Ancêtre de la tribu Sakura	{1}{G}	Béhémoth royal {4}	{G}{G}
Créature : Snake Shaman	С	Créature : dinosaure	R
Sacrifiez I'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherche dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, mélangez.		Piétinement Quand le Béhémoth royal arrive sur le champ de bata vous devenez le monarque. À chaque fois que vous engagez un terrain pour du m pendant que vous êtes le monarque, ajoutez un mana supplémentaire de n'importe quelle couleur.	nana
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	5/5

Armosaure runique	{1}{G}{G}	Bouvier des puis
Créature : dinosaure	R	Créature : huma
À chaque fois qu'un adversai d'une créature ou d'un		Le Bouvier des p contrôlez un dine
pas une capacité de mana, vous po		{T} : Ajoutez un
	2/5	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
	l l	Mania de a Cadensia

Bouvier des puissants

Créature : humain et druide

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

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

Charognard avaleur de cadavres	{2}{G}	Ghalta, Faim primordiale	{10}{G}{G}
Créature : dinosaure	R	Créature légendaire : ancêtre et dinosaure	R
À chaque fois que le Charognard avaleur de cadavre	s	Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la	force totale
arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous pouv		des créatures que vous contrôlez.	
exiler une carte ciblée depuis un cimetière. Si une ca créature est exilée de cette manière, vous gagnez 2 ;		Piétinement	
de vie. Si une carte non-créature est exilée de cette	Jonnes		
manière, le Charognard avaleur de cadavres gagne -	+1/+1		
jusqu'à la fin du tour.			
	3/2		12/12
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

<i></i>	
Chevalier de la ruée	{3}{G}
Créature : humain et chevalier	С
Les sorts de dinosaure que vous lancez coûtent {2 moins à lancer.	?} de
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Griffeboyaux, terreur de Qal Sisma	{3}{G}
Créature légendaire : ours	R
Les sorts de créature de foce supérieure ou ég- vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.	ale à 4 que
À chaque fois que Griffeboyaux, terreur de Qal attaque, chaque créature de force supérieure o que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert le p jusqu'à la fin du tour.	u égale à 4

Mainade de raptors	(2)(0)	_
Créature : dinosaure	U	
Rage ? À chaque fois que la Multitude de rap blessures, vous pouvez chercher dans votre une carte de terrain de base, la mettre sur le bataille engagée, puis mélanger.	bibliothèque	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/3	

Raptor déchiqueteur	{2}{G}{G}
Out above the second	
Créature : dinosaure	R
Rage ? À chaque fois que le Raptor déchiqueteu blessures, piochez une carte.	r subit des
	4/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Polyraptor	{6}{G}{G}
Créature : dinosaure	N
Rage ? À chaque fois que le P blessures, créez un jeton qui e	
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the	

Avatar du Soleil incandescent	{3}{R}{R}{R}
Créature : dinosaure et avatar	R
Quand I'Avatar du Soleil incande	
champ de bataille, il inflige 3 blessures ciblé et 3 blessures à jusqu'à un	
	6/6
	6/6

Etali, Tempête primordiale	{4}{R}{R}		Maître-chasseur d'Otepec	{1}{R}
Créature légendaire : ancêtre et dinosaure	R		Créature : humain et shamane	U
À chaque fois qu'Etali, Tempête primordia exilez la carte du dessus de la bibliothèque de cl			Les sorts de dinosaure que vous lancez coûtent {1} or moins à lancer.	ie
joueur, puis vous pouvez lancer n'importe			{T}: Un dinosaure ciblé acquiert la célérité jusqu�	39;à la
nombre de sorts parmi ces cartes sans payer leu	ur coût de		fin du tour.	
mana.				
	6/6			1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Férocidontes plaqués d'argent	{5}{R}{R}
Créature : dinosaure	R
Rage ? À chaque fois que les Férocidontes d'argent subissent des blessures, cha sacrifie un permanent	
	8/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Précurseur de I'Empire	{3}{R}		
Créature : humain et soldat	U		
Quand le Précurseur de I'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 I'Empire inflige 1 blessure à chaque créature.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/3		

Cératops étripeur	{5}{W}{W}	Cératops cornesiège {G}{W}
Créature : dinosaure	R	Créature : dinosaure
Double initiative À chaque fois que le Cératops étripeur att créatures que vous contrôlez acquièrent l jusqu'à la fin du tour.		Rage ? 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.)
	3/3	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
	Solaile de Kinjalli	{2}{W}
	Créature : dinosaure	R
	Vol	K
	Les créatures que vos adversaires contrôlent arriven	t sur le
	champ de bataille engagées.	
		2/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gishath, avatar du Soleil $\{5\}\{R\}\{G\}\{W\}$ Créature légendaire : dinosaure et avatar Vigilance, piétinement, célérité À chaque fois que Gishath, avatar du Soleil inflige des blessures de combat à un joueur, révélez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre de cartes de créature Dinosaure 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

Gishath, avatar du Soleil	{5}{R}{G}{W}
Cuéntura lémandaire : dinancura et a	vatar M
Créature légendaire : dinosaure et a Vigilance, piétinement, célérité	valai IVI
À chaque fois que Gishath, avatar de	u Soleil inflige des
blessures de combat à un joueur, ré	vélez autant de cartes
du dessus de votre bibliothèque. Me	
quel nombre de cartes de créature D sur le champ de bataille et le reste a	·
bibliothèque dans un ordre aléatoire	
·	
	7.0
	7/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Régisaure alpha	{3}{R}{G}
Créature : dinosaure	R
Les autres dinosaures que vous con Quand le Régisaure alpha arrive sur créez un jeton de créature 3/3 verte piétinement.	r le champ de bataille,
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

Nikya des Traditions	{3}{R}{G}
Créature légendaire : centaure et druide Vous ne pouvez pas lancer de sorts de non-cré À chaque fois que vous engagez un terrain pou ajoutez un mana de n'importe quel type de terrain a produit.	r du mana,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/5

Chen	nin sinueux	{3}{G
Ritue	el e e e e e e e e e e e e e e e e e e	l
carte	chez dans votre bibliothèque jusqu� es de terrain de base et/ou de porte, me np de bataille engagées, puis mélange:	ettez-les sur le
0	ip de balame engagees, pale melange.	
	the Gathering © Wizards of the Coast	

Cherchauloin {1}	(G)	Croissance luxuriante {1}	(G)
Rituel		Rituel	С
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine,		Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de	
d'île, de marais ou de montagne, mettez-la su le champ de bataille engagée, puis mélangez.	ır	base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	
le champ de bataille engagee, puis metangez.		melangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	_		
Communion avec les dinosaures	(G)	Culture {2}{	(G)

Communion avec les dinosaures	{G}
Rituel	С
Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèqu Vous pouvez révéler une carte de dinosaure ou de terrai 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	

Rituel	С	
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deu	_	
cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autr	е	
dans votre main, puis mélangez.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Expertise de Rishkar	{4}{G}{G}		Portée du kodama	{2}{G}
Rituel Piochez un nombre de cartes égal à la force la parmi les créatures que vous contrôlez. Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de inférieure ou égale à 5 depuis votre main sans p	R olus élevée mana		Rituel : arcane Cherchez dans votre bibliothèque jus cartes de terrain de base, révélez ces une sur le champ de bataille engagée votre main, puis mélangez.	C qu'à deux s cartes, mettez-en
coût de mana. Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
magic the Gathering & Wizards of the Coast		,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Portée du kodama	{2}{G}		Végétation explosive	{3}{G}

Portée du kodama

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

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

Rayonnement de désastre	{5}{R}{R}		Décimation	{2}{R}{G}
Rituel	R		Rituel	R
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce révélez une carte de créature de votre main.	sort,		Détruisez un artefact ciblé, une créatur	
Le Rayonnement de désastre inflige X blessures			enchantement ciblé et un terrain ciblé. pas lancer ce sort à moins que vous no	
créature que vos adversaires contrôlent, X étant de mana de la carte révélée.	la valeur		choix légaux pour toutes ses cibles.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Claireflamme	{X}{R}{R}{W}{W}
Rituel	R
Irradiance ? La Claireflamme in créature ciblée et à chaque aut couleur avec elle. Vous gagnez de blessures infligées de cette	oflige X blessures à une re créature qui partage une crautant de points de vie que
Magic the Gathering © Wizards of the	e Coast

	_
Arche d'Orazca	
	١
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 I'agrément de la cité.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Caverne oubliée	Forêt
Terrain C	Terrain de base : forêt 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.)	{G}
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Étendues sauvages en évolution	Forêt

_		_
	Forêt	
]
	Terrain de base : forêt C]
	{G}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Mont enraciné		Montagne
Terrain Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt. {T}: Ajoutez {R} ou {G}.		Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;amp;t;center>& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot; align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot; src=& amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;quot;& amp;quot;& amp;amp;amp;amp;amp;quot;& amp;amp;amp;amp;quot;& amp;amp;amp;amp;quot;& amp;amp;amp;qt;& amp;amp;amp;amp;qt;& amp;amp;amp;amp;qt;& amp;amp;amp;qt;& amp;amp;amp;amp;qt;& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
<center><limg &<="" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg" td="" width="65"><td></td><td>Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;it;center>& amp;amp;amp;it;img width=& amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot; sig=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot; src=& amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;quot;& amp;amp;amp;amp;amp;quot;& amp;amp;amp;amp;gt;& amp;amp;amp;gt;</td></limg></center>		Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;it;center>& amp;amp;amp;it;img width=& amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot; sig=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot; src=& amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;quot;& amp;amp;amp;amp;amp;quot;& amp;amp;amp;amp;gt;& amp;amp;amp;gt;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne		Passage des malandrins
Terrain de base : montagne C		Terrain U
<center><img &<="" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg" td="" width="65"/><td></td><td>{T}: Ajoutez {C}. {4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.</td></center>		{T}: Ajoutez {C}. {4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast]	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Passage des malandrins		Plaine

Terrain

{T}: Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;tt;center>"f5"align="center"src="graph/manas/bigW.jpg"""""""&qt;""&a

Plaine	Porte de la guilde de Boros
Terrain de base : plaine & amp;amp;amp;lt;center> <img &<="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"/> <td>Terrain : porte C Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {R} ou {W}. Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td>	Terrain : porte C Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {R} ou {W}. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine Plaine	Porte de la guilde de Gruul

Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

p;amp;amp;gt;

Terrain : porte

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya	Reliquaire de la jungle
Terrain : porte C Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {G} ou {W}.	Terrain 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Prairie dérivante	Steppes retirées

Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul		Verger exotique
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}.		{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	,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Tour de commandement		Vue de la canopée

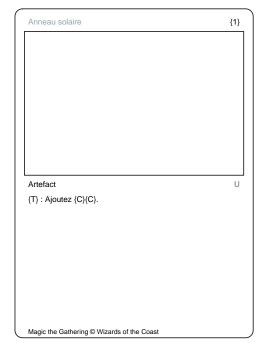
Terrain C
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

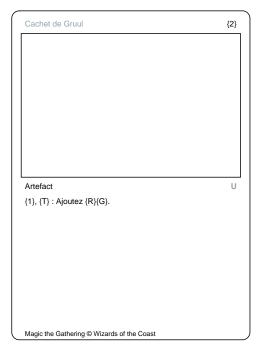
Terrain : forêt et plaine

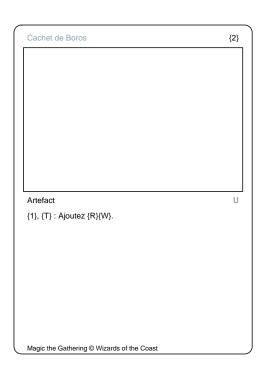
((T) : Ajoutez {G} ou {W}.)

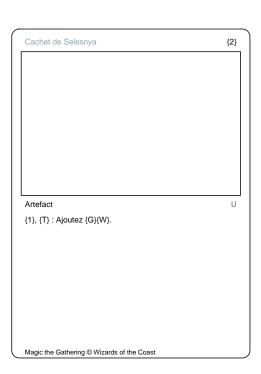
La Vue de la canopée arrive sur le champ de bataille
engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux
terrains de base.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast









Cor du héraut	{3}			Huatli, chevalière au dinosaure {4	4}{R}{W}
Artefact	U		l	Planeswalker légendaire : Huatli	M
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			ı	(+2): Ciblez jusqu'à un dinosaure que vous contrôlez. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur lui.	
coûtent {1} de moins à lancer.				{-3}: Un dinosaure ciblé que vous contrôlez inflige un	n
Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de la carte du dessus de la carte				nombre de blessures égal à sa force à une créature	ciblée
votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature de type choisi, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre				que vous ne contrôlez pas.	
main.			ı	{-7}: Les dinosaures que vous contrôlez gagnent +4, jusqu'à la fin du tour.	/+4
					4/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		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}	
1.1.5	

Huatii, poetesse guerriere	{3}{K}{VV}
Planeswalker légendaire : Huatli	M
{+2}: Vous gagnez un nombre de points de vie force la plus élevée parmi les créatures que v	•
(+0): Créez un jeton de créature 3/3 verte Din le piétinement.	osaure avec
{-X}: Huatli, poétesse guerrière inflige X bless comme vous le désirez entre n'importe de créatures ciblées. Les créatures blessées a manière ne peuvent pas bloquer ce tour-ci. Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	quel nombre

Choisissez I'un ? ? Contrecarrez un sort bleu ciblé. ? Détruisez un permanent bleu ciblé. Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.	Salve élémentaire rouge	{R}	Retour au pays	{W}
Choisissez I'un ? ? Contrecarrez un sort bleu ciblé. ? Détruisez un permanent bleu ciblé. Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.				
? Contrecarrez un sort bleu ciblé. ? Détruisez un permanent bleu ciblé. nombre de points de vie égal à sa force.	Éphémère	С	Éphémère	U
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Choisissez I'un ? ? Contrecarrez un sort bleu ciblé. ? Détruisez un permanent bleu ciblé.			
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chemin vers I'exil	{W}
Chemin vers idamp,#059,exii	{٧٧}
Éphémère	M
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut cherc	her
dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la	
sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de Boros	{R}{W}
Éphémère	U
Choisissez I'un ?	0
? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible	Э,
oueur ou planeswalker.	
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent	
'indestructible jusqu'à la fin du tour. ? Une créature ciblée acquiert la double initiative	
usqu'à la fin du tour.	

Charme de Naya	{R}{G}{W}
Éphémère	U
Choisissez I'un ?	
? Le Charme de Naya inflige 3 bless ciblée.	ures à une créature
? Renvoyez une carte ciblée depuis	un cimetière dans la
main de son propriétaire.	
? Engagez toutes les créatures qu&# contrôle.	#039;un joueur ciblé

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

ciblée. ? Renvoyez une carte ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire. ? Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle.		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)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Commandement de Dromoka (G){W}		Lien élémentaire {2}	-{G}
Éphémère 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.		Enchantement 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.	U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de l'art de la guerre

Ne lancez ce sort qu'avant la déclaration des

Éphémère

attaquants.

{2}{RW}{RW}

Pyrohépathite	{2}{R}{R}
Enchantement	U
Au début de l'étape de fin, s� de créature sur le champ de bataille, s	
Pyrohépathite.	
{R} : La Pyrohépathite inflige 1 blessur et à chaque joueur.	e a chaque creature
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

