

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



Créature : elfe et shamanes **R**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



Créature : elfe et shamanes **R**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



Créature : elfe et shamanes **R**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}



Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

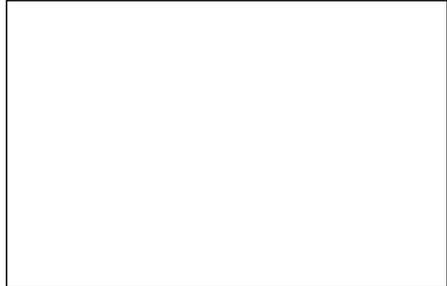


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique tinteigriffe {1}{G}



Créature : humain et shamane R
 {T} : Ajoutez {G}, {U} ou {R}.
 Mue {2} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
 Quand la Mystique tinteigriffe est retournée face visible, ajoutez {G}{U}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

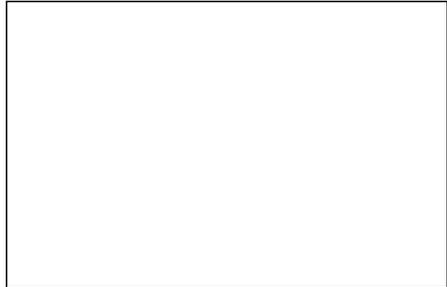


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique tinteigriffe {1}{G}



Créature : humain et shamane R
 {T} : Ajoutez {G}, {U} ou {R}.
 Mue {2} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
 Quand la Mystique tinteigriffe est retournée face visible, ajoutez {G}{U}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique tintegriffe {1}{G}



Créature : humain et shaman **R**

{T} : Ajoutez {G}, {U} ou {R}.
 Mue {2} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
 Quand la Mystique tintegriffe est retournée face visible, ajoutez {G}{U}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bûcheron orque {R}



Créature : orque **C**

{T}, sacrifiez une forêt : Ajoutez trois manas de n'importe quelle combinaison de {R} et/ou {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bûcheron orque {R}



Créature : orque **C**

{T}, sacrifiez une forêt : Ajoutez trois manas de n'importe quelle combinaison de {R} et/ou {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bûcheron orque {R}



Créature : orque **C**

{T}, sacrifiez une forêt : Ajoutez trois manas de n'importe quelle combinaison de {R} et/ou {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du bûcher {5}{R}{R}



Créature : dragon M

Vol

À chaque fois que le Dragon du bûcher inflige des blessures de combat à un joueur, il inflige autant de blessures à chaque créature que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon endormi {R}



Créature : dragon R

Vol

Le Dragon endormi ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'il n'ait au moins cinq marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dragon endormi.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du bûcher {5}{R}{R}



Créature : dragon M

Vol

À chaque fois que le Dragon du bûcher inflige des blessures de combat à un joueur, il inflige autant de blessures à chaque créature que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon endormi {R}



Créature : dragon R

Vol

Le Dragon endormi ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'il n'ait au moins cinq marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dragon endormi.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon endormi {R}



Créature : dragon **R**

Vol

Le Dragon endormi ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'il n'ait au moins cinq marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dragon endormi.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener d'Utvara {6}{R}{R}



Créature : dragon **M**

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener d'Utvara {6}{R}{R}



Créature : dragon **M**

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener d'Utvara {6}{R}{R}



Créature : dragon **M**

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de Valkas

{2}{R}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que le Fléau de Valkas ou qu'un autre dragon arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, il inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de dragons que vous contrôlez.

{R} : Le Fléau de Valkas gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de Valkas

{2}{R}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que le Fléau de Valkas ou qu'un autre dragon arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, il inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de dragons que vous contrôlez.

{R} : Le Fléau de Valkas gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de Valkas

{2}{R}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que le Fléau de Valkas ou qu'un autre dragon arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, il inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de dragons que vous contrôlez.

{R} : Le Fléau de Valkas gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrite maître-dragon

{R}

Créature : humain et shaman

M

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrite maître-dragon

{R}

Créature : humain et shaman

M

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régente brisetonnerre

{2}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, la Régente brisetonnerre inflige 3 blessures à ce joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régente brisetonnerre

{2}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, la Régente brisetonnerre inflige 3 blessures à ce joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régente brisetonnerre

{2}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, la Régente brisetonnerre inflige 3 blessures à ce joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du seigneur-dragon

{1}{R}

Créature : goblin et shaman

U

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

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du seigneur-dragon

{1}{R}

Créature : goblin et shaman

U

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

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du seigneur-dragon

{1}{R}

Créature : goblin et shaman

U

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

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atarka, broyeuse de monde

{5}{R}{G}

Créature légendaire : dragon

R

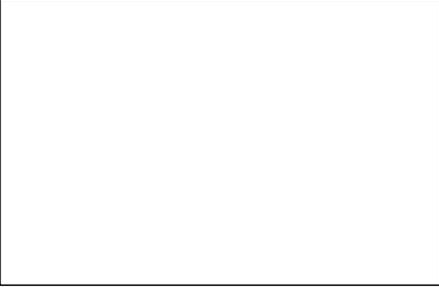
Vol, piétinement

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, il acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Génitrice dragonne {2}{R}{R}{R}{G}

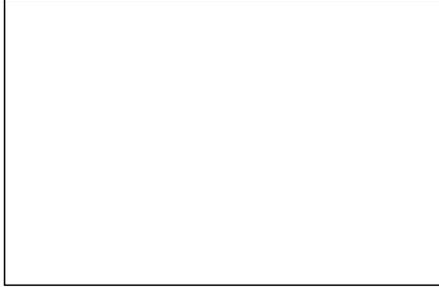


Créature : dragon **M**
 Vol
 Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 rouge et verte Dragon avec le vol et dévorement 2.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt **C**
 {G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Génitrice dragonne {2}{R}{R}{R}{G}

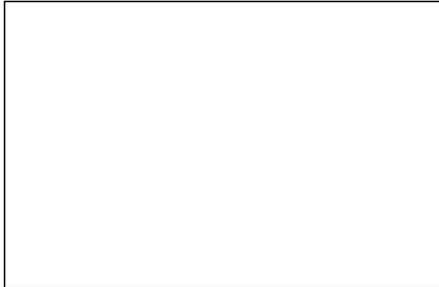


Créature : dragon **M**
 Vol
 Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 rouge et verte Dragon avec le vol et dévorement 2.

4/4

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

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

Mont enraciné



Terrain

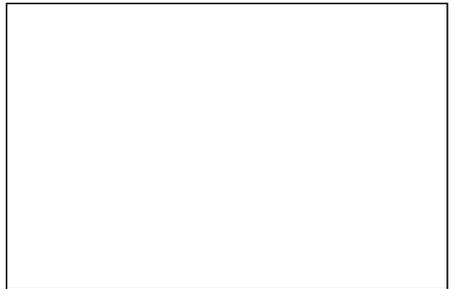
R

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

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

Mont enraciné



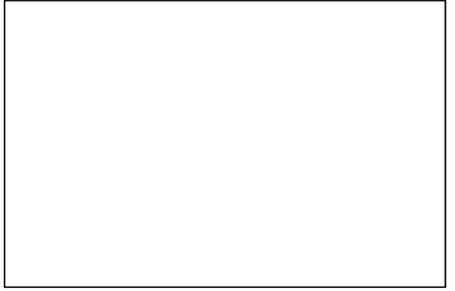
Terrain R

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

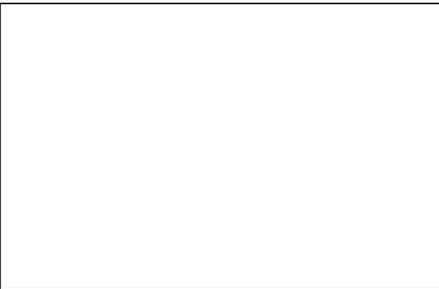


Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

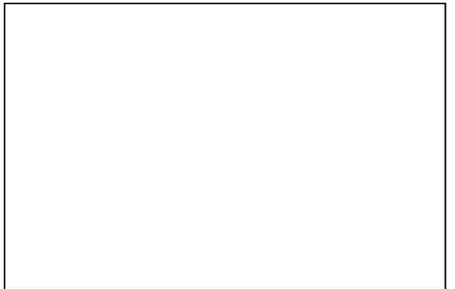


Terrain de base : montagne C

{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



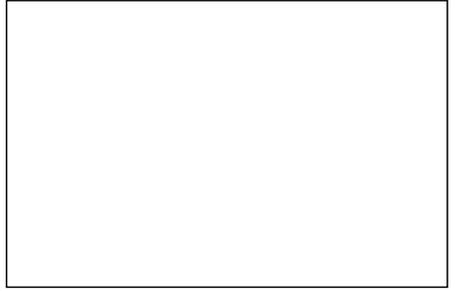
Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de l'abondance

{2}{G}



Enchantement

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.
Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



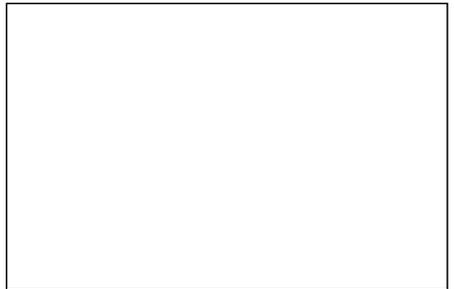
Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de l'abondance

{2}{G}



Enchantement

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.
Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de l'abondance

{2}{G}



Enchantement

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.
Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sens à vif

{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sens à vif

{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sens à vif

{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête draconique

{1}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'un dragon arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, il inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de dragons que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon de siège

{5}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Quand le Dragon de siège arrive sur le champ de bataille, détruisez tous les murs que vos adversaires contrôlent.

À chaque fois que le Dragon de siège attaque, si le joueur défenseur ne contrôle pas de mur, il inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol que ce joueur contrôle.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête draconique

{1}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'un dragon arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, il inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de dragons que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon de siège

{5}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Quand le Dragon de siège arrive sur le champ de bataille, détruisez tous les murs que vos adversaires contrôlent.

À chaque fois que le Dragon de siège attaque, si le joueur défenseur ne contrôle pas de mur, il inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol que ce joueur contrôle.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iguanar toxique {R}



Créature : lézard C

L'Iguanar toxique a le contact mortel tant que vous contrôlez un permanent vert.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin, le dragon-esprit {8}



Planeswalker légendaire : Ugin M

{+2} : Ugin, le dragon-esprit inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{-X} : Exilez chaque permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X qui a au moins une couleur.

{-10} : Vous gagnez 7 points de vie, piochez sept cartes, puis mettez sur le champ de bataille jusqu'à sept cartes de permanent depuis votre main.

7/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iguanar toxique {R}



Créature : lézard C

L'Iguanar toxique a le contact mortel tant que vous contrôlez un permanent vert.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard {G}



Éphémère C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement draconique

{1}{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez révéler une carte de dragon de votre main. Le Rugissement draconique inflige 3 blessures à une créature ciblée. Si vous avez révélé une carte de dragon ou si vous contrôliez un dragon au moment où vous avez lancé ce sort, le Rugissement draconique inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement draconique

{1}{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez révéler une carte de dragon de votre main. Le Rugissement draconique inflige 3 blessures à une créature ciblée. Si vous avez révélé une carte de dragon ou si vous contrôliez un dragon au moment où vous avez lancé ce sort, le Rugissement draconique inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le meilleur de la cueillette

{1}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez regarder les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant la force de cette créature. Si vous faites ainsi, mettez une de ces cartes au-dessus de votre bibliothèque et le reste, au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le meilleur de la cueillette

{1}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez regarder les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant la force de cette créature. Si vous faites ainsi, mettez une de ces cartes au-dessus de votre bibliothèque et le reste, au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le
champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de
son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast