

Détourner

{1}{R}{R}

Rituel

Acquérez le contrôle de l'artefact ciblé ou de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les. Ils acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détourner

{1}{R}{R}

Rituel

Acquérez le contrôle de l'artefact ciblé ou de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les. Ils acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Encouragement de Huatli

{R}

Éphémère

La créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez un planeswalker Huatli, cette créature gagne +4/+0 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Encouragement de Huatli

{R}

Éphémère

La créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez un planeswalker Huatli, cette créature gagne +4/+0 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Encouragement de Huatli

{R}



Éphémère

La créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez un planeswalker Huatli, cette créature gagne +4/+0 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interdiction pieuse

{3}{W}



Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand l'Interdiction pieuse arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interdiction pieuse

{3}{W}



Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand l'Interdiction pieuse arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de serres

{W}



Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de serres

{W}



Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de serres

{W}



Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de serres

{W}



Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

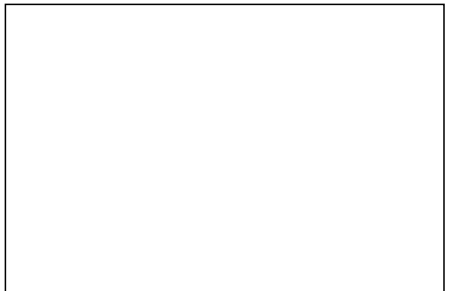
Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

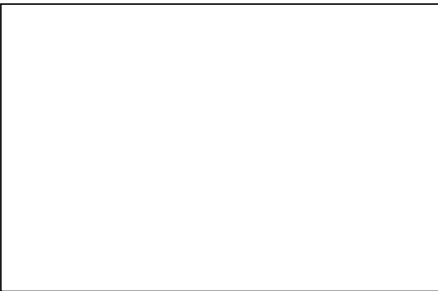
Carrière de pierre



Terrain
La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille
engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {W} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de pierre



Terrain

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

{T} : Ajoutez {R} ou {W} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar du Soleil incandescent

{3}{R}{R}{R}



Créature : dinosaure et avatar

Quand l'Avatar du Soleil incandescent arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à un adversaire ciblé et 3 blessures à jusqu'à une créature ciblée.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cératops étripeur

{5}{W}{W}



Créature : dinosaure

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

Retroussécorne de Huatli

{1}{W}




Créature : dinosaure

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrousser la corne de Huatli {1}{W}




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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrousser la corne de Huatli {1}{W}




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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrousser la corne de Huatli {1}{W}




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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monture bénie par le Soleil {3}{R}{W}



Créature : dinosaure
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 ou dinosaure, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monture bénie par le Soleil

{3}{R}{W}

Créature : dinosaure

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-la.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse de Kinjalli

{W}

Créature : humain et clerc

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

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

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}




Créature : humain et clerc
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
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
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
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

Harde de raptors {3}{R}




Créature : dinosaure
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

Voleur de nid {1}{R}

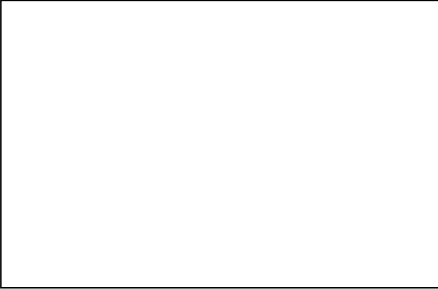


Créature : dinosaure
Célérité

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harde de raptors {3}{R}

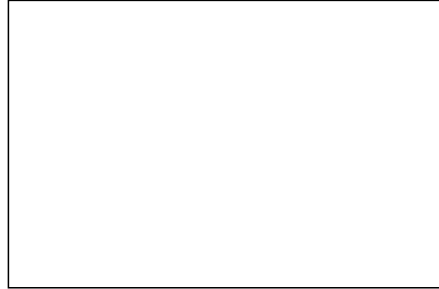


Créature : dinosaure
Tant que vous contrôlez un autre dinosaure, la Harde de raptors gagne +2/+0 et a le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de nid {1}{R}




Créature : dinosaure
Célérité

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de nid {1}{R}




Créature : dinosaure
Célérité

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crêtecorne conjoint {3}{R}




Créature : dinosaure
Le Crêtecorne conjoint ne peut pas attaquer ou bloquer seul.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crêtecorne conjoint {3}{R}




Créature : dinosaure
Le Crêtecorne conjoint ne peut pas attaquer ou bloquer seul.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Huatli, chevalière au dinosaure {4}{R}{W}



Planeswalker légendaire :

{+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

