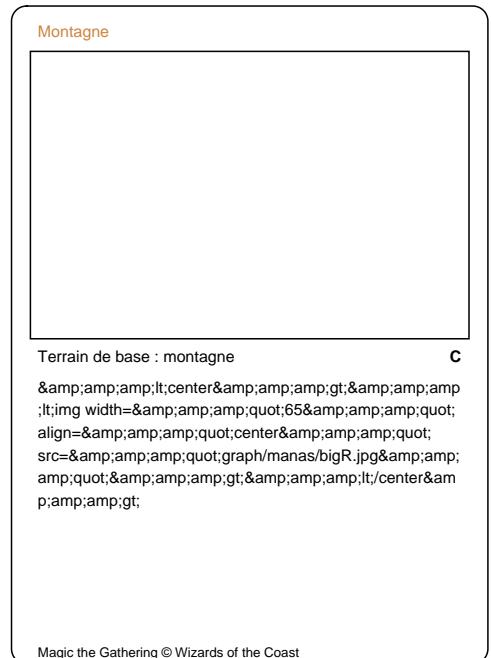
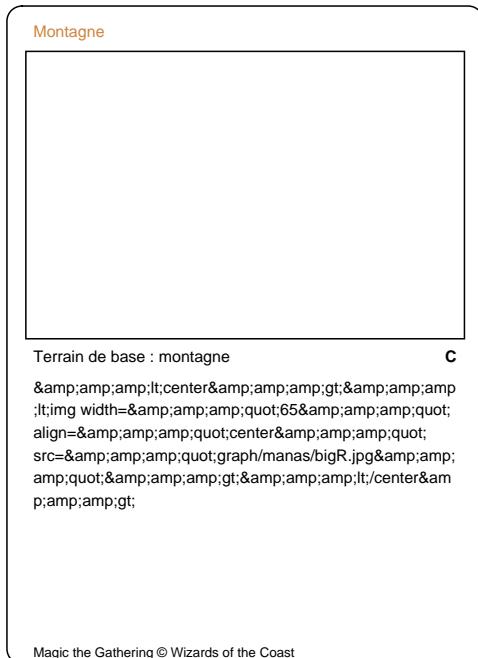
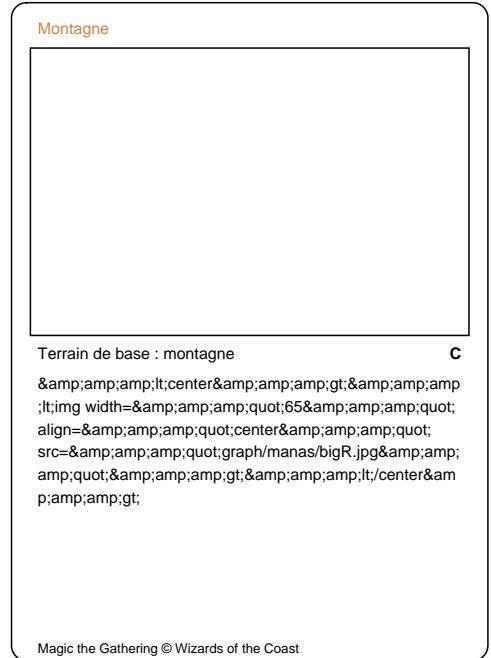
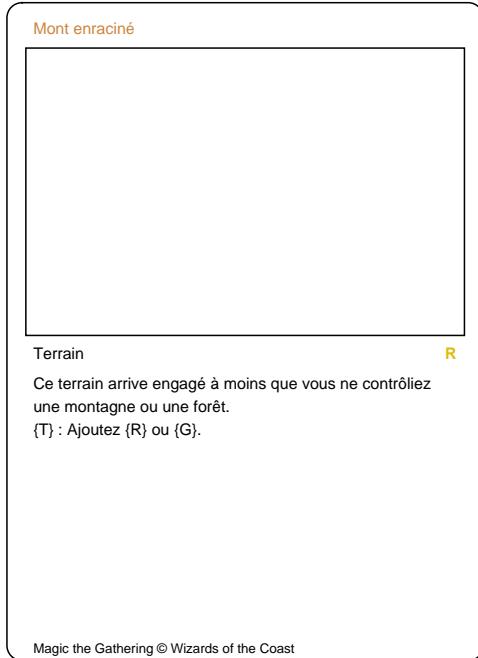


Terrain

{T}, sacrifiez ce terrain : 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



Montagne



Terrain de base : montagne

C

</center>
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



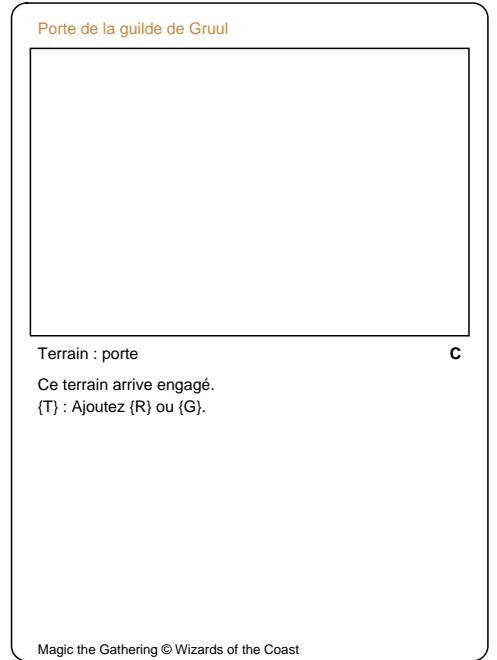
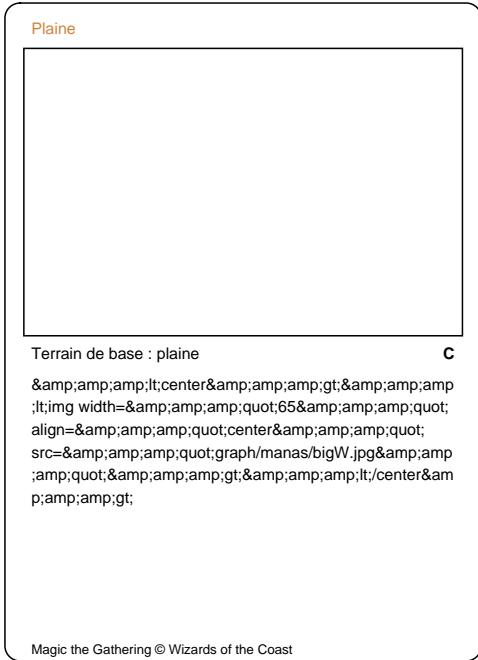
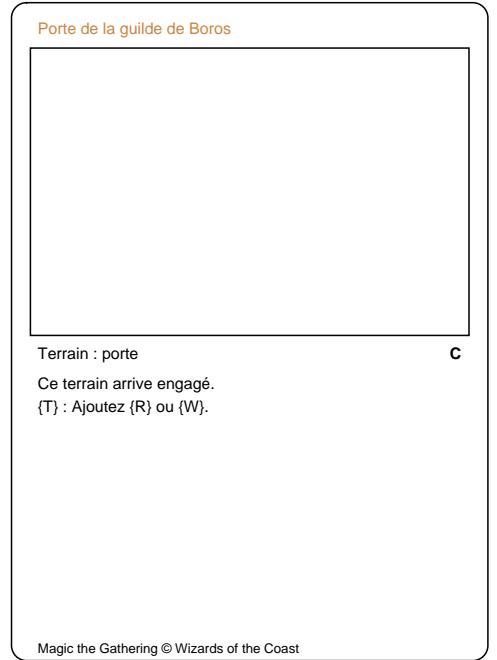
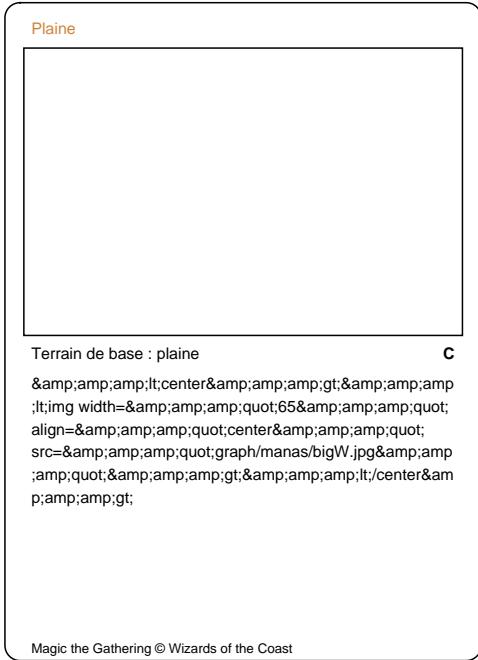
Terrain de base : plaine

C

</center>
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Porte de la guilde de Selesnya



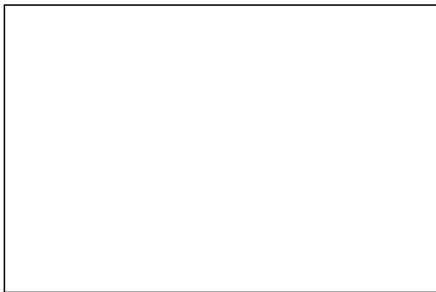
Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie éclatante



Terrain

U

La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.
{T} : Ajoutez {W}.
{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie dérivante



Terrain

C

La Prairie dérivante arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

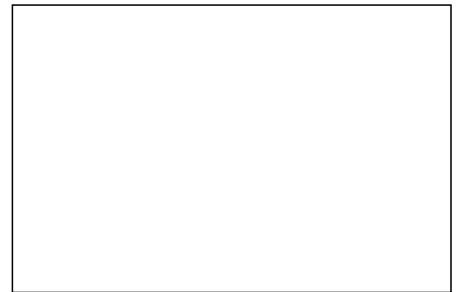
Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius



Terrain

U

Au moment où la Terra nullius arrive, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{G}.

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

Vue de la canopée



Terrain : forêt et plaine

R

{(T)} : Ajoutez {G} ou {W}.
La Vue de la canopée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



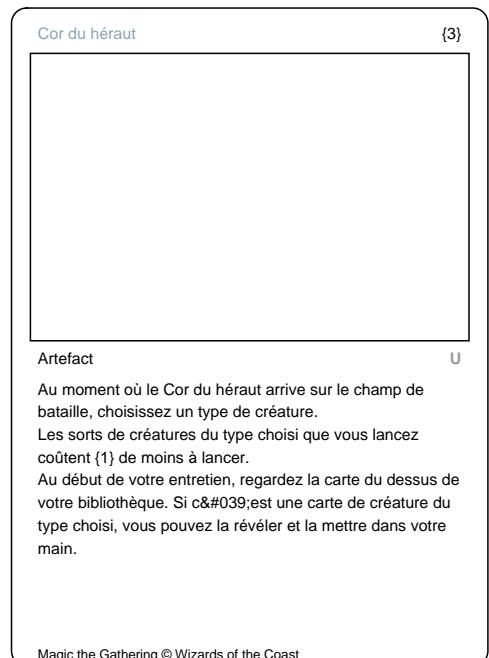
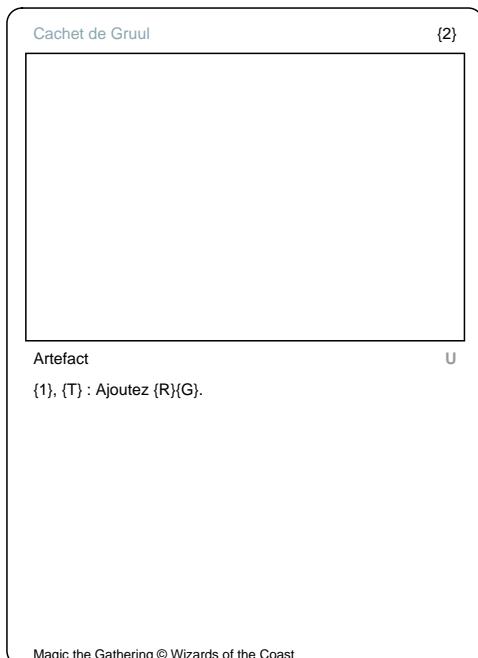
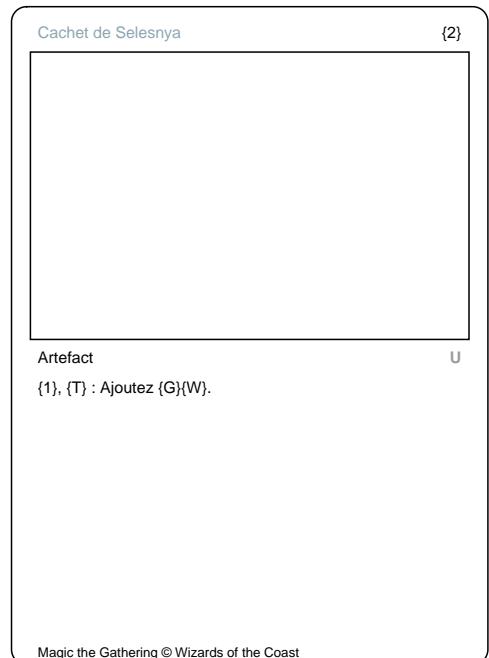
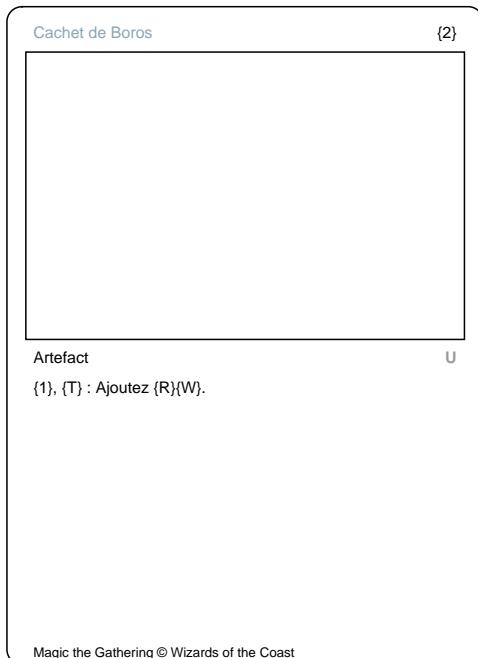
Artifact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Incubateur d'Urza

{3}



Artifact

R

Au moment où l'Incubateur d'Urza arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artifact : équipement

U

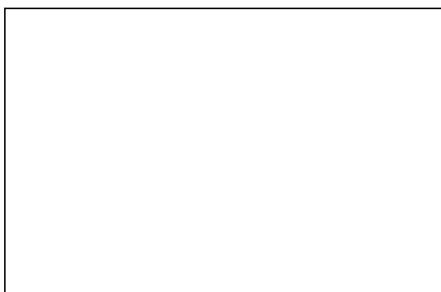
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubateur d'Urza

{3}



Artifact

R

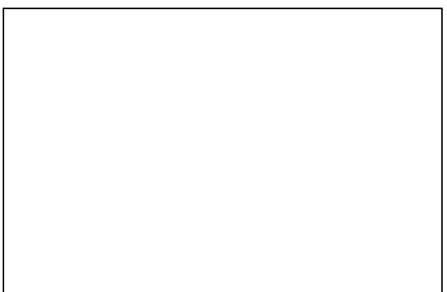
Au moment où l'Incubateur d'Urza arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Huatli, chevalière au dinosaure

{4}{R}{W}



Planeswalker légendaire : Huatli

M

{+2}: Ciblez jusqu'à un dinosaure que vous contrôlez. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur lui.

{-3}: Un dinosaure ciblé que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

{-7}: Les dinosaures que vous contrôlez gagnent +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Huatli, poëtesse guerrière

{3}{R}{W}



Planeswalker légendaire : Huatli

M

{+2}: Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

{+0}: Créez un jeton de créature 3/3 verte Dinosaur avec le piétinement.

{-X}: Huatli, poëtesse guerrière inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées. Les créatures blessées de cette manière ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

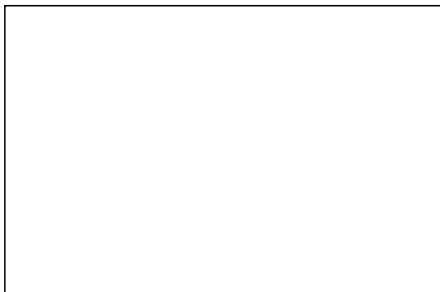
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, mettre cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge

{R}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Contrecarez un sort bleu ciblé.

? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation inébranlable

{2}{W}



Éphémère

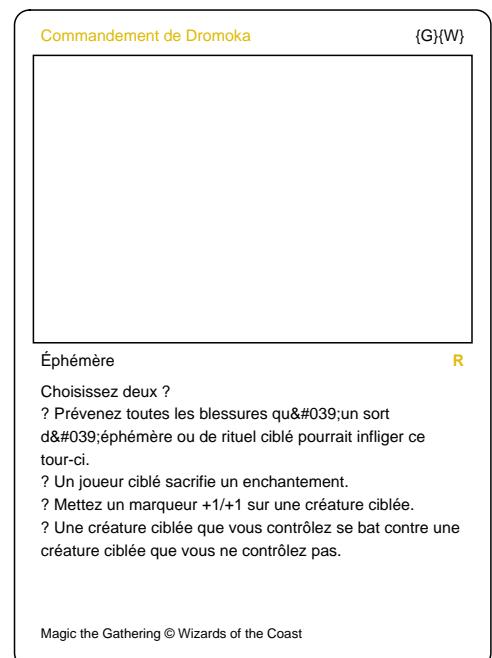
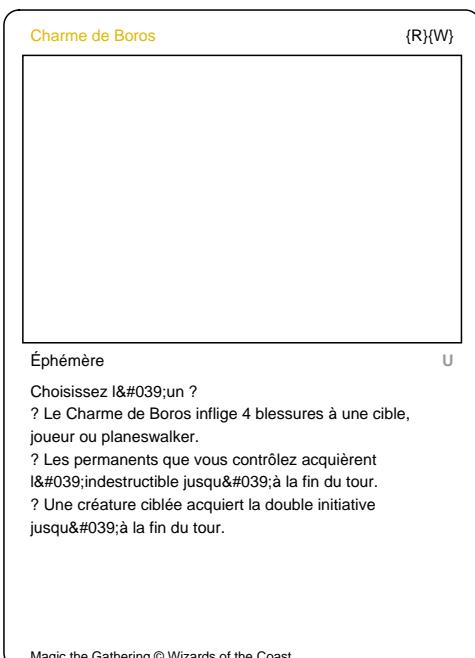
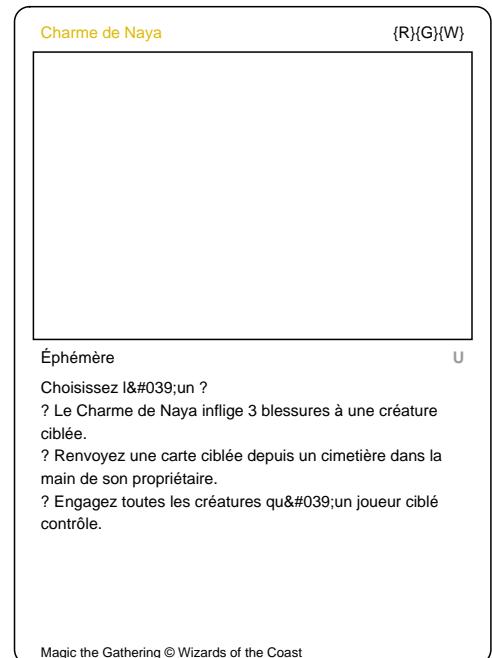
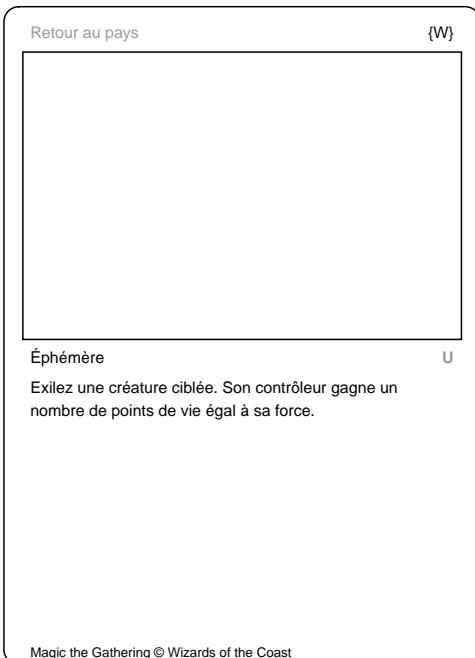
R

Les créatures que vous contrôlez acquièrent indestructible jusqu'à la fin du tour.

Addenda ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, mettez un marqueur +1/+1 sur chacune de ces créatures et elles acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Maîtrise de l'art de la guerre

{2}{RW}{RW}

Éphémère

R

Ne lancez ce sort qu'avant la déclaration des attaquants.

Vous choisissez quelles créatures attaquent ce tour-ci. Vous choisissez quelles créatures bloquent ce tour-ci et comment ces créatures bloquent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résurgence de Zendikar

{5}{G}{G}

Enchantement

R

À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit. (Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.)

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien élémentaire

{2}{G}

Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 3 que vous contrôlez arrive, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrohépathite

{2}{R}{R}

Enchantement

U

Au début de l'étape de fin, si il n'y a pas de créature sur le champ de bataille, sacrifiez la Pyrohépathite.

{R} : La Pyrohépathite inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil du Mirari

{3}{G}{W}



Enchantement

M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana,
ajoutez un mana de n'importe quel type que ce
terrain a produit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast