Yuma, fier protecteur {5}{R}{G}{W}

Créature légendaire : humain et ranger M

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.
À chaque fois que Yuma, fier protecteur arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous pouvez sacrifier un terrain. Si vous faites ainsi, piochez une carte.
À chaque fois qu'une carte de désert est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, créez un jeton de créature 4/2 verte Plante et Guerrier avec la portée.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Époupvanculteur {4}

Créature-artefact : épouvantail C

À chaque fois que l'Époupvanculteur devient engagé, choisissez l'un ?
? Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main.
? Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain ciblée de votre cimetière.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth vivace {5}

Créature-artefact : bête R

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.
Exhumation {G}{G} ({G}{G} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amarante rugissante {10}{G}

Créature : plante et élémental R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.
Vigilance, portée, piétinement
Quand l'Amarante rugissante arrive sur le champ de bataille, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonie de scalaires {2}{G}

Créature : insecte R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte. Si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton qui est une copie de la Colonie de scalaires à la place.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cultivateur nantuko {3}{G}

Créature : insecte et druide U

Quand le Cultivateur nantuko arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser de n'importe quel nombre de cartes de terrain de votre main. Mettez autant de marqueurs +1/+1 sur le Cultivateur nantuko et piochez ce même nombre de cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crotale golgothien {2}{G}

Créature : serpent U

Contact mortel
Quand le Crotale golgothien arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main, puis choisissez un adversaire. Ce joueur renvoie dans sa main une carte de son cimetière.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide du printemps {2}{G}

Créature : elfe et druide C

Quand cette créature arrive, vous pouvez sacrifier un terrain. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Gardien vert ancien {4}{G}{G}

Créature : élémental M

Portée
Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.
Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un terrain provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fermière excentrique {2}{G}

Créature : humain et paysan C

Quand la Fermière excentrique arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de terrain depuis votre cimetière dans votre main. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie satyre {1}{G}

Créature : satyre C

Quand le Guidevoie satyre arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre de genèse {X}{G}{G}

Créature : plante et hydre R

Quand vous lancez ce sort, révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mélangez ensuite le reste dans votre bibliothèque.
L'Hydre de genèse arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Modeleur de monde {3}{G}

Créature : ondin et shamane R

À chaque fois que le Modeleur de monde attaque, vous pouvez meuler trois cartes.
Quand le Modeleur de monde meurt, mettez sur le champ de bataille, engagées, toutes les cartes de terrain de votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incantateur des dunes {2}{G}

Créature : plante et druide R

Portée
Les terrains que vous contrôlez et les cartes de terrain que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille sont des déserts en plus de leurs autres types.
Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
{T} : Meulez deux cartes. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte de terrain meulée de cette manière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Mul Daya {3}{G}

Créature : elfe et shamane R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rajeunisseur elfe {2}{G}

Créature : elfe et druide **C**

Quand le Rajeunisseur elfe arrive sur le champ de bataille, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titania, protectrice d'Argoth {3}{G}{G}

Créature légendaire : élémental **M**

Quand Titania, protectrice d'Argoth arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière.
À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 5/3 verte Élémental.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Semeur de Tournebois {2}{G}

Créature : elfe et druide **R**

À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.
{G}, sacrifiez trois créatures : Renvoyez une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/3

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonne nidifiante {3}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 0/2 rouge Dragon et ?uf avec le défenseur et « Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 2/2 rouge Dragon avec le vol et "{R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour" ».

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange des ruines {5}{W}{W}

Créature-artefact : ange R

Vol
Quand l'Ange des ruines arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à deux cibles, artefacts et/ou enchantements.
Recyclage de plaine {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'indemnisation {5}{W}

Créature : ange et guerrier R

Vol, lien de vie
Quand l'Ange de l'indemnisation arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.
Encore {6}{W}{W} ({6}{W}{W}, exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. Nactivez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireuse des dunes {1}{W}

Créature : humain et éclaireur R

Quand l'Éclaireuse des dunes arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, cherchez dans votre bibliothèque une carte de désert, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, créez un jeton de créature 1/1 rouge, verte et blanche Sable et Guerrier. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire {4}{W}{W}

Créature : géant M

Vigilance
À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kirri, bourgeon talentueux {1}{R}{G}{W}

Créature légendaire : plante et druide M

Les autres plantes et sylvins que vous contrôlez gagnent +2/+0.
Au début de votre deuxième phase principale, renvoyez dans votre main une carte de plante, de sylvin ou de terrain ciblée depuis votre cimetière.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hazezon, modeleur de sable {R}{G}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier R

Traversée des déserts (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un désert.)
Vous pouvez jouer des terrains Désert depuis votre cimetière.
À chaque fois qu'un désert arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez deux jetons de créature 1/1 rouge, verte et blanche Sable et Guerrier.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omnath, Locus de rage {3}{R}{R}{G}{G}

Créature légendaire : élémental M

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 5/5 rouge et verte Élémental.
À chaque fois qu'Omnath, Locus de rage ou qu'un autre élémental que vous contrôlez meurt, Omnath inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartographier la frontière {3}{G}

Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Âge de la Promesse {4}{G}

Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Ensuite, si vous contrôlez au moins trois déserts, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

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

Recroissance vengeresse {4}{G}{G}

Rituel R

Renvoyez sur le champ de bataille, engagées, jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière. Créez autant de jetons de créature 4/2 verte Plante et Guerrier avec la portée.
Flashback {6}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie sinueuse {1}{G}

Rituel **C**

Choisissez créature ou terrain. Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes du type choisi révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeon dans l'inconnu {2}{R}

Rituel **R**

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité magmatique {R}

Rituel **U**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte de terrain.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prospection cataclysmique {X}{R}{R}

Rituel **R**

La Prospection cataclysmique inflige X blessures à chaque créature. Pour chaque mana d'un désert pour lancer ce sort, créez un jeton Trésor engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondre sur les pécheurs {4}{W}{W}

Rituel M

Exilez toutes les créatures.
<i>Délire</i> ? Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réappropriation de Sevinne {2}{W}

Rituel R

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3, depuis votre cimetière. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, vous pouvez copier ce sort et choisir une nouvelle cible pour la copie.
Flashback {4}{W} (Vous pouvez lancer cette carte de votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage de réquisition {W}

Rituel U

Impétuosité (Choisissez au moins un coût supplémentaire.)

+ {1} ? Détruisez un artefact ciblé.
+ {1} ? Détruisez un enchantement ciblé.
+ {1} ? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Découverte fascinante {R}{W}

Rituel C

Vous gagnez 2 points de vie. Vous pouvez ensuite vous défausser de deux cartes. Si vous faites ainsi, piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évasion dans les friches {3}{R}{G}

Rituel R

Exilez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer les cartes exilées de cette manière jusqu'à la fin de votre prochain tour.
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détruire et rebâtir {1}{R}{G}

Rituel U

Choisissez l'un ?
? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
? Meulez cinq cartes, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre cimetière.
Flashback {3}{R}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquets épars

Terrain : forêt et plaine R

({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)
Les Bosquets épars arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de l'Indomptable

Terrain : désert **C**

Le Désert de l'Indomptable arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
Recyclage {1}{G} ({1}{G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de la Loyale

Terrain : désert **C**

Le Désert de la Loyale arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {1}{W} ({1}{W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert de la Fervente

Terrain : désert **C**

Le Désert de la Fervente arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}.
Recyclage {1}{R} ({1}{R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dunes de Shefet

Terrain : désert **U**

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {W}.
{2}{W}{W}, {T}, sacrifiez un désert : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dunes des morts

Terrain : désert U

{T} : Ajoutez {C}.
Quand les Dunes des morts sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

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

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

Halliers protégés

Terrain : montagne et forêt **R**

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
Les Halliers protégés arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt sauvage épineuse

Terrain : désert **C**

La Forêt sauvage épineuse arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Forêt sauvage épineuse arrive sur le champ de bataille, elle inflige 1 blessure à un adversaire ciblé.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande de créosotes

Terrain : désert **C**

La Lande de créosotes arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Lande de créosotes arrive sur le champ de bataille, elle inflige 1 blessure à un adversaire ciblé.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa mirage

Terrain : désert **C**

La Mesa mirage arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où elle arrive, choisissez une couleur.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne de Partage brûlée par le soleil

Terrain **R**

{1}, {T}: Add {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Oasis d'Hashep

Terrain : désert **U**

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G}.
{1}{G}{G}, {T}, sacrifiez un désert : Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia

Terrain U

L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

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

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

Promontoire érodé

Terrain : désert **C**

Le Promontoire érodé arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Promontoire érodé arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un adversaire ciblé.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promontoires peints

Terrain : désert **C**

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

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

Pylônes conducteurs

Terrain : désert **C**

Quand les Pylônes conducteurs arrivent sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réserve naturelle de cactus

Terrain : désert **R**

La Réserve naturelle de cactus arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.
{3} : Jusqu'à la fin du tour, la Réserve naturelle de cactus devient une créature X/X verte Plante avec la portée, X étant la valeur de mana la plus élevée parmi vos commandants. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de Ramunap

Terrain : désert U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {R}.
{2}{R}{R}, {T}, sacrifiez un désert : Les Ruines de Ramunap infligent 2 blessures à chaque adversaire.

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

Terrains des charognards

Terrain : désert R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez un désert : Exilez tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)
Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique {3}

Artefact R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Sablier perpétuel {2}

Artefact U

{T} : Meulez deux cartes.
{2}, exilez le Sablier perpétuel : Mélangez n'importe quel nombre de cartes ciblées depuis votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage {2}{G}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaleur impie {R}

Éphémère **C**

La Chaleur impie inflige 2 blessures à une cible, créature ou planeswalker.
<i>Délire</i> ? La Chaleur impie inflige 6 blessures à la place s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

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

Révélation électrique {2}{R}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.
Flashback {3}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Posture valeureuse {1}{W}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.(Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)
? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention bovine {1}{W}

Éphémère U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 blanche Bovidé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ciel // Terre {X}{G}

Éphémère / Rituel R

Ciel
{X}{G}
Éphémère

Le Ciel inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

Terre
{X}{R}{R}
Rituel

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)
La Terre inflige X blessures à chaque créature sans le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Restauration de Dominaria {3}{G}{G}

Enchantement : saga R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I, II ? Meulez deux cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature depuis votre cimetière dans votre main.

III ? Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de terrain depuis votre cimetière, puis mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles amères {1}{R}

Enchantement C

Quand les Retrouvailles amères arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez deux cartes.
{1}, sacrifiez les Retrouvailles amères : Les créatures que vous contrôlez acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sensation rampante {2}{G}

Enchantement U

Au début de votre entretien, vous pouvez meulez deux cartes. (Vous pouvez mettre les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)
À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne pour la première fois à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne du maréchal {2}{W}{W}

Enchantement R

Multikick {1}{W} (Vous pouvez payez {1}{W} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Quand l'Antienne du maréchal arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à X cartes de créature ciblées de votre cimetière, X étant le nombre de fois que l'Antienne du maréchal a été kickée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast