


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

Colosse caméléon {2}{G}{G}



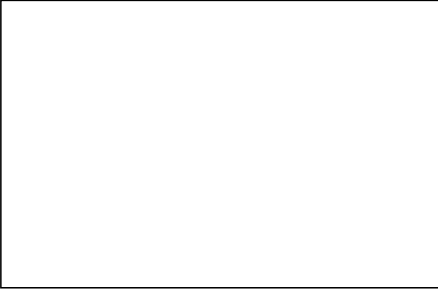
Créature : changeforme R

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

Colosse caméléon {2}{G}{G}



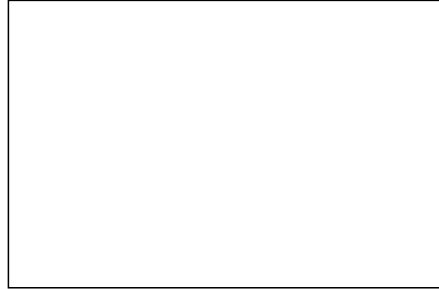
Créature : changeforme R

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

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 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

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

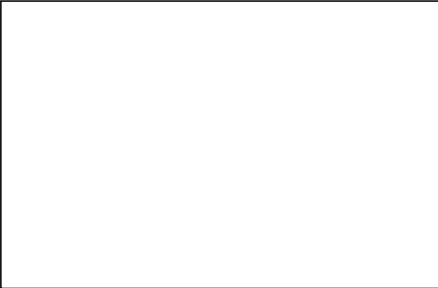
Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

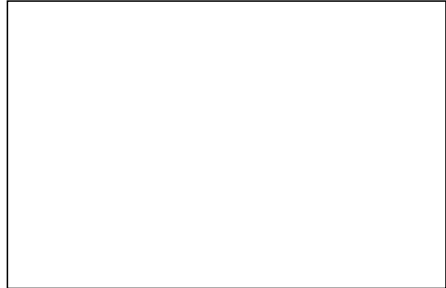
Vol

{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 shaman 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 shaman 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 shaman 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 shaman 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

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

Lathiss, 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

Servant du seigneur-dragon

{1}{R}

Créature : goblin et shaman

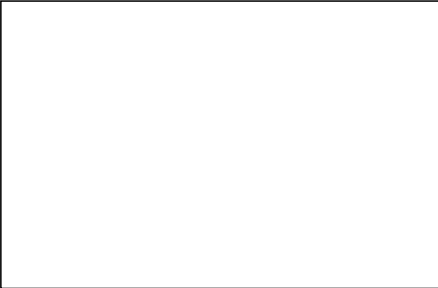
U

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}



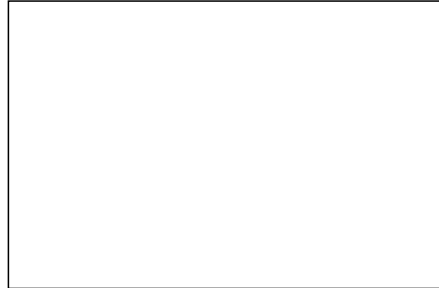
Créature : goblin et shaman U

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

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, 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

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

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

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



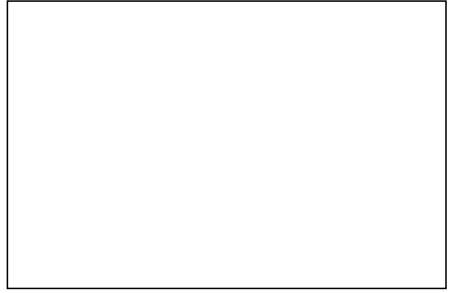
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

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

Creuset de feu

{3}{R}

Enchantement

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast