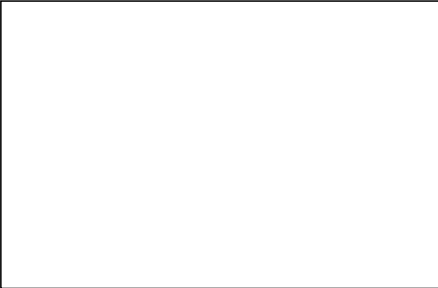


Changelin des sylves {1}{G}

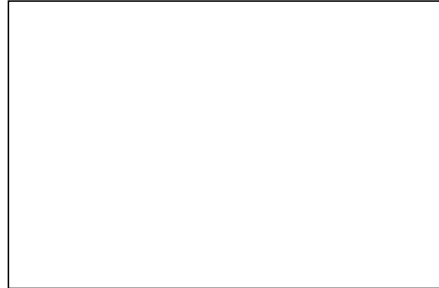


Créature : changeforme C  
 Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

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}

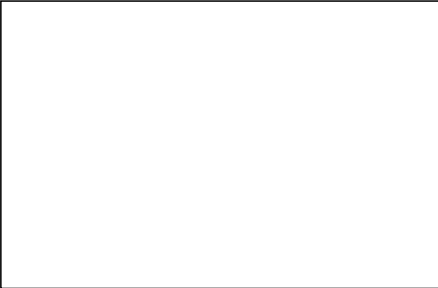


Créature : changeforme R  
 Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)  
 Protection contre le noir  
 {2}{G}{G} : Le Colosse caméléon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse caméléon {2}{G}{G}



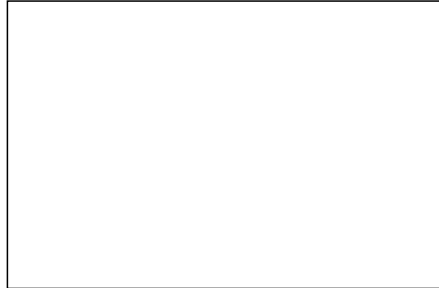
Créature : changeforme R

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 shaman 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

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}

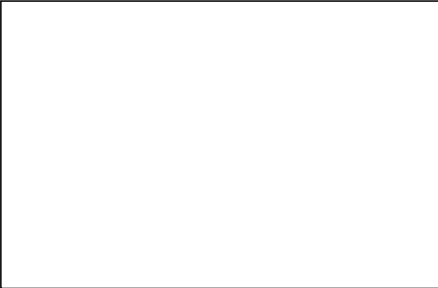


Créature : elfe et shaman et allié R  
Célérité  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savant meneur des bêtes {1}{G}



Créature : elfe et shaman et allié R

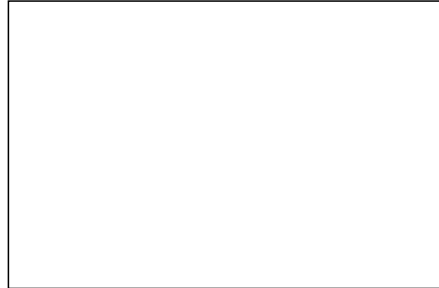
Célérité

{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

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

**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 cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Proscrite maître-dragon** {R}



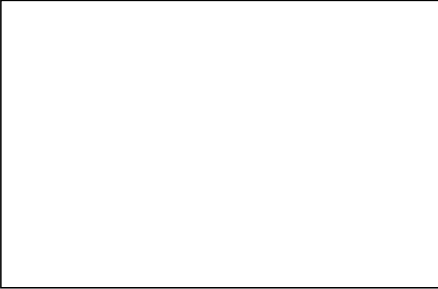
Créature : humain et shaman M

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

**Meurtrisseur du taureau** {2}{R}



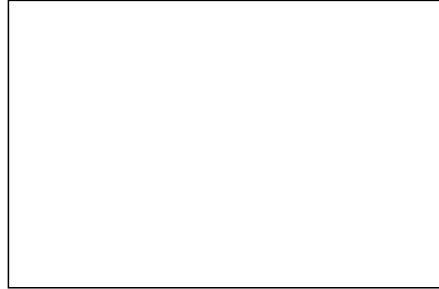
Créature : changeforme R

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 cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Servant du seigneur-dragon** {1}{R}



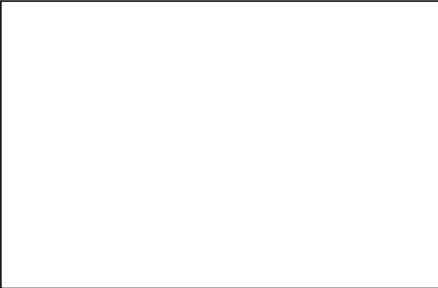
Créature : goblin et shaman U

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}



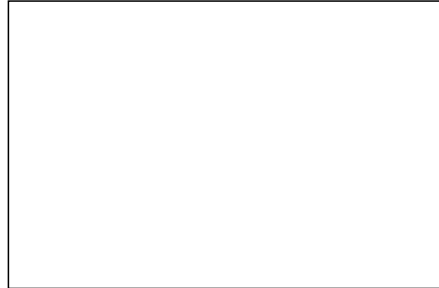
Créature : goblin et shaman U

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

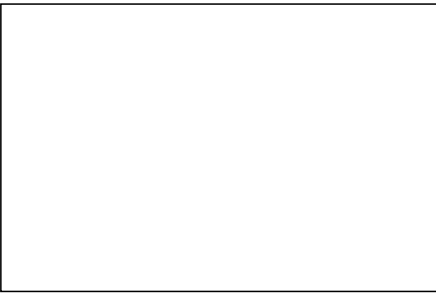
C

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}



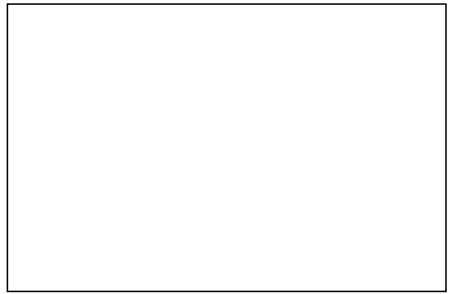
Rituel

C

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



Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

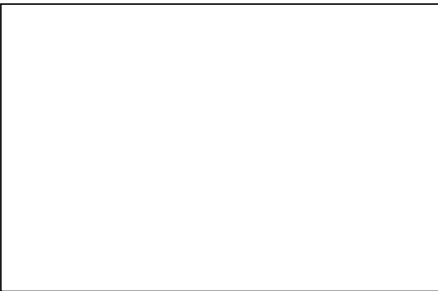


Terrain de base : forêt  
{G}

C

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

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



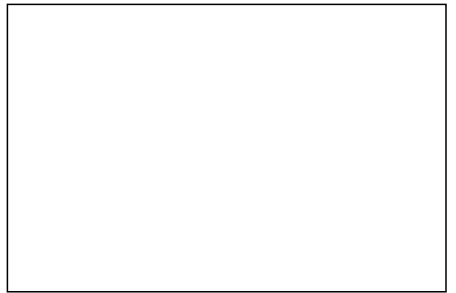
Terrain R

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

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

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

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

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

