

Avatar du Soleil verdoyant

{5}{G}{G}



Créature : dinosaure et avatar

R

À chaque fois que l'Avatar du Soleil verdoyant ou une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouvier des puissants

{1}{G}



Créature : humain et druide

U

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

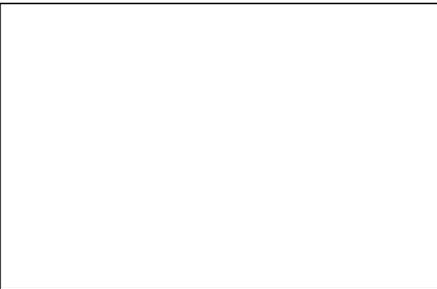
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouvier des puissants

{1}{G}



Créature : humain et druide

U

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

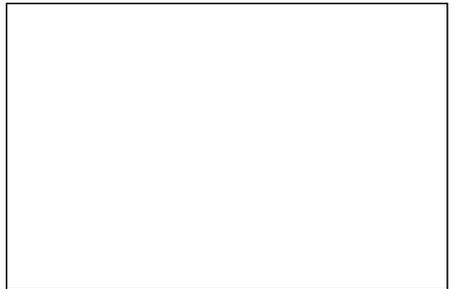
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouvier des puissants

{1}{G}



Créature : humain et druide

U

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

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocs-de-sabre rétif

{2}{G}

Créature : dinosaure

R

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

Le Crocs-de-sabre rétif ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous n'ayez l'agrément de la cité.

5/5

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

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

Polyraptor

{6}{G}{G}

Créature : dinosaure

M

&lt;i>Rage</i> ? À chaque fois que le Polyraptor subit des blessures, créez un jeton qui est une copie du Polyraptor.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor déchiqueteur {2}{G}{G}



Créature : dinosaure R

&lt;i>Rage</i> ? À chaque fois que le Raptor déchiqueteur subit des blessures, piochez une carte.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor déchiqueteur {2}{G}{G}



Créature : dinosaure R

&lt;i>Rage</i> ? À chaque fois que le Raptor déchiqueteur subit des blessures, piochez une carte.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor déchiqueteur {2}{G}{G}



Créature : dinosaure R

&lt;i>Rage</i> ? À chaque fois que le Raptor déchiqueteur subit des blessures, piochez une carte.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor déchiqueteur {2}{G}{G}



Créature : dinosaure R

&lt;i>Rage</i> ? À chaque fois que le Raptor déchiqueteur subit des blessures, piochez une carte.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor déchiqueteur

{2}{G}{G}

Créature : dinosaure

R

&lt;i>Rage</i> ? À chaque fois que le Raptor déchiqueteur subit des blessures, piochez une carte.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-chasseur d'Otepec

{1}{R}

Créature : humain et shaman

U

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

{T} : Un dinosaure ciblé acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Férocidontes plaqués d'argent

{5}{R}{R}

Créature : dinosaure

R

&lt;i>Rage</i> ? À chaque fois que les Férocidontes plaqués d'argent subissent des blessures, chaque adversaire sacrifie un permanent

8/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-chasseur d'Otepec

{1}{R}

Créature : humain et shaman

U

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

{T} : Un dinosaure ciblé acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitre-chasseur d'Otepec

{1}{R}



Créature : humain et shaman

U

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

{T} : Un dinosaure ciblé acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/2

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

Maitre-chasseur d'Otepec

{1}{R}



Créature : humain et shaman

U

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

{T} : Un dinosaure ciblé acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/2

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

Altisaure du temple {4}{W}



Créature : dinosaure R

Si une source devait infliger des blessures à un autre dinosaure que vous contrôlez, prévenez toutes ces blessures sauf 1.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Altisaure du temple {4}{W}



Créature : dinosaure R

Si une source devait infliger des blessures à un autre dinosaure que vous contrôlez, prévenez toutes ces blessures sauf 1.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Altisaure du temple {4}{W}



Créature : dinosaure R

Si une source devait infliger des blessures à un autre dinosaure que vous contrôlez, prévenez toutes ces blessures sauf 1.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar du Soleil levant {5}{W}{W}{W}



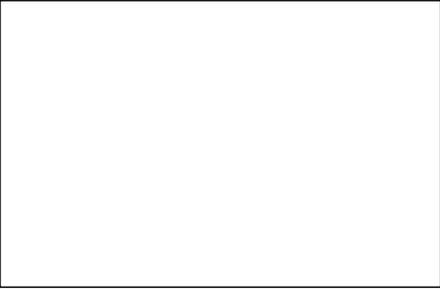
Créature : dinosaure et avatar M

Quand l'Avatar du Soleil levant arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, détruisez toutes les créatures non-dinosaure.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cératops étripeur {5}{W}{W}



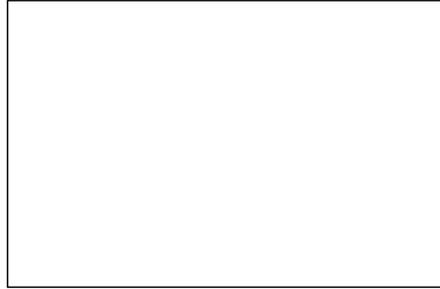
Créature : dinosaure R

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

Cératops étripeur {5}{W}{W}



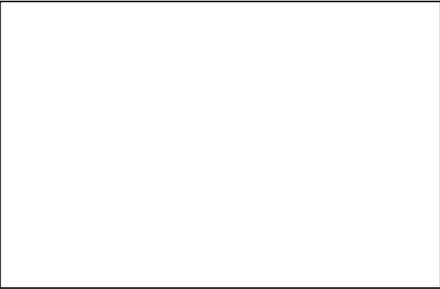
Créature : dinosaure R

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

Cératops étripeur {5}{W}{W}



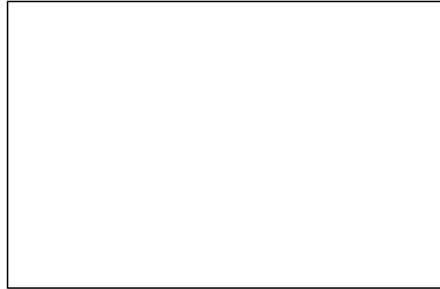
Créature : dinosaure R

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

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 Kinjali {W} C



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

Sentinelle retroussecorne {W} C



Créature : dinosaure C  
Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)  
La Sentinelle retroussecorne gagne +3/+0 tant que vous avez l'agrément de la cité.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse de Kinjali {W} C

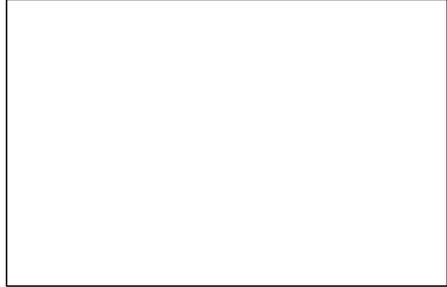


Créature : humain et clerc C  
Les sorts de dinosaure que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle retroussecorne {W} C



Créature : dinosaure C  
Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)  
La Sentinelle retroussecorne gagne +3/+0 tant que vous avez l'agrément de la cité.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle retroussecorne

{W}



Créature : dinosaure

C

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)

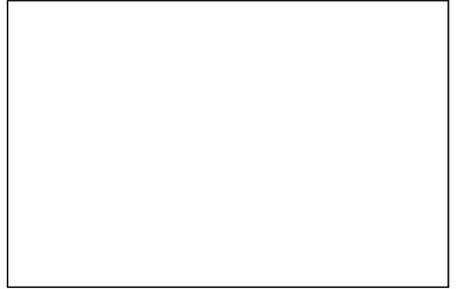
La Sentinelle retroussecorne gagne +3/+0 tant que vous avez l'agrément de la cité.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zetalpa, Aube primordiale

{6}{W}{W}



Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

R

Vol, double initiative, vigilance, piétinement, indestructible

4/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran aux mâchoires-collet

{3}{W}{W}



Créature : dinosaure

M

<math>\text{Rage}</math> ? À chaque fois que le Tyran aux mâchoires-collet subit des blessures, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tyran aux mâchoires-collet quitte le champ de bataille.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gishath, avatar du Soleil

{5}{R}{G}{W}



Créature légendaire : dinosaure et avatar

M

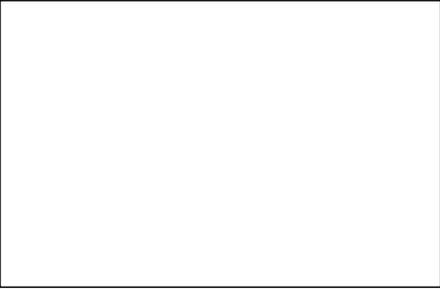
Vigilance, piétinement, célérité

À chaque fois que Gishath, avatar du Soleil inflige des blessures de combat à un joueur, révéléz autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre de cartes de créature Dinosaur 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

Terreur du ciel {R}{W}

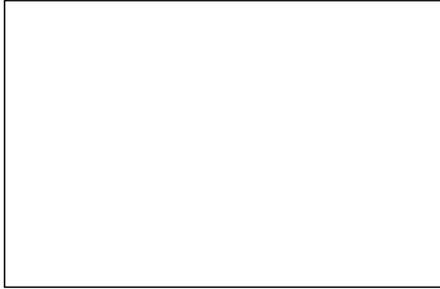


Créature : dinosaure U  
Vol, menace

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant d'Atzocan {1}{G}{W}



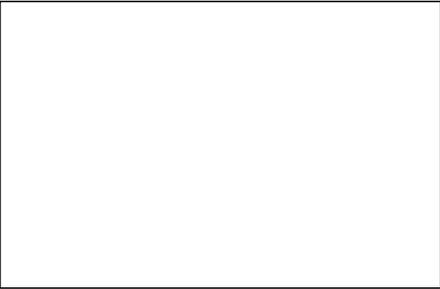
Créature : humain et druide U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  
Sacrifiez le Voyant d'Atzocan : Renvoyez une carte de dinosaure ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant d'Atzocan {1}{G}{W}



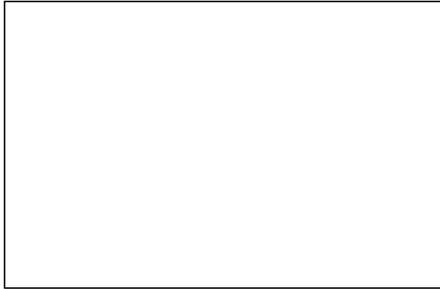
Créature : humain et druide U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  
Sacrifiez le Voyant d'Atzocan : Renvoyez une carte de dinosaure ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant d'Atzocan {1}{G}{W}



Créature : humain et druide U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  
Sacrifiez le Voyant d'Atzocan : Renvoyez une carte de dinosaure ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zacama, Calamité primordiale

{6}{R}{G}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure **R**

Vigilance, portée, piétinement

Quand Zacama, Calamité primordiale arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

{2}{R} : Zacama inflige 3 blessures à une créature ciblée.

{2}{G} : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

{2}{W} : Vous gagnez 3 points de vie.

9/9

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

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

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

Migration de la meute grondante

{1}{G}



Rituel

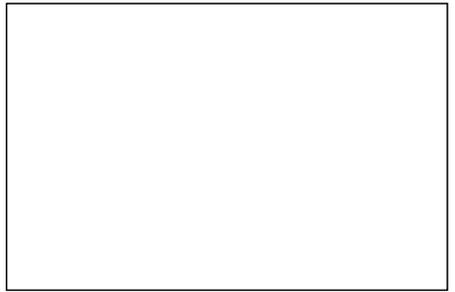
U

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

Carrière de pierre



Terrain

U

La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de pierre



Terrain

U

La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



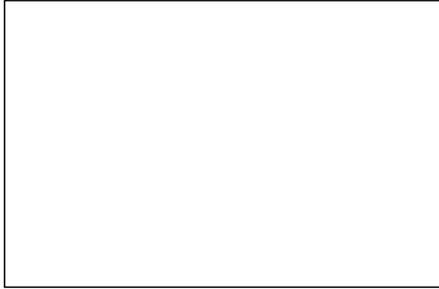
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



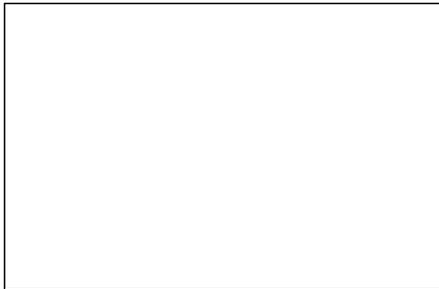
Terrain de base : forêt

**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

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



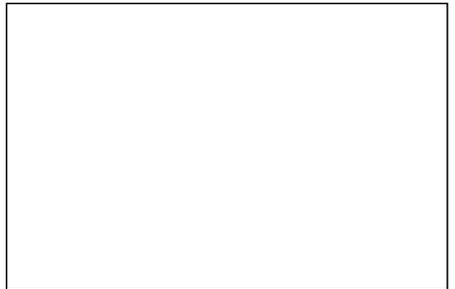
Terrain de base : forêt

C

{G}

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  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

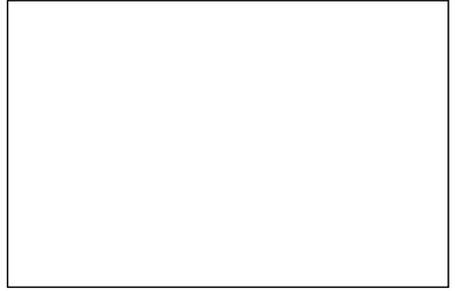


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

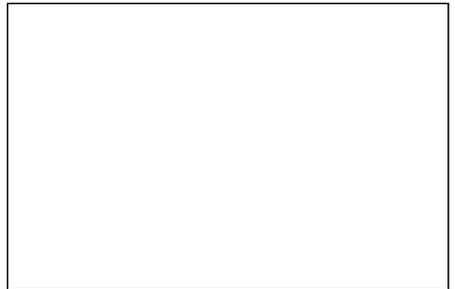


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque d'Urd

{6}



Artefact

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Au moment où l'Obélisque d'Urd arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier des origines

{2}



Artefact

U

Au moment où le Pilier des origines arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier des origines

{2}



Artefact

U

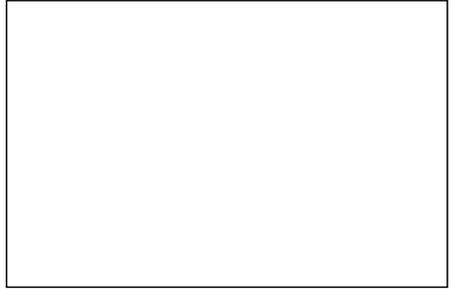
Au moment où le Pilier des origines arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier des origines

{2}



Artefact

U

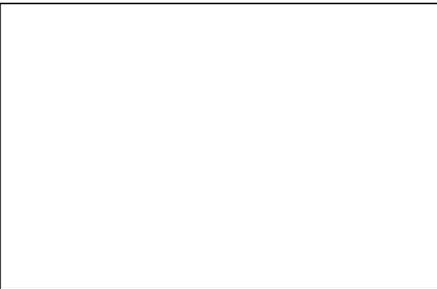
Au moment où le Pilier des origines arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier des origines

{2}



Artefact

U

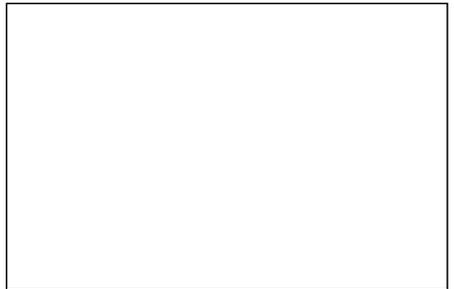
Au moment où le Pilier des origines arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rites de croissance d'Iltimoc

{2}{G}



Enchantement légendaire

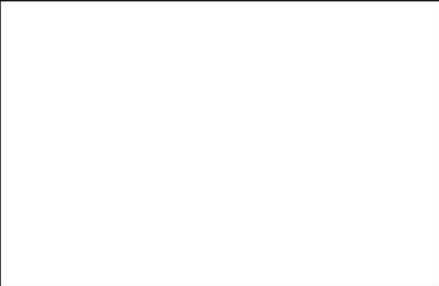
R

Quand les Rites de croissance d'Iltimoc arrivent sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins quatre créatures, transformez les Rites de croissance d'Iltimoc.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cacophodonte {3}{G}



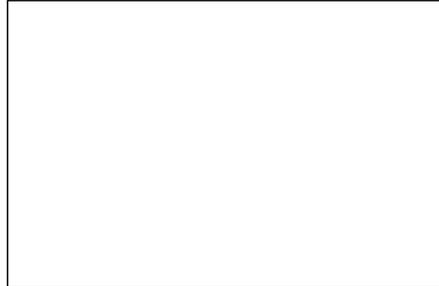
Créature : dinosaure U

&lt;i>Rage</i> ? À chaque fois que le Cacophodonte subit des blessures, dégagez un permanent ciblé.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture adorée {1}{G}



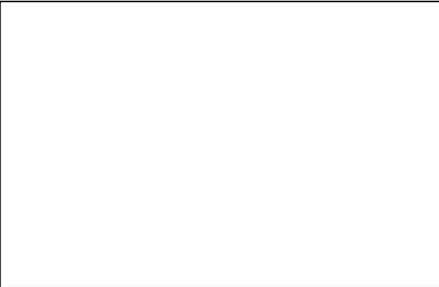
Créature : dinosaure U

Quand la Progéniture adorée meurt, vous pouvez lancer des sorts de dinosaure ce tour-ci comme s'ils avaient le flash, et à chaque fois que vous lancez un sort de dinosaure ce tour-ci, il acquiert « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'elle se batte contre une autre créature ciblée ».

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cacophodonte {3}{G}



Créature : dinosaure U

&lt;i>Rage</i> ? À chaque fois que le Cacophodonte subit des blessures, dégagez un permanent ciblé.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voiléchine happeur {4}{G}



Créature : dinosaure U

Flash

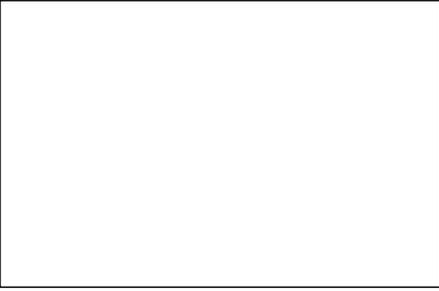
&lt;i>Rage</i> ? À chaque fois que le Voiléchine happeur subit des blessures, mettez un marqueur +1/+1 sur lui. (Il doit survivre aux blessures pour gagner le marqueur.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocs-de-sabre enragé

{3}{R}{G}



Créature : dinosaure

U

Piétinement

Quand le Crocs-de-sabre enragé arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque autre créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast