

Avatar du Soleil incandescent

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



Créature : dinosaure et avatar

R

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

Crêtecorne conjoint

{3}{R}



Créature : dinosaure

U

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

U

Le Crêtecorne conjoint ne peut pas attaquer ou bloquer seul.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor hystérique

{3}{R}




Créature : dinosaure

C

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor hystérique {2}{R}




Créature : dinosaure C

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière au ptérodonte {3}{W}



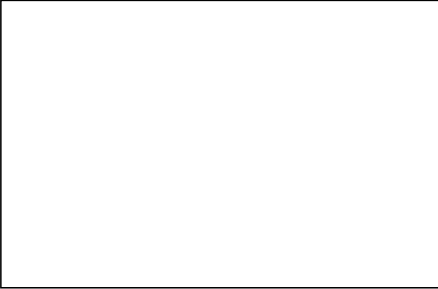
Créature : humain et chevalier C

La Chevalière au ptérodonte a le vol tant que vous contrôlez un dinosaure.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cératops étripeur {5}{W}{W}



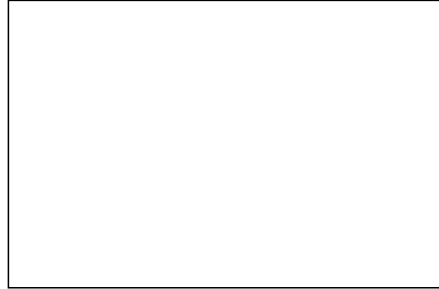
Créature : dinosaure R

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

Chevalière au ptérodonte {3}{W}



Créature : humain et chevalier C

La Chevalière au ptérodonte a le vol tant que vous contrôlez un dinosaure.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon raptor {1}{W}

Créature : dinosaure C

3/1

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

Compagnon raptor {1}{W}

Créature : dinosaure C

3/1

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

Retroussécorne 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

Retroussécorne de Huatli {1}{W}

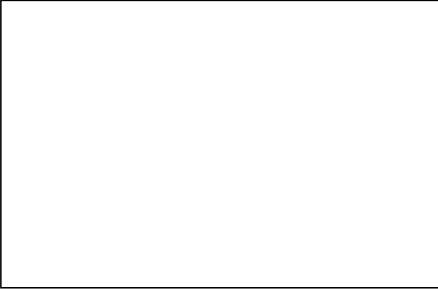


Créature : dinosaure C
Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retroussécorne de Huatli {1}{W}

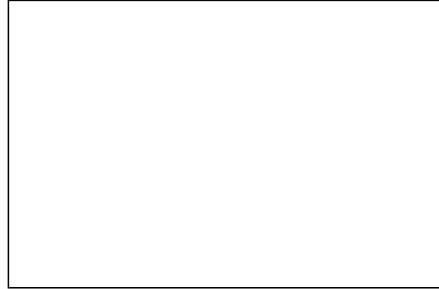


Créature : dinosaure C
Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retroussécorne 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

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
{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
{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

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.

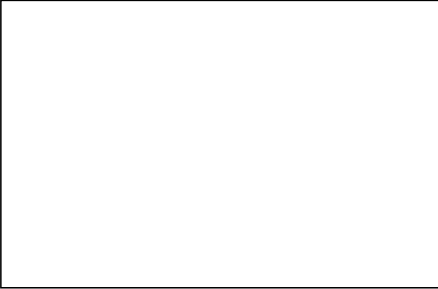
{-3}: Un dinosaure ciblé que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

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

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

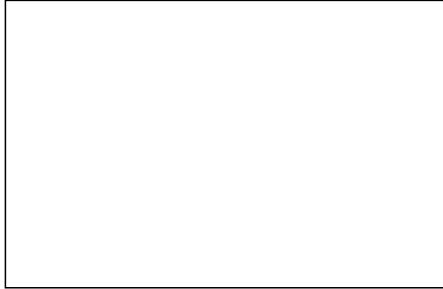
Plaine



Terrain de base : plaine C
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Encouragement de Huatli {R}



Éphémère U

Une 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

U

Une 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

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Encouragement de Huatli

{R}



Éphémère

U

Une 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

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement rallieur

{2}{W}



Éphémère

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement rallieur

{2}{W}



Éphémère

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast