

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature : Snake Shaman

R

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

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

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

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

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

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

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

Chevalier de la ruée

{3}{G}



Créature : humain et chevalier

C

Les sorts de dinosaure que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghalta, Faim primordiale

{10}{G}{G}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

R

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force totale des créatures que vous contrôlez.

Piétinement

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Multitude de raptors

{2}{G}

Créature : dinosaure

U

<i>Rage</i> ? 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

Griffeboyaux, terreur de Qal Sisma

{3}{G}

Créature légendaire : ours

R

Les sorts de créature de force supérieure ou égale à 4 que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

À chaque fois que Griffeboyaux, terreur de Qal Sisma attaque, chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polyraptor

{6}{G}{G}

Créature : dinosaure

M

<i>Rage</i> ? À chaque fois que le Polyraptor subit des blessures, créez un jeton qui est une copie du Polyraptor.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor déchiqueteur

{2}{G}{G}

Créature : dinosaure

R

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

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar du Soleil incandescent

{3}{R}{R}{R}

Créature : dinosaure et avatar

R

Quand l'Avatar du Soleil incandescent arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à un adversaire ciblé et 3 blessures à jusqu'à une créature ciblée.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Smilodon temurien

{2}{G}{G}

Créature : chat

U

{1}{G} : Vous pouvez renvoyer une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, le Smilodon temurien acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

4/3

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

Férocidontes plaqués d'argent

{5}{R}{R}

Créature : dinosaure

R

<i>Rage</i> ? À chaque fois que les Férocidontes 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'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

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

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

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

Cératops étripeur {5}{W}{W}



Créature : dinosaure R


Double initiative

À chaque fois que le Cératops étripeur attaque, les autres créatures que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran aux mâchoires-collet {3}{W}{W}



Créature : dinosaure M

<i>Rage</i> ? À chaque fois que le Tyran aux mâchoires-collet subit des blessures, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tyran aux mâchoires-collet quitte le champ de bataille.

5/5

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

Gishath, avatar du Soleil

{5}{R}{G}{W}

Créature légendaire : dinosaure et avatar

M

Vigilance, piétinement, célérité

À chaque fois que Gishath, avatar du Soleil inflige des blessures de combat à un joueur, révéléz autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre de cartes de créature Dinosaur parmi elles sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cératops cornesiège

{G}{W}

Créature : dinosaure

R

À chaque fois que le Cératops cornesiège subit des blessures, mettez deux marqueurs +1/+1 sur lui. (Il doit survivre aux blessures pour gagner les marqueurs.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nikya des Traditions

{3}{R}{G}

Créature légendaire : centaure et druide

R

Vous ne pouvez pas lancer de sorts de non-créature.

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

5/5

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

Chemin sinueux

{3}{G}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base et/ou de porte, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

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

Cherchauloin

{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

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, 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

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

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, 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

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

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

Claireflamme

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



Rituel

R

<i>Irradiance</i> ? 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

Décimation

{2}{R}{G}

Rituel

R

Détruisez 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

Immensité terramorphe

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

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

Mont enraciné

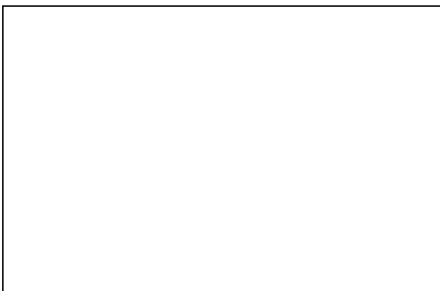
Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



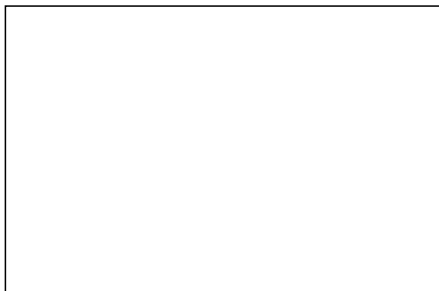
Terrain

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

Arche d'Orazca



Terrain

R

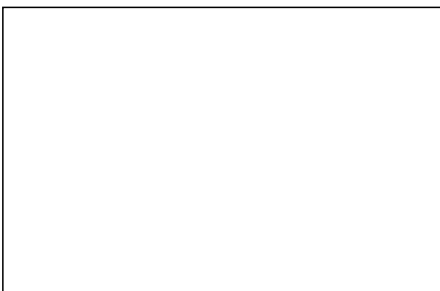
Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)

{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

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

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

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

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

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

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles



Terrain C

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

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

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

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte
Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte
Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

C

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 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

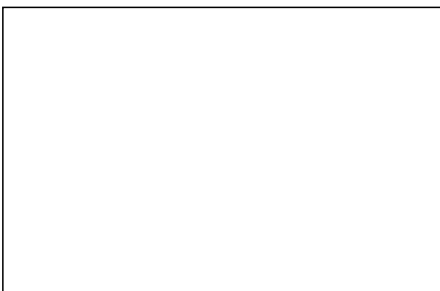
U

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

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

Steppes retirées



Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {W}.

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

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



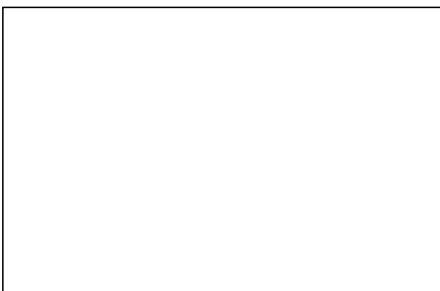
Terrain

C

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {R}{G}.

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

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


Anneau solaire {1}



Artefact U
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Cachet de Gruul {2}



Artefact C
{1}, {T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Cachet de Boros {2}



Artefact U
{1}, {T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Selesnya {2}



Artefact C
{1}, {T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cor du héraut

{3}



Artefact

U

Au moment où le Cor du héraut arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les sorts de créatures du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature du type choisi, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : 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}



Artefact

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge

{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez 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 l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

<i>Addenda</i> ? 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

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Naya

{R}{G}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

- ? Le Charme de Naya inflige 3 blessures à une créature ciblée.
- ? Renvoyez une carte ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire.
- ? Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros

{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

- ? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
- ? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
- ? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Dromoka

{G}{W}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

- ? Prévenez toutes les blessures qu'un sort d'éphémère ou de rituel ciblé pourrait infliger ce tour-ci.
- ? Un joueur ciblé sacrifie un enchantement.
- ? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
- ? Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitrise 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

U

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrohépathite

{2}{R}{R}



Enchantement

U

Au début de l'étape de fin, s'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

Éveil du Mirari

{3}{G}{W}



Enchantement

R

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