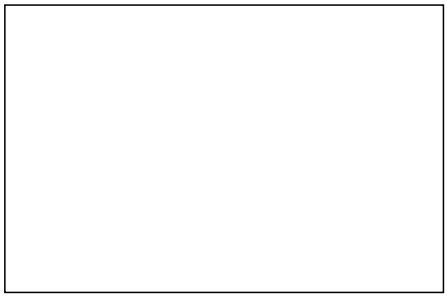
Cératops étripeur {5}{W}{W}



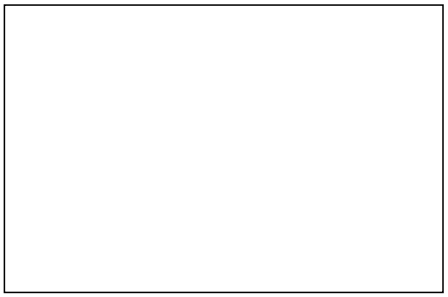
Créature : dinosaure R

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

Égidosaure beuglard {5}{W}



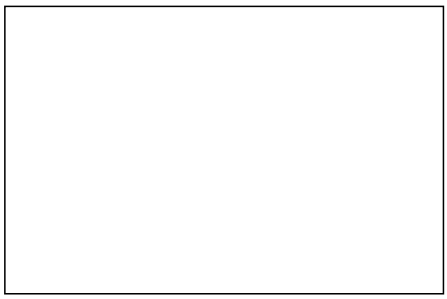
Créature : dinosaure U

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

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Égidosaure beuglard {5}{W}



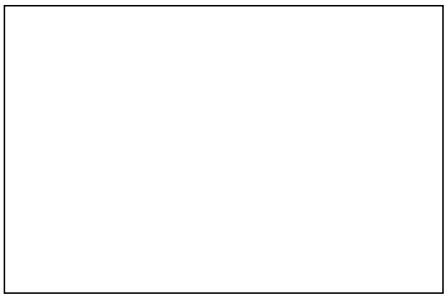
Créature : dinosaure U

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

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Égidosaure beuglard {5}{W}



Créature : dinosaure U

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

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Martèlecrâne territorial {2}{W}

Créature : dinosaure **C**

À chaque fois que le Martèlecrâne territorial attaque, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Martèlecrâne territorial {2}{W}

Créature : dinosaure **C**

À chaque fois que le Martèlecrâne territorial attaque, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Martèlecrâne territorial {2}{W}

Créature : dinosaure **C**

À chaque fois que le Martèlecrâne territorial attaque, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse de Kinjalli {W}

Créature : humain et clerc **C**

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

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse de Kinjalli {W}

Créature : humain et clerc **C**

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

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse de Kinjalli {W}

Créature : humain et clerc **C**

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

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse de Kinjalli {W}

Créature : humain et clerc **C**

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

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retroussecorne de Huatli {1}{W}

Créature : dinosaure **C**

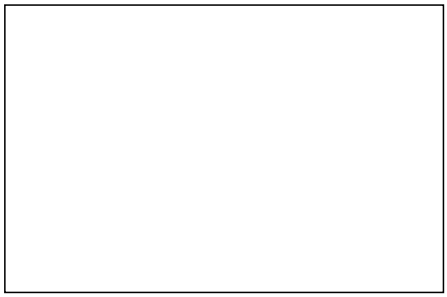
Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retroussecorne de Huatli {1}{W}



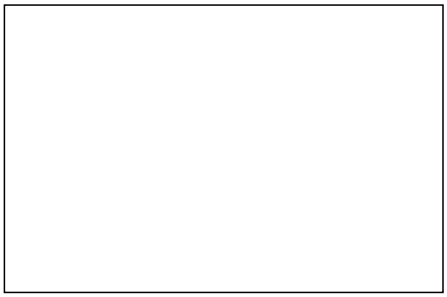
Créature : dinosaure **C**

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retroussecorne de Huatli {1}{W}



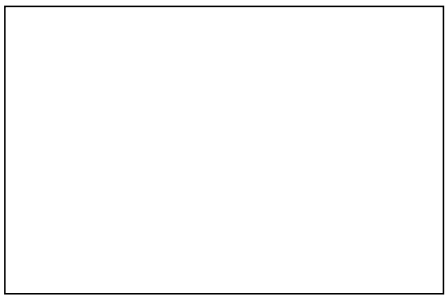
Créature : dinosaure **C**

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retroussecorne de Huatli {1}{W}



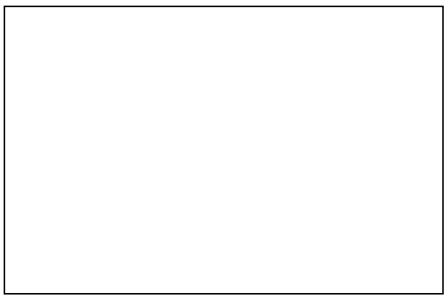
Créature : dinosaure **C**

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solaile de Kinjalli {2}{W}



Créature : dinosaure **R**

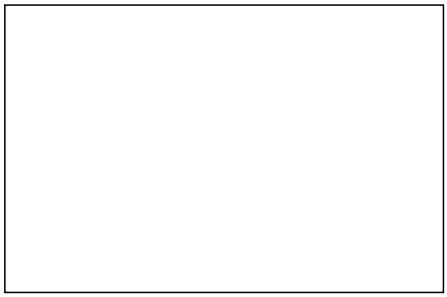
Vol
Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monture bénie par le Soleil {3}{R}{W}



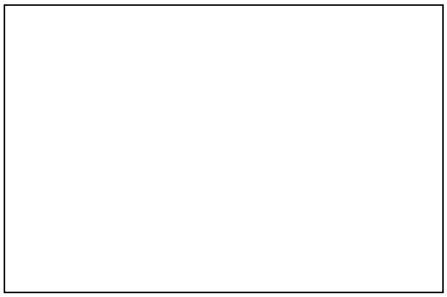
Créature : dinosaure R

Quand la Monture bénie par le Soleil arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Huatli, chevalière au dinosaure, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur du ciel {R}{W}



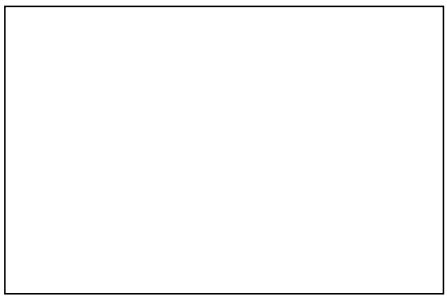
Créature : dinosaure U

Vol, menace

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monture bénie par le Soleil {3}{R}{W}



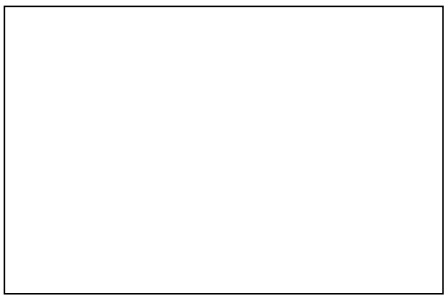
Créature : dinosaure R

Quand la Monture bénie par le Soleil arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Huatli, chevalière au dinosaure, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur du ciel {R}{W}



Créature : dinosaure U

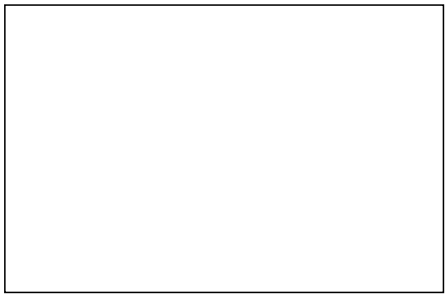
Vol, menace

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur du ciel {R}{W}



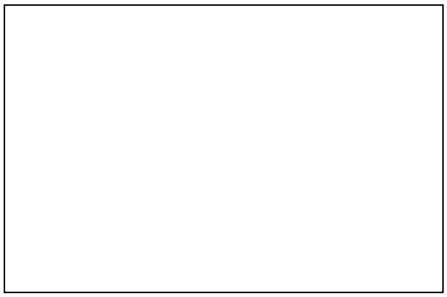
Créature : dinosaure U

Vol, menace

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Énervement {R}

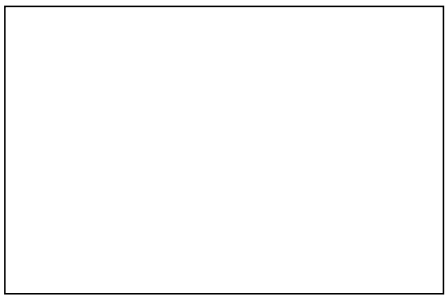


Rituel C

L'Énervement inflige 1 blessure à une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Énervement {R}

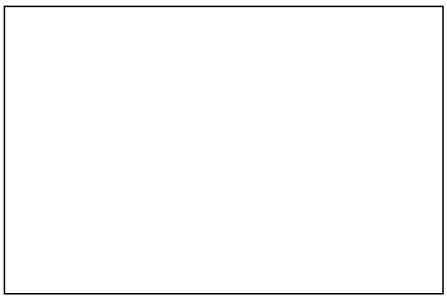


Rituel C

L'Énervement inflige 1 blessure à une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



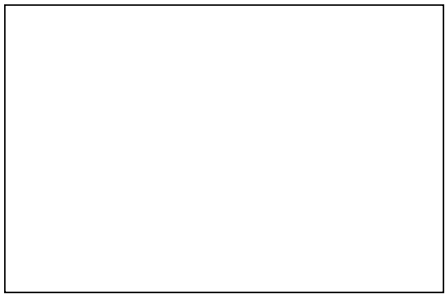
Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

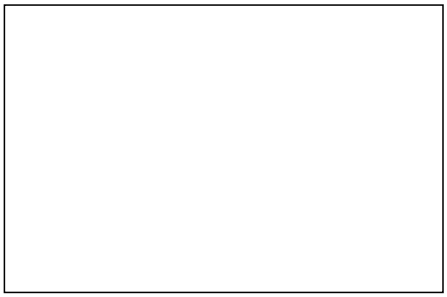


Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros

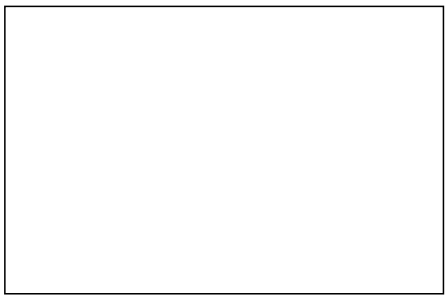


Terrain U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros

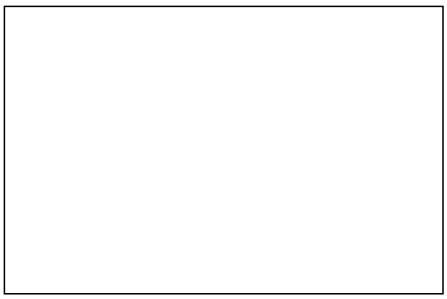


Terrain U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {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

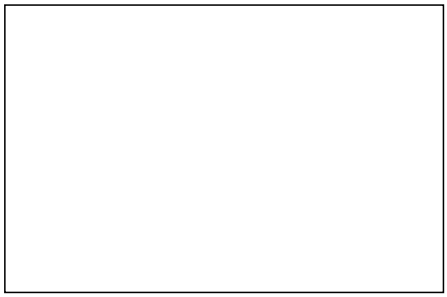
Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

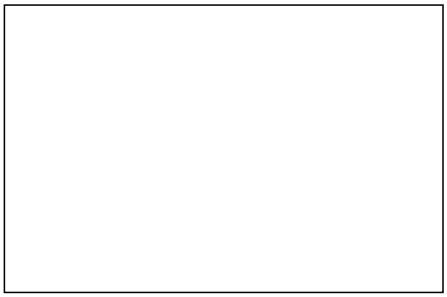


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

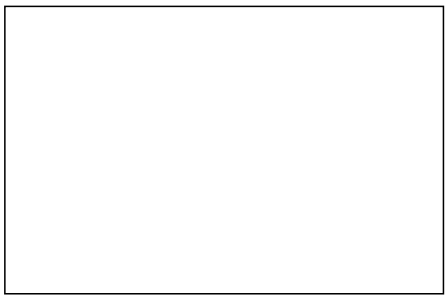


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

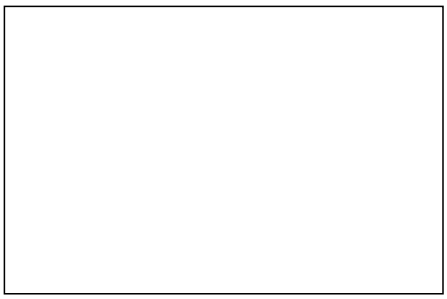


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



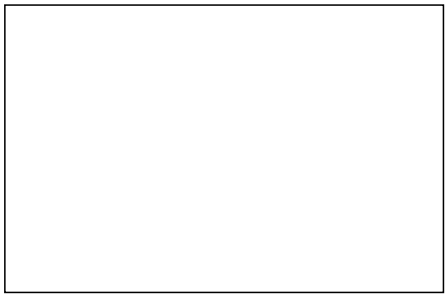
Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

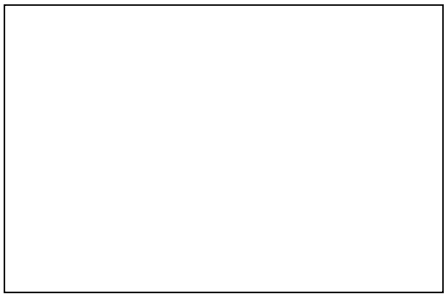


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

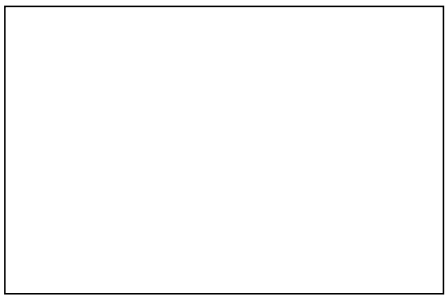


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

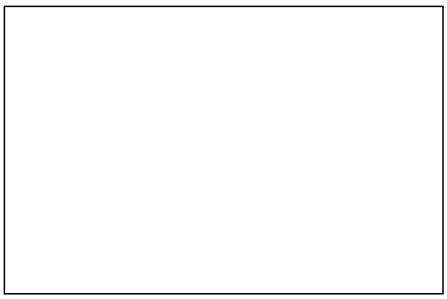


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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.

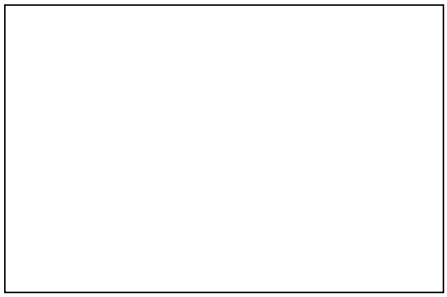
{-7}: Les dinosaures que vous contrôlez gagnent +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante {1}{R}

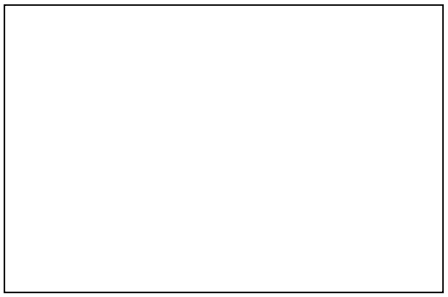


Éphémère **C**

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante {1}{R}

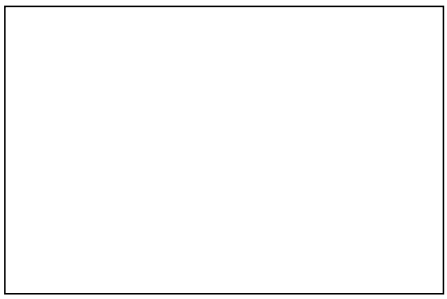


Éphémère **C**

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante {1}{R}

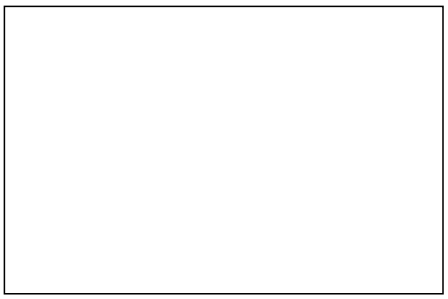


Éphémère **C**

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante {1}{R}



Éphémère **C**

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de serres {W}

Éphémère **C**

La Balafre de serres inflige 2 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de serres {W}

Éphémère **C**

La Balafre de serres inflige 2 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de serres {W}

Éphémère **C**

La Balafre de serres inflige 2 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de serres {W}

Éphémère **C**

La Balafre de serres inflige 2 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démystification {W}

Éphémère **C**

Détruisez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démystification {W}

Éphémère **C**

Détruisez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démystification {W}

Éphémère **C**

Détruisez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représaille brillante {4}{W}

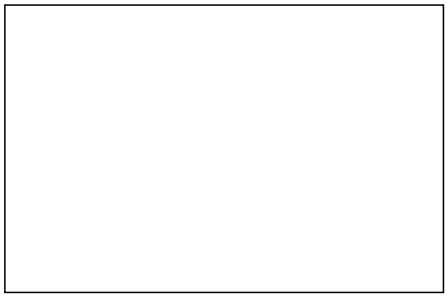
Éphémère **U**

Détruisez une créature attaquante ciblée.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représaille brillante {4}{W}

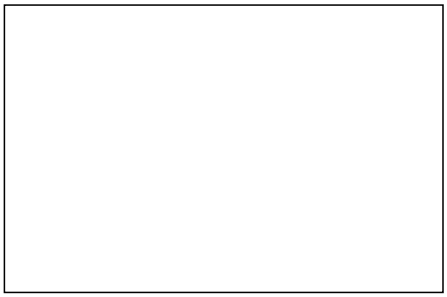


Éphémère U

Détruisez une créature attaquante ciblée.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrave d'Ixalan {3}{W}

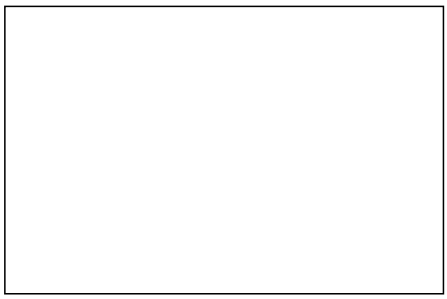


Enchantement U

Quand l'Entrave d'Ixalan arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Entrave d'Ixalan quitte le champ de bataille.
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ayant le même nom que la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrave d'Ixalan {3}{W}

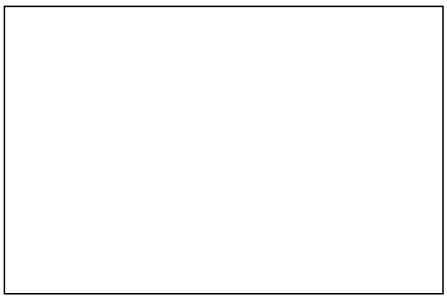


Enchantement U

Quand l'Entrave d'Ixalan arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Entrave d'Ixalan quitte le champ de bataille.
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ayant le même nom que la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrave d'Ixalan {3}{W}



Enchantement U

Quand l'Entrave d'Ixalan arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Entrave d'Ixalan quitte le champ de bataille.
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ayant le même nom que la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast