

Pantlaza, protégé du soleil

{2}{R}{G}{W}

Créature légendaire : dinosaure

M

À chaque fois que Pantlaza, protégé du soleil ou un autre dinosaure arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez découvrir X, X étant l'endurance de cette créature. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour. (Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Lancez-la sans payer son coût de mana ou mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Altisaure du zénith

{7}{G}{G}

Créature : dinosaure

R

Quand l'Altisaure du zénith arrive sur le champ de bataille, il se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Rage ? À chaque fois que l'Altisaure du zénith subit des blessures, il se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Altisaure curieux

{3}{G}

Créature : dinosaure

R

Vigilance, portée

À chaque fois qu'un dinosaure que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armosaure runique

{1}{G}{G}

Créature : dinosaure

R

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'une créature ou d'un terrain qui n'est pas une capacité de mana, vous pouvez piocher une carte.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar du Soleil verdoyant

{5}{G}{G}

Créature : dinosaure et avatar

R

À chaque fois que l'Avatar du Soleil verdoyant ou une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouvier des puissants

{1}{G}

Créature : humain et druide

U

Le Bouvier des puissants gagne +2/+2 tant que vous contrôlez un dinosaure.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth royal

{4}{G}{G}

Créature : dinosaure

R

Piétinement

Quand le Béhémoth royal arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana pendant que vous êtes le monarque, ajoutez un mana supplémentaire de n'importe quelle couleur.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brontodonte déchaîné

{5}{G}{G}

Créature : dinosaure

R

Piétinement

À chaque fois que le Brontodonte déchaîné attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque terrain que vous contrôlez.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brontodonte farouche

{1}{G}{G}

Créature : dinosaure

U

{1}, sacrifiez cette créature : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard avaleur de cadavres

{2}{G}

Créature : dinosaure

R

À chaque fois que le Charognard avaleur de cadavres arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous pouvez exiler une carte ciblée depuis un cimetière. Si une carte de créature est exilée de cette manière, vous gagnez 2 points de vie. Si une carte non-créature est exilée de cette manière, le Charognard avaleur de cadavres gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cératops changeant

{2}{G}{G}

Créature : dinosaure

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Protection contre le bleu

{G} : Le Cératops changeant acquiert, selon votre choix, la portée, le piétinement ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocs-de-sabre rétif

{2}{G}

Créature : dinosaure

R

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

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

Le Crocs-de-sabre rétif ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous n'avez l'agrément de la cité.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dorspondyle fulminant {5}{G}{G}



Créature : dinosaure U

Les autres dinosaures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gueuleffroi trembleterre {4}{G}{G}



Créature : dinosaure U

Piétinement

Quand le Gueuleffroi trembleterre arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque autre dinosaure que vous contrôlez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardesapience d'Ixalli {G}



Créature : humain et druide U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de dinosaure ou activer une capacité d'une source Dinosaur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imitateur à col jabot {2}{G}



Créature : dinosaure R

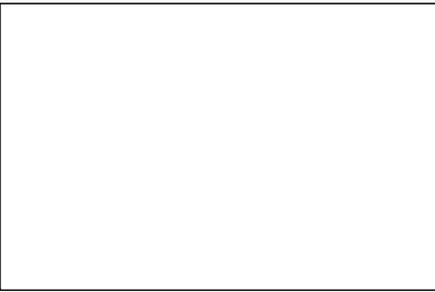
À chaque fois que l'Imitateur à col jabot attaque, vous pouvez faire qu'il devienne une copie d'un autre dinosaure ciblé que vous contrôlez, excepté que son nom est Imitateur à col jabot et qu'il a cette capacité.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Multitude de raptors

{2}{G}



Créature : dinosaure

U

Rage ? À chaque fois que la Multitude de raptors subit des blessures, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor déchiqueteur

{2}{G}{G}



Créature : dinosaure

R

Rage ? À chaque fois que le Raptor déchiqueteur subit des blessures, piochez une carte.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piétineur topiaire

{1}{G}{G}



Créature : plante et dinosaure

R

Vigilance

Quand le Piétineur topiaire arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Le Piétineur topiaire ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous ne contrôliez au moins sept terrains.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion de la Calamité

{3}{G}{G}



Créature : dinosaure

R

Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature, engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

À chaque fois que le Scion de la Calamité inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez une cible, artefact ou enchantement, que ce joueur contrôle.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf de dinosaure

{1}{G}



Créature : dinosaure et ?uf

R

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

Quand l'?uf de dinosaure meurt, vous pouvez découvrir X, X étant son endurance.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-chasseur d'Otepec

{1}{R}



Créature : humain et shaman

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

Etali, Tempête primordiale

{4}{R}{R}



Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

R

À chaque fois qu'Etali, Tempête primordiale attaque, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur, puis vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi ces cartes sans payer leur coût de mana.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor en maraude

{1}{R}



Créature : dinosaure

R

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

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Raptor en maraude lui inflige 2 blessures. Si un dinosaure subit des blessures de cette manière, le Raptor en maraude gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptors furieux

{4}{R}

Créature : dinosaure

R

Piétinement

À chaque fois qu'un dinosaure que vous contrôlez subit des blessures, il inflige autant de blessures à n'importe quelle cible qui n'est pas un dinosaure.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar du Soleil levant

{5}{W}{W}{W}

Créature : dinosaure et avatar

M

Quand l'Avatar du Soleil levant arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, détruisez toutes les créatures non-dinosaure.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Altisaure 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

Égidosaure beuglard

{5}{W}

Créature : dinosaure

U

Rage ? À chaque fois que l'Égidosaure beuglard subit des blessures, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glaneurs à bec de bronze

{3}{W}



Créature : dinosaure

R

Quand les Glaneurs à bec de bronze arrivent sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, exilez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle jusqu'à ce que les Glaneurs à bec de bronze quittent le champ de bataille.

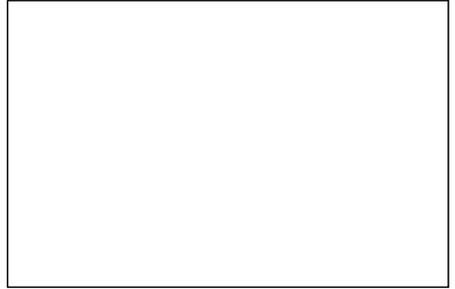
{X}{W} : Mettez une carte ciblée avec une valeur de mana de X exilée par les Glaneurs à bec de bronze dans le cimetière de son propriétaire. Vous gagnez X points de vie.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solaie de Kinjali

{2}{W}



Créature : dinosaure

R

Vol

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélicoptère majestueux

{3}{W}



Créature : dinosaure

U

Vol

A chaque fois que l'Hélicoptère majestueux attaque, un autre dinosaure ciblé que vous contrôlez acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zetalpa, Aube primordiale

{6}{W}{W}



Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

R

Vol, double initiative, vigilance, piétinement, indestructible

4/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocs-de-sabre enragé

{3}{R}{G}



Créature : dinosaure

U

Piétinement

Quand le Crocs-de-sabre enragé arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque autre créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Itzquinth, aîné de Gishath

{R}{G}



Créature légendaire : dinosaure

U

Célérité

Quand Itzquinth, aîné de Gishath arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {2}. Quand vous faites ainsi, un dinosaure ciblé que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une autre créature ciblée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écraseur de Quartzbois

{2}{R}{R}{G}



Créature : dinosaure et bête

R

Piétinement

À chaque fois qu'au moins une créature avec le piétinement que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature X/X verte Dinosaur et Bête avec le piétinement, X étant le nombre de blessures que ces créatures ont infligées à ce joueur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régisaure alpha

{3}{R}{G}



Créature : dinosaure

R

Les autres dinosaures que vous contrôlez ont la célérité. Quand le Régisaure alpha arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 3/3 verte Dinosaur avec le piétinement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régisauraure enragé

{2}{R}{G}

Créature : dinosaure

U

À chaque fois que le Régisauraure enragé attaque, il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Wayta, dresseuse prodige

{R}{G}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier

M

Célérité

{2}{G}, {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une autre créature ciblée. Cette capacité coûte {2} de moins à activer si elle cible deux créatures que vous contrôlez.

Si une créature que vous contrôlez qui subit des blessures provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant d'Atzocan

{1}{G}{W}

Créature : humain et druide

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Sacrifiez le Voyant d'Atzocan : Renvoyez une carte de dinosaure ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Xénagos, dieu de la Débauche

{3}{R}{G}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge et au vert est inférieure à sept, Xénagos n'est pas une créature.

Au début du combat pendant votre tour, une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité et gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de cette créature.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zacama, Calamité primordiale

{6}{R}{G}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

R

Vigilance, portée, piétinement

Quand Zacama, Calamité primordiale arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

{2}{R} : Zacama inflige 3 blessures à une créature ciblée.

{2}{G} : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

{2}{W} : Vous gagnez 3 points de vie.

9/9

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

Cherchautoin

{1}{G}

Rituel

U

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

Culture

{2}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz 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

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

Piétinement sauvage

{2}{G}

Rituel

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible un dinosaure que vous contrôlez.
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature se bat ensuite contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Migration de la meute grondante

{1}{G}

Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de dinosaure de votre main ou payez {1}.

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

Vote migratoire

{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.
Recyclage {2} ({2}, défaissez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence ardente

{2}{R}{R}

Rituel

R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

? La Confluence ardente inflige 1 blessure à chaque créature.

? La Confluence ardente inflige 2 blessures à chaque adversaire.

? Détruisez un artefact ciblé.

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

Embrassement de Chandra

{3}{R}{R}

Rituel

R

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessure égal à sa force à chaque autre créature et à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet prospère

Terrain

C

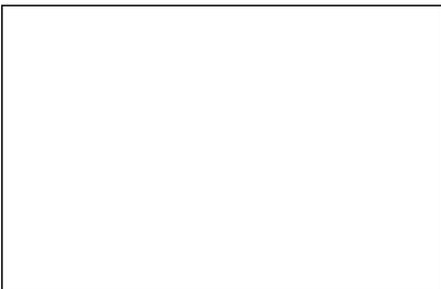
Le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille engagé.

Au moment où le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le vert.

{T} : Ajoutez {G} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairière de scories



Terrain : montagne et forêt

R

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

La Clairière de scories 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

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

Cour retirée



Terrain

U

Au moment où ce terrain 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 ou pour activer une capacité d'une source créature du type choisi.

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
{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

Garenne au Loup de Kessig



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



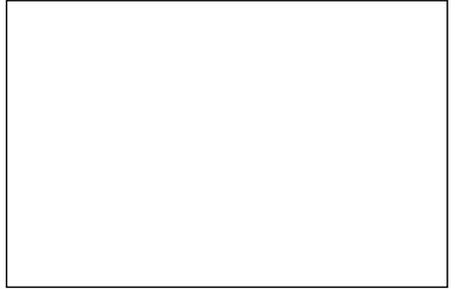
Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



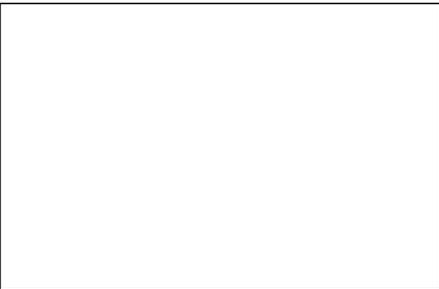
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis calmerage



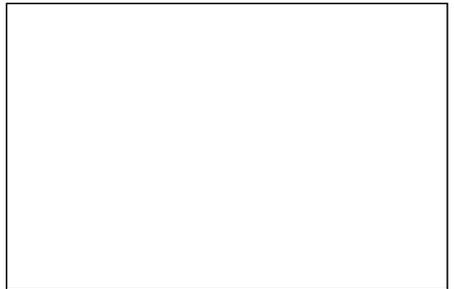
Terrain

R

Au moment où le Lacis calmerage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis calmerage arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



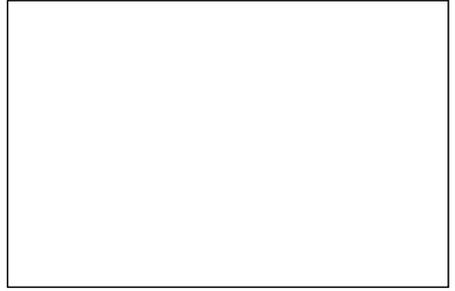
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

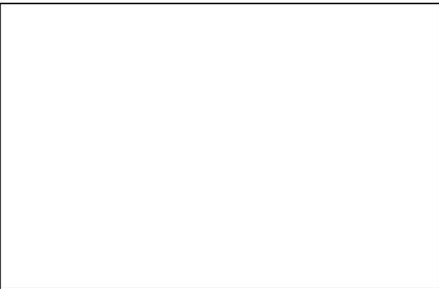
U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



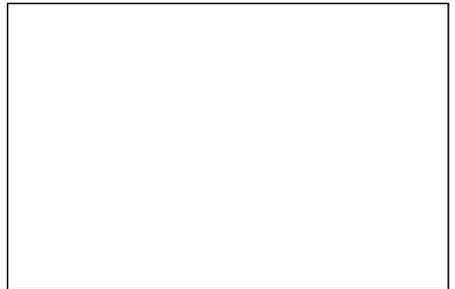
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piste du gibier

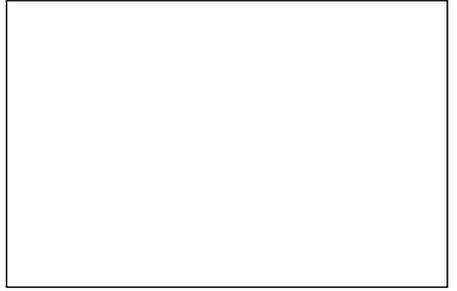


Terrain R

Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

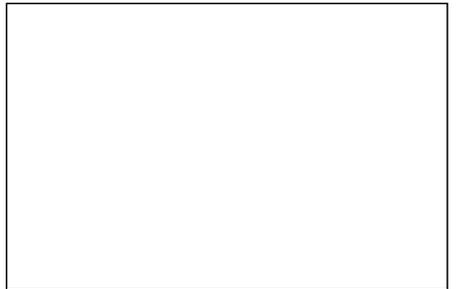


Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie prospère



Terrain

C

La Prairie prospère arrive sur le champ de bataille engagée.

Au moment où la Prairie prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le blanc.

{T} : Ajoutez {W} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promontoire prospère



Terrain

C

Le Promontoire prospère arrive sur le champ de bataille engagé.

Au moment où le Promontoire prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le rouge.

{T} : Ajoutez {R} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

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

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius



Terrain

U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, 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

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

Village fortifié



Terrain

R

Au moment où le Village fortifié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de forêt ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Village fortifié arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

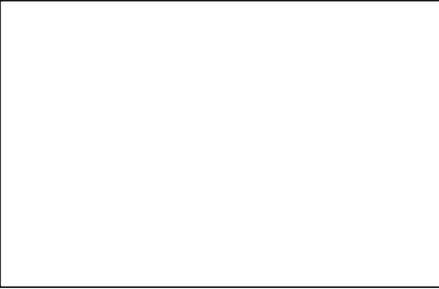
La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.

(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue de la canopée



Terrain : forêt et plaine

R

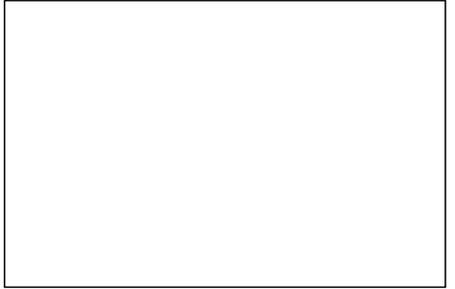
{(T)} : Ajoutez {G} ou {W}.

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

Bestiaire du façonneur de vie

{3}



Artefact

R

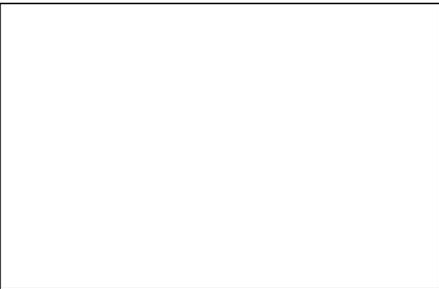
Au début de votre entretien, regard 1.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {G}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

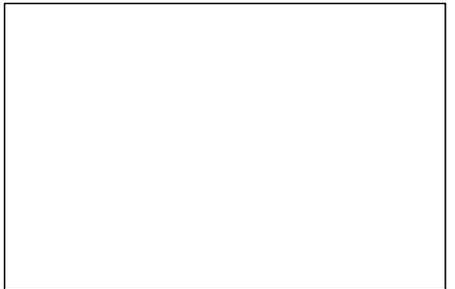
U

{(T)} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

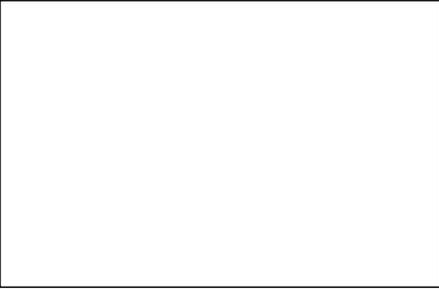
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Icône du progéniteur

{3}



Artefact

R

Au moment où l'Icône du progéniteur arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

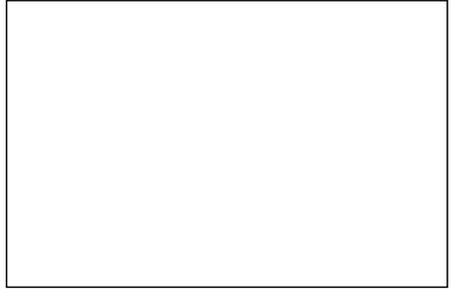
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{T} : Le prochain sort du type choisi que vous lancez ce tour-ci peut être lancé comme s'il avait le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau généreux

{2}{W}



Éphémère

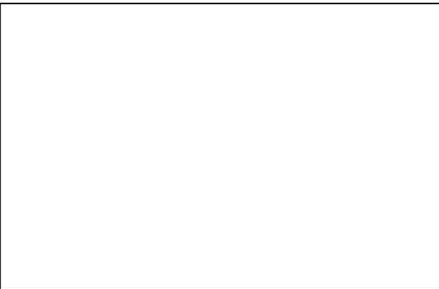
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour du Languebestion

{4}{G}



Éphémère

R

Choisissez l'un ?

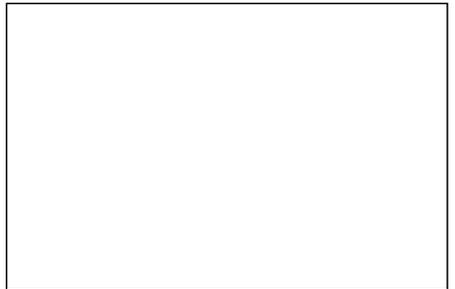
? Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures non-Humain que vous contrôlez.

? Les créatures non-Humain que vous contrôlez gagnent +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

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, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté d'Akroma

{3}{W}

Éphémère

R

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux à la place.

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol, la vigilance et la double initiative jusqu'à la fin du tour.

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie, l'indestructible et la protection contre toutes les couleurs jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorti des éboulis

{4}{W}{W}

Enchantement

R

Au moment où Sorti des éboulis arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Au début de votre étape de fin, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature ciblée du type choisi avec un marqueur « fatalité » sur elle. (Si une créature avec un marqueur « fatalité » sur elle devait mourir, exiliez-la à la place.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin des descendants

{2}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature qui partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rythme de la forêt

{1}{R}{G}

Enchantement

U

Les sorts de créature que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

Les créatures non-jeton que vous contrôlez ont l'émeute. (Elles arrivent sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

