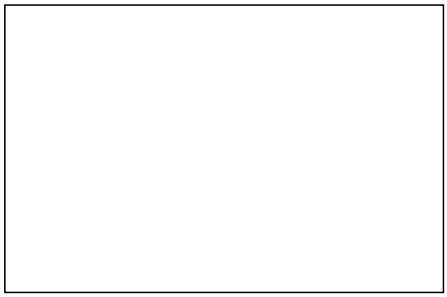
Bouvier des puissants {1}{G}



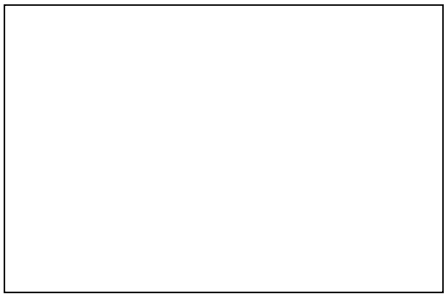
Créature : humain et druide U

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

Brontodonte ancien {6}{G}{G}

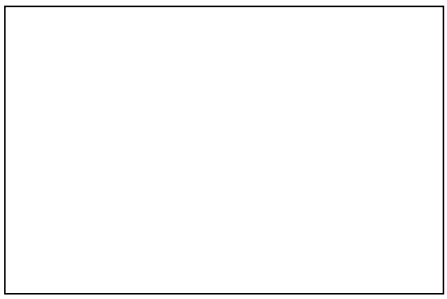


Créature : dinosaure C

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouvier des puissants {1}{G}



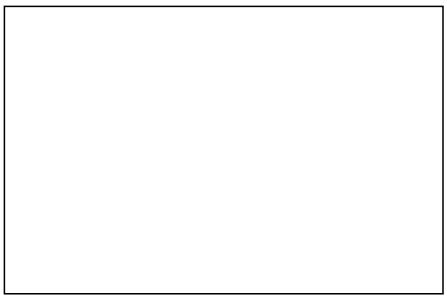
Créature : humain et druide U

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

Dorspondyle fulminant {5}{G}{G}



Créature : dinosaure U

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

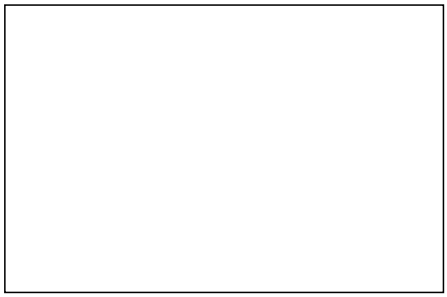
{5}{G} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Dinosaure avec le piétinement.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger des frontières {2}{G}



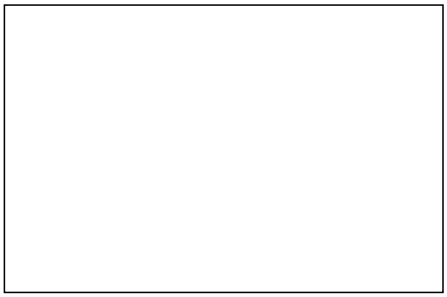
Créature : humain et éclaireur et ranger **C**

Quand le Ranger des frontières arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scramasaxe vorace {2}{G}



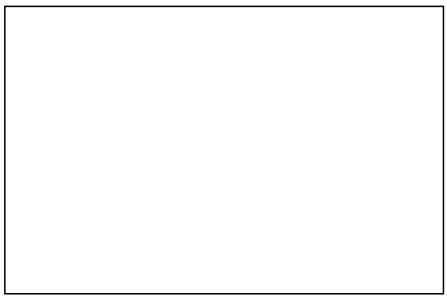
Créature : dinosaure **C**

<i>Rage</i> ? 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

Ranger des frontières {2}{G}



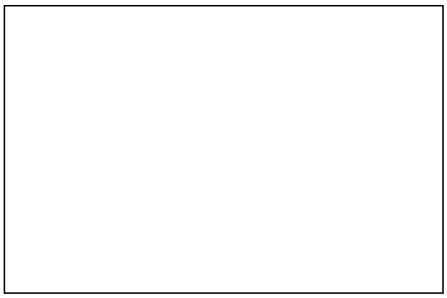
Créature : humain et éclaireur et ranger **C**

Quand le Ranger des frontières arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar du Soleil incandescent {3}{R}{R}{R}



Créature : dinosaure et avatar **R**

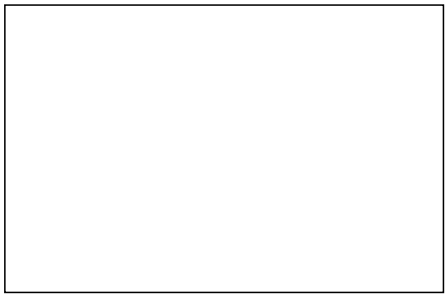
Quand l'Avatar du Soleil incandescent arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à un adversaire ciblé et 3 blessures à jusqu'à une créature ciblée.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstrosaure chargeur {4}{R}



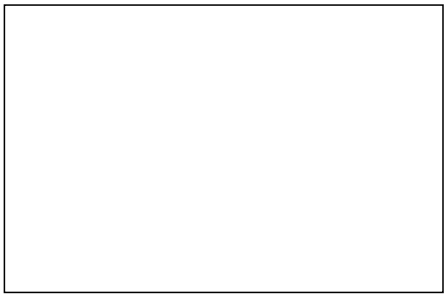
Créature : dinosaure U

Piétinement, célérité

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor hystérique {2}{R}

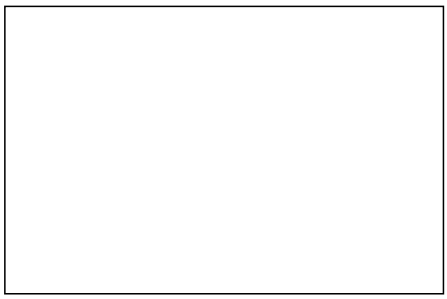


Créature : dinosaure C

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture de raptor {1}{R}



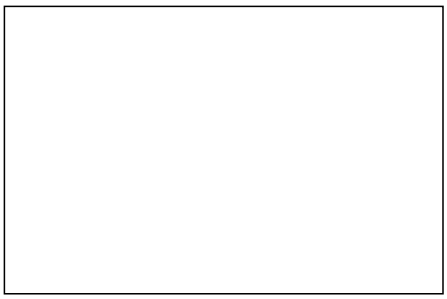
Créature : dinosaure U

<i>Rage</i> ? À chaque fois que la Progéniture de raptor subit des blessures, créez un jeton de créature 3/3 verte Dinosaure avec le piétinement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de nid {1}{R}



Créature : dinosaure C

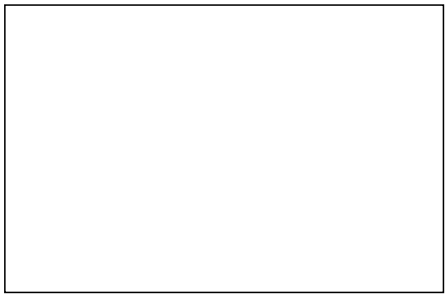
Célérité

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de nid {1}{R}



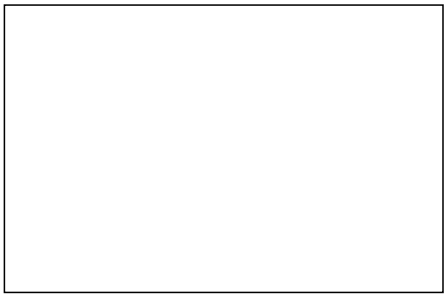
Créature : dinosaure **C**

Célérité

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aérosaure impérial {3}{W}



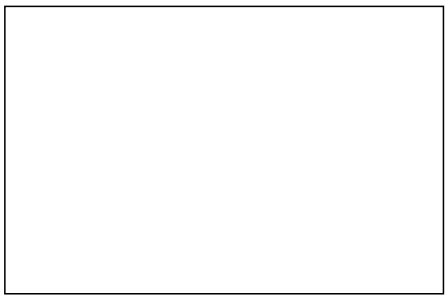
Créature : dinosaure U

Vol
Quand l'Aérosaure impérial arrive sur le champ de bataille, une autre créature ciblée vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aérosaure impérial {3}{W}



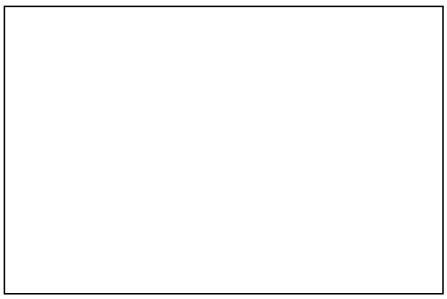
Créature : dinosaure U

Vol
Quand l'Aérosaure impérial arrive sur le champ de bataille, une autre créature ciblée vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon raptor {1}{W}



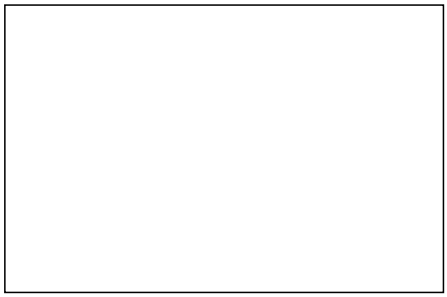
Créature : dinosaure **C**

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon raptor {1}{W}

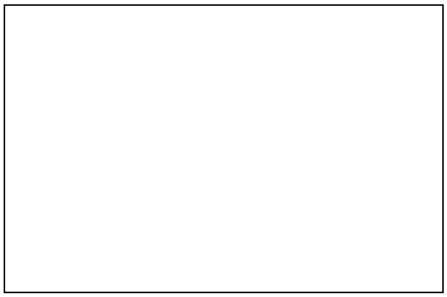


Créature : dinosaure C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocs-de-sabre enragé {3}{R}{G}



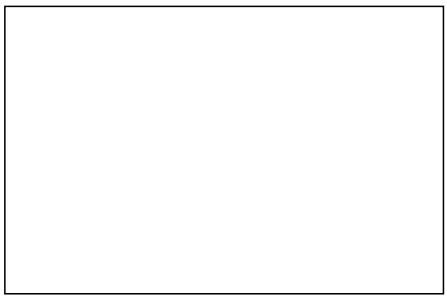
Créature : dinosaure U

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

Égidosaure beuglard {5}{W}



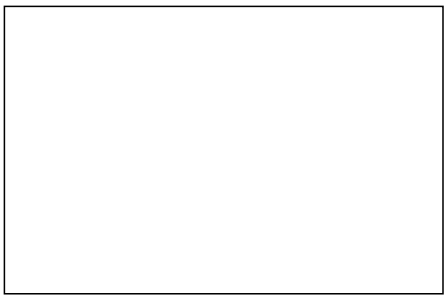
Créature : dinosaure U

<i>Rage</i> ? À chaque fois que l'Égidosaure beuglard subit des blessures, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régisaure alpha {3}{R}{G}



Créature : dinosaure R

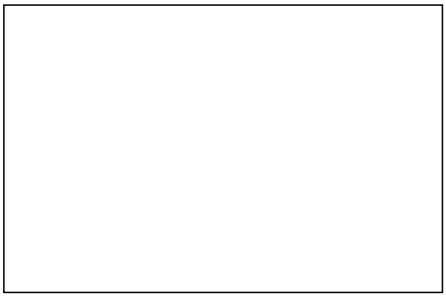
Les autres dinosaures que vous contrôlez ont la célérité. Quand le Régisaure alpha arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 3/3 verte Dinosaure avec le piétinement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur chassé {G}

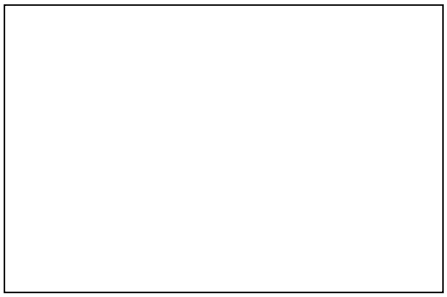


Rituel **C**

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prouesse du chasseur {4}{G}

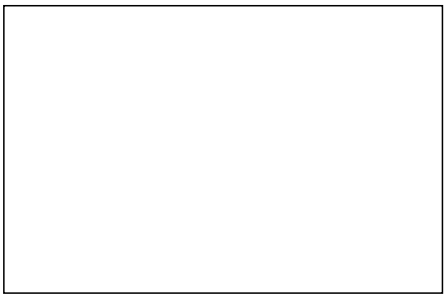


Rituel **R**

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez autant de cartes. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piétinement sauvage {2}{G}



Rituel **U**

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible un dinosaure que vous contrôlez.
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature se bat ensuite contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayonnement de désastre {5}{R}{R}

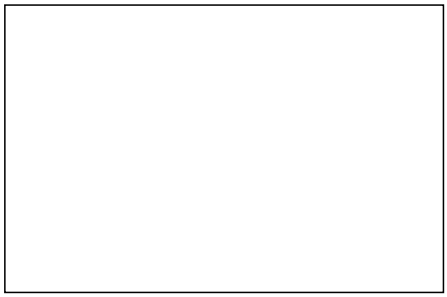
Rituel **R**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de créature de votre main.
Le Rayonnement de désastre inflige X blessures à chaque créature que vos adversaires contrôlent, X étant la valeur de mana de la carte révélée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

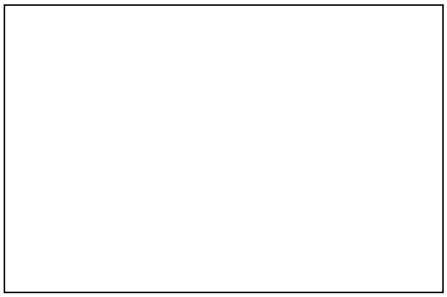


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

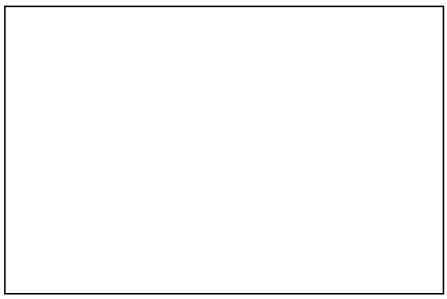


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

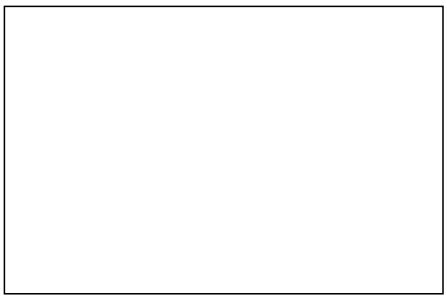


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

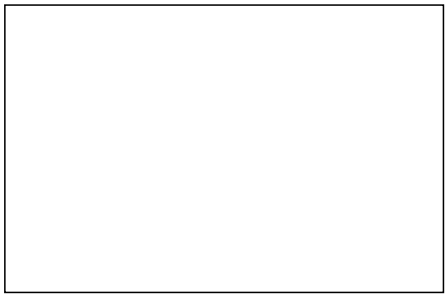


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

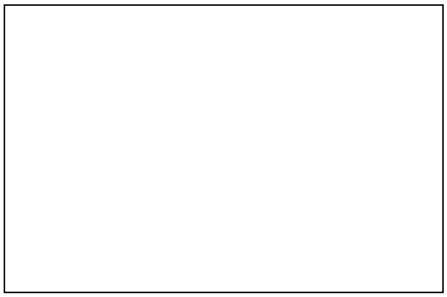


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

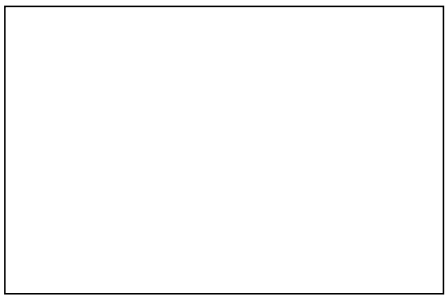


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

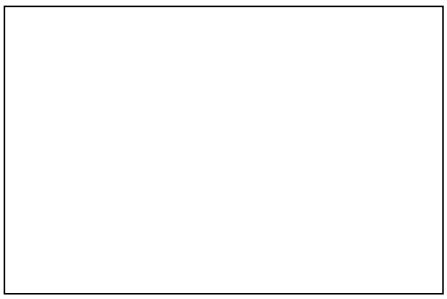


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

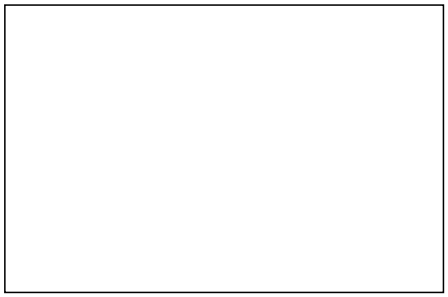


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

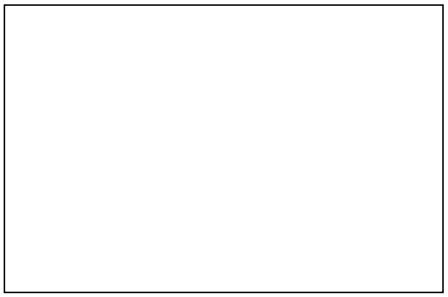


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

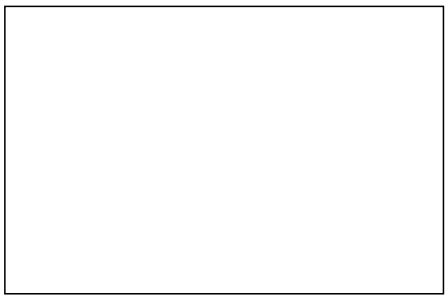


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

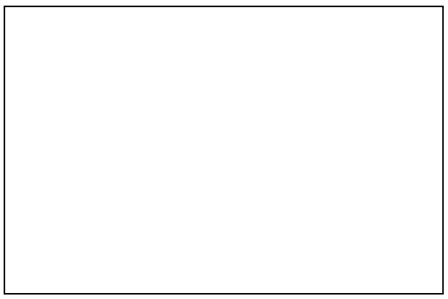


Terrain de base : montagne **C**

{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

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

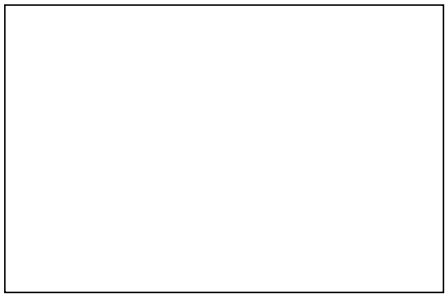
Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

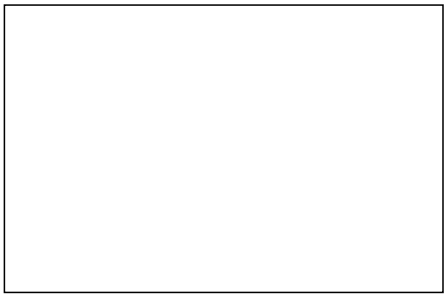


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

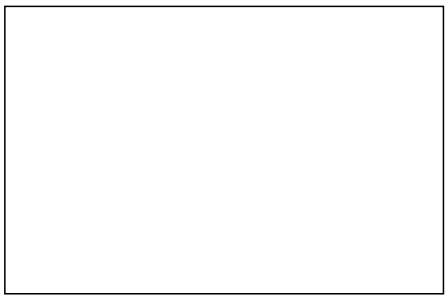


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

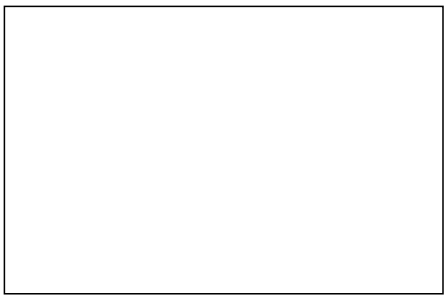


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

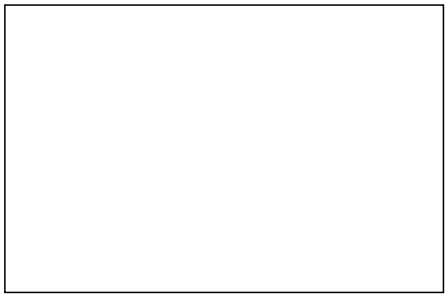


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

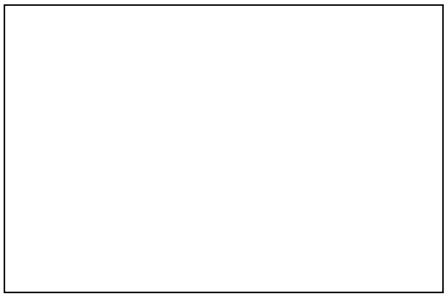


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle

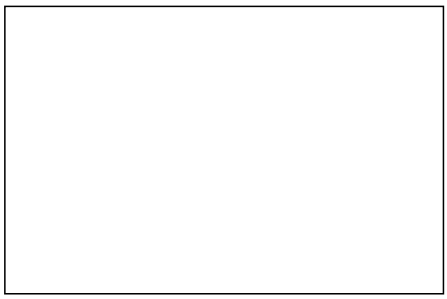


Terrain U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

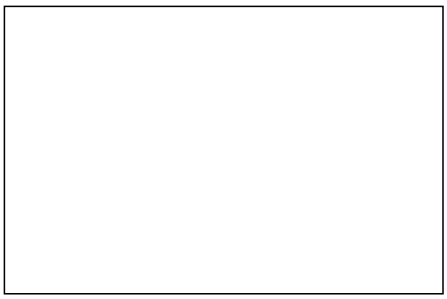


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



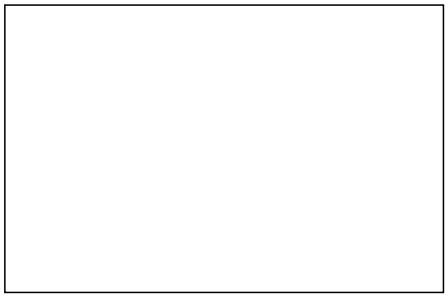
Terrain U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle

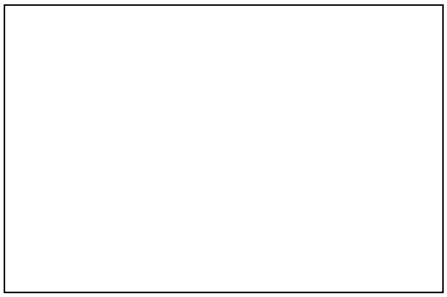


Terrain U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vif-argent {4}

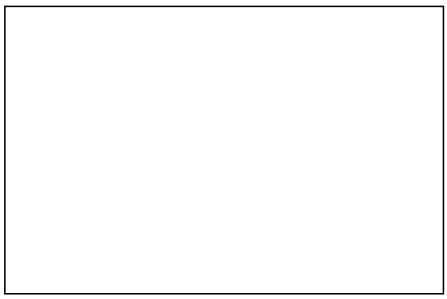


Artefact R

{4}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle

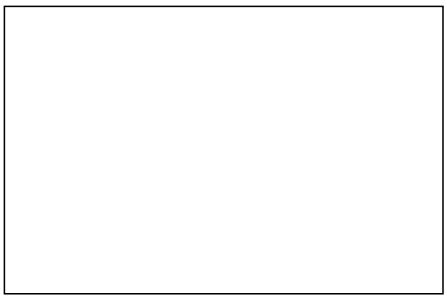


Terrain U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille prismatique {2}



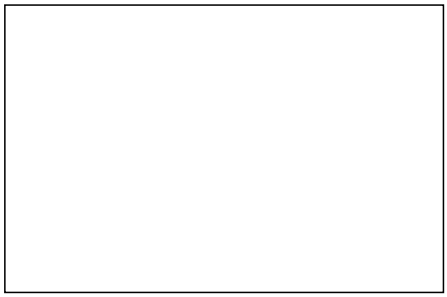
Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille prismatique {2}

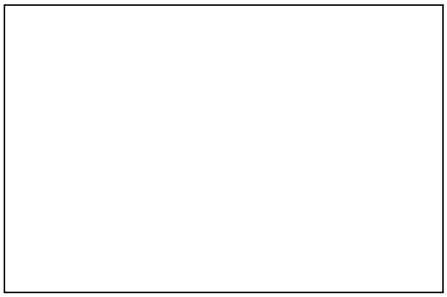


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}

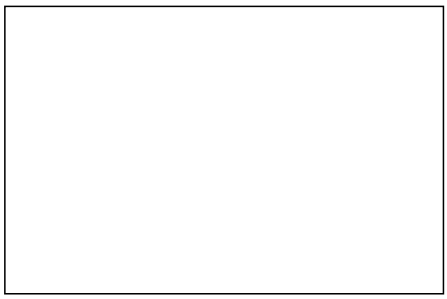


Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée de dinosaures {2}{R}

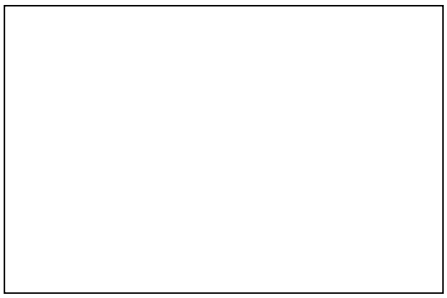


Éphémère U

Les créatures attaquantes gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Les dinosaures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière protectrice {W}



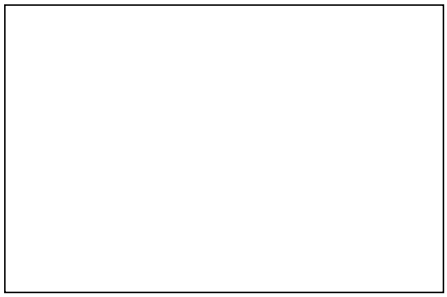
Éphémère U

Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Regard 1. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas la créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière protectrice {W}

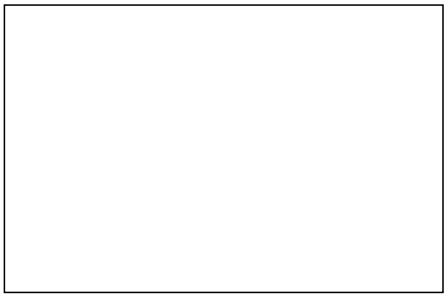


Éphémère U

Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Regard 1. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas la créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u de sauvagerie {2}{G}

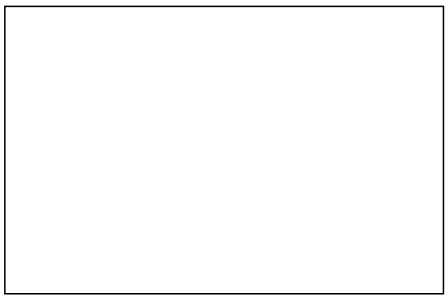


Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +3/+3, a le piétinement et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs {R}{W}

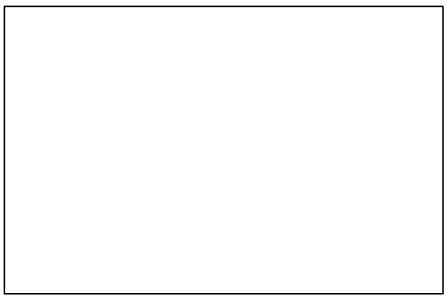


Éphémère U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escalade de violence {2}{R}



Enchantement R

{3}{R}{R} : Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast