Dragon fourgueule {5}{R}{R}

Créature : dragon R

Amplification 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez sur elle trois marqueurs +1/+1 pour chaque carte de dragon que vous révélez de votre main.)
Vol
{T} : Le Dragon fourgueule inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 qu'il a sur lui à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon fourgueule {5}{R}{R}

Créature : dragon R

Amplification 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez sur elle trois marqueurs +1/+1 pour chaque carte de dragon que vous révélez de votre main.)
Vol
{T} : Le Dragon fourgueule inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 qu'il a sur lui à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon fourgueule {5}{R}{R}

Créature : dragon R

Amplification 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez sur elle trois marqueurs +1/+1 pour chaque carte de dragon que vous révélez de votre main.)
Vol
{T} : Le Dragon fourgueule inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 qu'il a sur lui à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon fourgueule {5}{R}{R}

Créature : dragon R

Amplification 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez sur elle trois marqueurs +1/+1 pour chaque carte de dragon que vous révélez de votre main.)
Vol
{T} : Le Dragon fourgueule inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 qu'il a sur lui à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

Shamane languedragon {1}{R}{R}

Créature : humain et barbare et shamane U

Les sorts de dragon que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane languedragon {1}{R}{R}

Créature : humain et barbare et shamane U

Les sorts de dragon que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane languedragon {1}{R}{R}

Créature : humain et barbare et shamane U

Les sorts de dragon que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane languedragon {1}{R}{R}

Créature : humain et barbare et shamane U

Les sorts de dragon que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf de dragon {2}{R}

Créature : dragon et ?uf **C**

Défenseur
Quand l'?uf de dragon meurt, créez un jeton de créature 2/2 rouge Dragon avec le vol et « {R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf de dragon {2}{R}

Créature : dragon et ?uf **C**

Défenseur
Quand l'?uf de dragon meurt, créez un jeton de créature 2/2 rouge Dragon avec le vol et « {R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf de dragon {2}{R}

Créature : dragon et ?uf **C**

Défenseur
Quand l'?uf de dragon meurt, créez un jeton de créature 2/2 rouge Dragon avec le vol et « {R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf de dragon {2}{R}

Créature : dragon et ?uf **C**

Défenseur
Quand l'?uf de dragon meurt, créez un jeton de créature 2/2 rouge Dragon avec le vol et « {R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pestefeu {X}{R}

Rituel R

La Pestefeu inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas être contrecarrée et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pestefeu {X}{R}

Rituel R

La Pestefeu inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas être contrecarrée et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pestefeu {X}{R}

Rituel R

La Pestefeu inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas être contrecarrée et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de lotus

Terrain R

Défense talismanique
Le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains.
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de lotus

Terrain R

Défense talismanique
Le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains.
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Gruul arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Gruul arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture

Terrain **C**

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {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

Tour de la Rupture

Terrain C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Icône de l'Ascendance {3}

Artefact R

Au moment où l'Icône de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{3}, {T} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature du type choisi parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Butin du dragon {3}

Artefact R

À chaque fois qu'un dragon arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur « or » sur le Butin du dragon.
{T}, retirez un marqueur « or » du Butin du dragon : Piochez une carte.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

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

Sarkhan inaltéré {2}{G}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan M

{+1} : Piochez une carte, puis ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{-2} : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

{-8} : Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de créature Dragon, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

4/

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

Sarkhan inaltéré {2}{G}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan M

{+1} : Piochez une carte, puis ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{-2} : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

{-8} : Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de créature Dragon, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracher des flammes {2}{R}

Éphémère R

Cracher des flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée.
À chaque fois qu'un dragon arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez Cracher des flammes depuis votre cimetière dans votre main.

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

Rayonnement répétitif {2}{R}{R}

Éphémère R

Quand vous lancez pour la prochaine fois ce tour-ci un sort d'éphémère, un sort de rituel, ou que vous activez pour la prochaine fois ce tour-ci une capacité de loyauté, copiez ce sort ou cette capacité deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

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

Creuset de feu {3}{R}

Enchantement R

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

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

Creuset de feu {3}{R}

Enchantement R

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

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

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

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