

Golem rugissant {3}



Créature-artefact : golem C

À chaque fois que le Golem rugissant attaque ou bloque, chaque joueur pioche une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dorspondyle fulminant {5}{G}{G}



Créature : dinosaure U

Les autres dinosaures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{5}{G} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Dinosaur avec le piétinement.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dorspondyle fulminant {5}{G}{G}



Créature : dinosaure U

Les autres dinosaures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{5}{G} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Dinosaur avec le piétinement.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide sangfeuille {1}{G}



Créature : élémental et druide C

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Druide sangfeuille** {1}{G}



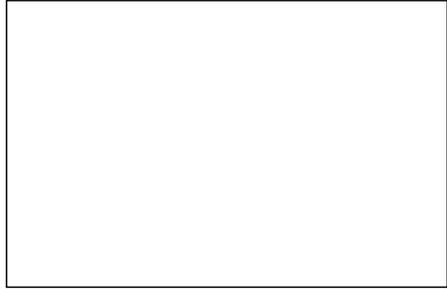
Créature : élémental et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Élémental souchevie** {4}{G}{G}



Créature : élémental **R**

{G}{G}{G}{G}{G} : Dégagez un terrain ciblé que vous contrôlez. Il devient une créature 5/5 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain. (Cet effet persiste tant que ce terrain reste sur le champ de bataille.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Druide sangfeuille** {1}{G}



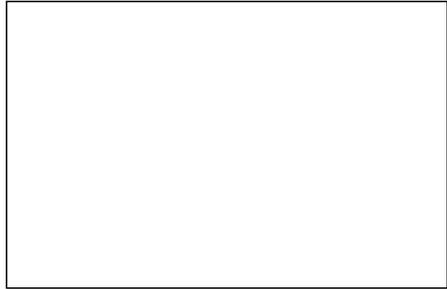
Créature : élémental et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Géant rugissant** {5}{G}{G}



Créature : géant et druide **U**

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Quand le Géant rugissant arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 verte Loup.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Géant rugissant** {5}{G}{G}



Créature : géant et druide U

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Quand le Géant rugissant arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 verte Loup.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Hydre vorace** {X}{G}{G}



Créature : hydre R

Piétinement

L'Hydre vorace arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand l'Hydre vorace arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?

? Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre vorace.

? L'Hydre vorace se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

0/1

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

**Louvetteau féroce** {2}{G}



Créature : loup C

Quand le Louvetteau féroce arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau féroce {2}{G}



Créature : loup C

Quand le Louveteau féroce arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur du troupeau à crête {3}{G}{G}



Créature : dinosaure U

Piétinement

Quand le Meneur du troupeau à crête arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 3/3 verte Dinosaur avec le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur du troupeau à crête {3}{G}{G}



Créature : dinosaure U

Piétinement

Quand le Meneur du troupeau à crête arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 3/3 verte Dinosaur avec le piétinement.

3/3

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

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

Queue en fouet paissant

{2}{G}{G}



Créature : dinosaure

C

Portée

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Queue en fouet paissant

{2}{G}{G}



Créature : dinosaure

C

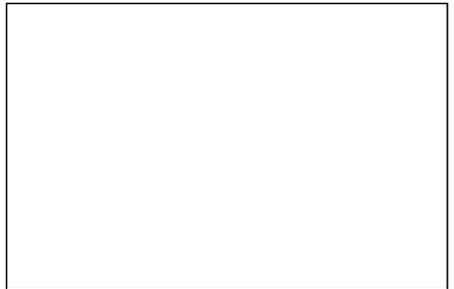
Portée

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor déchiqueteur

{2}{G}{G}



Créature : dinosaure

R

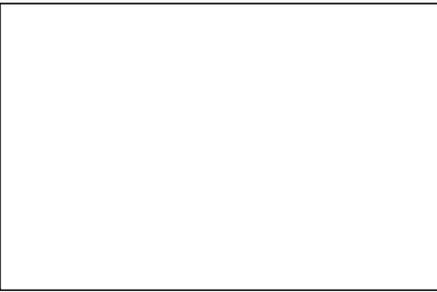
Rage ? À chaque fois que le Raptor déchiqueteur subit des blessures, piochez une carte.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane à dos argenté

{3}{G}{G}



Créature : grand singe et shaman

C

Piétinement

Quand le Shamane à dos argenté meurt, piochez une carte.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Géant trembleterre

{4}{G}{G}



Créature : géant et druide

M

Piétinement

Quand le Géant trembleterre 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.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane à dos argenté

{3}{G}{G}



Créature : grand singe et shaman

C

Piétinement

Quand le Shamane à dos argenté meurt, piochez une carte.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Migration de la meute grondante

{1}{G}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révéléz une carte de dinosaure de votre main ou payez {1}.

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

Migration de la meute grondante

{1}{G}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de dinosaure de votre main ou payez {1}.

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

Triompher

{3}{G}{G}



Rituel

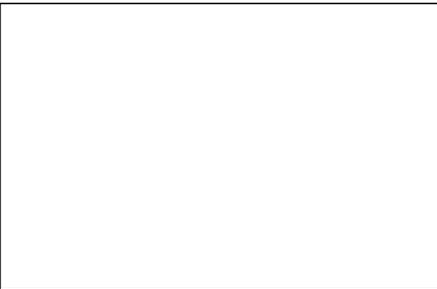
U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Migration de la meute grondante

{1}{G}



Rituel

U

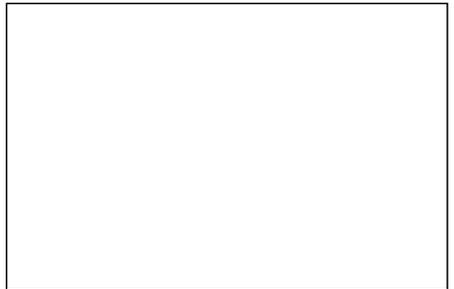
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de dinosaure de votre main ou payez {1}.

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

Triompher

{3}{G}{G}



Rituel

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

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

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

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

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

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

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

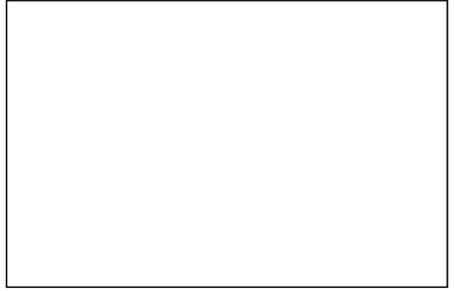
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cycle de croissance

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Elle gagne un +2/+2 supplémentaire jusqu'à la fin du tour pour chaque carte appelée Cycle de croissance dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

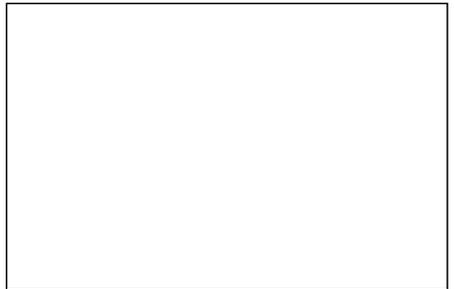
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cycle de croissance

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Elle gagne un +2/+2 supplémentaire jusqu'à la fin du tour pour chaque carte appelée Cycle de croissance dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cycle de croissance

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Elle gagne un +2/+2 supplémentaire jusqu'à la fin du tour pour chaque carte appelée Cycle de croissance dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise arachnide

{2}{G}

Éphémère

C

Dégagez une créature ciblée. Elle gagne +2/+4 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (Elle peut bloquer les créatures avec le vol.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise arachnide

{2}{G}

Éphémère

C

Dégagez une créature ciblée. Elle gagne +2/+4 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (Elle peut bloquer les créatures avec le vol.)

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

