Changelin des sylves {1}{G}

Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse caméléon {2}{G}{G}

Créature : changeforme **R**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Protection contre le noir
{2}{G}{G} : Le Colosse caméléon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin des sylves {1}{G}

Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse caméléon {2}{G}{G}

Créature : changeforme **R**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Protection contre le noir
{2}{G}{G} : Le Colosse caméléon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse caméléon {2}{G}{G}

Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Protection contre le noir
{2}{G}{G} : Le Colosse caméléon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}

Créature : elfe et shamane 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

Colosse caméléon {2}{G}{G}

Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Protection contre le noir
{2}{G}{G} : Le Colosse caméléon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savant meneur des bêtes {1}{G}

Créature : elfe et shamane et allié R

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savant meneur des bêtes {1}{G}

Créature : elfe et shamane et allié R

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savant meneur des bêtes {1}{G}

Créature : elfe et shamane et allié R

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savant meneur des bêtes {1}{G}

Créature : elfe et shamane et allié R

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lathliss, reine des dragons {4}{R}{R}

Créature légendaire : dragon R

Vol
À chaque fois qu'un autre dragon non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.
{1}{R} : Les dragons que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur du taureau {2}{R}

Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Meurtrisseur du taureau.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrite maître-dragon {R}

Créature : humain et shamane 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

Meurtrisseur du taureau {2}{R}

Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Meurtrisseur du taureau.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du seigneur-dragon {1}{R}

Créature : gobelin et shamane U

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

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du seigneur-dragon {1}{R}

Créature : gobelin et shamane 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 : gobelin et shamane 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 : gobelin et shamane U

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

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atarka, seigneur-dragon {5}{R}{G}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Vol, piétinement
Quand Atarka, seigneur-dragon arrive sur le champ de bataille, elle inflige 5 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers que vos adversaires contrôlent.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dromoka l'éternelle {3}{G}{W}

Créature légendaire : dragon R

Vol
À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, renforcement 2. (Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palladia-Mors, la destructrice {3}{R}{G}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Vol, vigilance, piétinement
Palladia-Mors, la destructrice a la défense talismanique si elle n'a pas encore infligé de blessures.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dromoka, seigneur-dragon {4}{G}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Vol, lien de vie
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts pendant votre tour.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre du dragon-esprit

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature Dragon.
{2}, {T}, Sacrifiez le Havre du dragon-esprit : Renvoyez une carte de créature Dragon ciblée ou une carte de planeswalker Ugin depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre du dragon-esprit

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature Dragon.
{2}, {T}, Sacrifiez le Havre du dragon-esprit : Renvoyez une carte de créature Dragon ciblée ou une carte de planeswalker Ugin depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre du dragon-esprit

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature Dragon.
{2}, {T}, Sacrifiez le Havre du dragon-esprit : Renvoyez une carte de créature Dragon ciblée ou une carte de planeswalker Ugin depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan, le sang de feu {1}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan M

{+1} : Vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

{+1} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de dragon.

{-7} : Créez quatre jetons de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe de Sarkhan {2}{R}

Éphémère U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan, le sang de feu {1}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan M

{+1} : Vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

{+1} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de dragon.

{-7} : Créez quatre jetons de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe de Sarkhan {2}{R}

Éphémère U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe de Sarkhan {2}{R}

Éphémère U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset de feu {3}{R}

Enchantement R

Les créatures Dragon que vous contrôlez gagnent +3/+3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe de Sarkhan {2}{R}

Éphémère U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset de feu {3}{R}

Enchantement R

Les créatures Dragon que vous contrôlez gagnent +3/+3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast