Armosaure luxuriant {3}{G}{G}

Créature : dinosaure **C**

Rage ? À chaque fois que l'Armosaure luxuriant subit des blessures, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brontodonte ancien {6}{G}{G}

Créature : dinosaure **C**

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armosaure luxuriant {3}{G}{G}

Créature : dinosaure **C**

Rage ? À chaque fois que l'Armosaure luxuriant subit des blessures, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scramasaxe vorace {2}{G}

Créature : dinosaure **C**

Rage ? À chaque fois que le Scramasaxe vorace subit des blessures, vous gagnez 2 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scramasaxe vorace {2}{G}

Créature : dinosaure **C**

Rage ? À chaque fois que le Scramasaxe vorace subit des blessures, vous gagnez 2 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scramasaxe vorace {2}{G}

Créature : dinosaure **C**

Rage ? À chaque fois que le Scramasaxe vorace subit des blessures, vous gagnez 2 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scramasaxe vorace {2}{G}

Créature : dinosaure **C**

Rage ? À chaque fois que le Scramasaxe vorace subit des blessures, vous gagnez 2 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crachemort à jabots {2}{R}

Créature : dinosaure **C**

Rage ? À chaque fois que le Crachemort à jabots subit des blessures, il inflige 2 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crachemort à jabots {2}{R}

Créature : dinosaure **C**

Rage ? À chaque fois que le Crachemort à jabots subit des blessures, il inflige 2 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crachemort à jabots {2}{R}

Créature : dinosaure **C**

Rage ? À chaque fois que le Crachemort à jabots subit des blessures, il inflige 2 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crachemort à jabots {2}{R}

Créature : dinosaure **C**

Rage ? À chaque fois que le Crachemort à jabots subit des blessures, il inflige 2 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harde de raptors {3}{R}

Créature : dinosaure **C**

Tant que vous contrôlez un autre dinosaure, la Harde de raptors gagne +2/+0 et a le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harde de raptors {3}{R}

Créature : dinosaure C

Tant que vous contrôlez un autre dinosaure, la Harde de raptors gagne +2/+0 et a le piétinement.

3/3

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

Harde de raptors {3}{R}

Créature : dinosaure C

Tant que vous contrôlez un autre dinosaure, la Harde de raptors gagne +2/+0 et a le piétinement.

3/3

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Cordillère marquée par les vents

Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

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

Cordillère marquée par les vents

Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

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

Hautes terres rocailleuses

Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hautes terres rocailleuses

Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{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

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

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

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

Sables verdoyants

Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants

Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois {G}

Éphémère **C**

Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants

Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois {G}

Éphémère **C**

Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois {G}

Éphémère **C**

Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur {G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur {G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur {G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur {G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sabotage jubilatoire {1}{G}

Rituel **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.
Conspiration (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour la copie.)

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

Sabotage jubilatoire {1}{G}

Rituel **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.
Conspiration (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour la copie.)

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

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

Relique de Progénitus {1}

Artefact **U**

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.
{1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus {1}

Artefact **U**

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.
{1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'évolution {1}{G}

Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
? Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'évolution {1}{G}

Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
? Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic {1}{G}

Éphémère **C**

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'évolution {1}{G}

Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
? Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic {1}{G}

Éphémère **C**

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromperie {R}

Éphémère **C**

L'Électromperie inflige une blessure à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromperie {R}

Éphémère **C**

L'Électromperie inflige une blessure à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromperie {R}

Éphémère **C**

L'Électromperie inflige une blessure à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast