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

Druidesse d'incubation {1}{G}

Créature : elfe et druide R

{T} : Ajoutez un mana de de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire. Si la Druidesse d'incubation a un marqueur +1/+1 sur elle, ajoutez trois manas de ce type à la place.
{3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)

0/2

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

Druidesse de l'Auvent {1}{G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de paradis {1}{G}

Créature : elfe et druide U

La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

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

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harponneur kraul {1}{G}

Créature : insecte et guerrier U

Portée
Maquis ? Quand le Harponneur kraul arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à une créature avec le vol ciblée que vous ne contrôlez pas. Le Harponneur kraul gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière, puis vous pouvez faire que le Harponneur kraul se batte contre cette créature.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieutenant d'épines {1}{G}

Créature : elfe et guerrier R

À chaque fois que le Lieutenant d'épines devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.
{5}{G} : Le Lieutenant d'épines gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

2/3

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

Marchebranche ondine {1}{G}

Créature : ondin et éclaireur U

Quand la Marchebranche ondine arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger jadefeu {1}{G}{G}

Créature : ondin et éclaireur et ranger R

Quand la Ranger jadefeu arrive sur le champ de bataille, elle explore, puis elle explore à nouveau. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière. Puis répétez ce processus.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Tyran du carnage {4}{G}{G}

Créature : dinosaure M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Piétinement, défense talismanique

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhonas l'Éternel-dieu {3}{G}{G}

Créature légendaire : zombie et dieu M

Contact mortel
Quand Rhonas l'Éternel-dieu arrive sur le champ de bataille, doublez la force de chaque autre créature que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.
Quand Rhonas l'Éternel-dieu meurt ou est mis en exil depuis le champ de bataille, vous pouvez le mettre dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casse-cou de la Flotte implacable {1}{R}

Créature : humain et pirate R

Initiative
Quand la Casse-cou de la Flotte implacable arrive sur le champ de bataille, exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Vous pouvez la lancer ce tour-ci, et du mana de n'importe quel type peut être utilisé pour lancer ce sort. Si ce sort devait être mis dans un cimetière ce tour-ci, exilez-le à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer skarrgan {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Émeute
Vol
{3}{R} : L'Escouflenfer skarrgan inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles. N'activez que si l'Escouflenfer skarrgan a un marqueur +1/+1 sur lui.

4/4

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

Phénix ravivé {2}{R}{R}

Créature : phénix M

Vol
Quand le Phénix ravivé meurt, créez un jeton de créature 0/1 rouge Élémental avec « Au début de votre entretien, sacrifiez cette créature et renvoyez sur le champ de bataille une carte ciblée appelée Phénix ravivé depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. »

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor à dents d'aiguille {3}{R}

Créature : dinosaure U

Rage ? À chaque fois que le Raptor à dents d'aiguille subit des blessures, il inflige 5 blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisesort des Gruul {1}{R}{G}

Créature : ogre et guerrier R

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Piétinement
Tant que c'est votre tour, vous et la Brisesort des Gruul avez la défense talismanique.

3/3

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 Dinosaure avec le piétinement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre dévastatrice {3}{R}{G}{G}

Créature : guivre M

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)
Quand la Guivre dévastatrice arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à l'un ?
? La Guivre dévastatrice se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
? Détruisez un terrain ciblé avec une capacité activée qui n'est pas une capacité de mana.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régisaure enragé {2}{R}{G}

Créature : dinosaure U

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tornade vivante {R}{R}{G}

Créature : élémental R

{1}{R}, défaussez-vous d'une carte de terrain : La Tornade vivante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
{G} : Renvoyez un terrain engagé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade de Domri {R}{G}

Rituel U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de lave {1}{R}

Rituel U

L'Étreinte de lave inflige 4 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigG.jpg"> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigG.jpg"> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigG.jpg"> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigG.jpg"> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigG.jpg"> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigG.jpg"> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigG.jpg"> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigG.jpg"> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigG.jpg"> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigG.jpg"> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge du massif

Terrain **C**

La Gorge du massif arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigG.jpg"> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial à l'unité

Terrain **U**

Le Mémorial à l'unité arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
{2}{G}, {T}, sacrifiez le Mémorial à l'unité : Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez ensuite le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné

Terrain R

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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul

Terrain : porte **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"> </center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt **R**

<center> <img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"> <img width="65" align="center" src="graph/manas/bigG.jpg"> </center>

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, celle qui fait trembler le monde {3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa R

À chaque fois que vous engagez une forêt pour du mana, ajoutez {G} supplémentaire.

{+1} : Ciblez jusqu'à un terrain non-créature que vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui. Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Élémental avec la vigilance et la célérité qui est toujours un terrain.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec "Les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible." Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin, l'ineffable {6}

Planeswalker légendaire : Ugin R

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

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée, et regardez-la. Créez un jeton de créature 2/2 incolore Esprit. Quand ce jeton quitte le champ de bataille, mettez la carte exilée dans votre main.

{-3} : Détruisez un permanent ciblé qui a au moins une couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vivien Reid {3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Vivien M

{+1} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

{-3} : Détruisez une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont la vigilance, le piétinement et l'indestructible. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, artisane de feu {2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra R

À chaque fois qu'au moins un marqueur « loyauté » est retiré de Chandra, artisane du feu, elle inflige autant de blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

{-7} : Exilez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan l'Insoumis {3}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan R

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, chaque dragon que vous contrôlez inflige 1 blessure à cette créature.
+1 : Jusqu'à la fin du tour, chaque planeswalker que vous contrôlez devient une créature 4/4 rouge Dragon et acquiert le vol.
-3 : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu shivân {R}

Éphémère C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Le Feu shivân inflige 2 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domri, anarchiste de Bolas {1}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Domri R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0.

{+1} : Ajoutez {R} ou {G}. Les sorts de créature que vous lancez ce tour-ci ne peuvent pas être contrecarrés.

{-2} : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collision // Colosse {1}{RG}

Éphémère U

<b>Collision</b> {1}{RG}

La Collision inflige 6 blessures à une créature avec le vol ciblée.

<b>Colosse</b> {R}{G}

Une créature ciblée gagne +4/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast