Draco {16}

Créature-artefact : dragon R

Domaine ? Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.
Vol
Domaine ? Au début de votre entretien, sacrifiez le Draco à moins que vous ne payiez {10}. Ce coût est réduit de {2} pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon des catacombes {4}{B}{B}

Créature : dragon R

Vol.
À chaque fois que le Dragon des catacombes devient bloqué par une créature non-artefact non-dragon, cette créature gagne -X/-0 jusqu'à la fin du tour, X étant la moitié de la force de la créature, arrondie à l'inférieur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon de Tika {9}

Créature-artefact : dragon R

Vol, piétinement, sauvagerie 4

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur d'Ailelame {2}{B}{B}

Créature : zombie U

Le Serviteur d'Ailelame a le vol tant que vous contrôlez un dragon.
Quand un dragon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille le Serviteur d'Ailelame depuis votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon de la canopée {4}{G}{G}

Créature : dragon R

Piétinement
{1}{G} : Le Dragon de la canopée acquiert le vol et perd le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

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 avaleur de mondes {3}{R}{R}{R}

Créature : cauchemar et dragon R

Vol, piétinement
Quand le Dragon avaleur de mondes arrive sur le champ de bataille, exilez tous les autres permanents que vous contrôlez.
Quand le Dragon avaleur de mondes quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires les cartes exilées.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon fulgurant {2}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol
Écho {2}{R}{R}
{R}: Le Dragon fulgurant gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon juvénile {2}{R}{R}

Créature : dragon U

Vol
Seuil ? Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, le Dragon juvénile gagne +3/+3 et a « {R}: Le Dragon juvénile gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon mage {5}{R}{R}

Créature : dragon et sorcier U

Vol
À chaque fois que le Dragon mage inflige des blessures de combat à un joueur, chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon juvénile {2}{R}{R}

Créature : dragon U

Vol
Seuil ? Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, le Dragon juvénile gagne +3/+3 et a « {R}: Le Dragon juvénile gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon rajhi {2}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol
Quand le Dragon rajhi arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiiez deux montagnes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon tyran {8}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol, piétinement
Double initiative
Au début de votre entretien, sacrifiez le Dragon tyran à moins que vous ne payiez {R}{R}{R}{R}.
{R} : Le Dragon tyran gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonnet {2}{R}{R}

Créature : dragon U

Vol
{R} : Le Dragonnet gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Si cette capacité a été activée au moins quatre fois ce tour-ci, sacrifiez le Dragonnet au début de la prochaine étape de fin.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonnet {2}{R}{R}

Créature : dragon U

Vol
{R} : Le Dragonnet gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Si cette capacité a été activée au moins quatre fois ce tour-ci, sacrifiez le Dragonnet au début de la prochaine étape de fin.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonnet {2}{R}{R}

Créature : dragon U

Vol
{R} : Le Dragonnet gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Si cette capacité a été activée au moins quatre fois ce tour-ci, sacrifiez le Dragonnet au début de la prochaine étape de fin.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer impérial {5}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol
Mue {6}{R}{R}
Quand l'Escouflenfer impérial est retourné face visible, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de dragon, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rorix ailelame {3}{R}{R}{R}

Créature légendaire : dragon U

Vol, célérité

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer pourpre {6}{R}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol
{X}, {T} : L'Escouflenfer pourpre inflige X blessures à une créature ciblée. Ne dépensez que du mana rouge pour X.

6/6

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

Dragon de vif-argent {4}{U}{U}

Créature : dragon R

Vol
{U} : Si un sort ciblé n'a qu'une cible et si cette cible est le Dragon de vif-argent, changez la cible de ce sort pour qu'il cible une autre créature.
Mue {4}{U} (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon de la perle {4}{W}{W}

Créature : dragon R

Vol
{1}{W} : Le Dragon de la perle gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon des brumes {4}{U}{U}

Créature : dragon R

{0} : Le Dragon des brumes acquiert le vol. (Cet effet dure indéfiniment.)
{0} : Le Dragon des brumes perd le vol. (Cet effet dure indéfiniment.)
{3}{U}{U} : Le Dragon des brumes passe hors phase.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon éternel {5}{W}{W}

Créature : dragon et esprit R

Vol
{3}{W}{W} : Renvoyez le Dragon éternel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.
Recyclage de plaine {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailelame le Ressuscité {3}{B}{B}{R}{R}

Créature légendaire : zombie et dragon R

Vol
Quand Ailelame le Ressuscité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de permanent Dragon ciblée depuis votre cimetière.

{B}{R} : Toutes les créatures Dragon gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon viashivân {2}{R}{R}{G}{G}

Créature : dragon R

Vol.
{R} : Le Dragon viashivân gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
{G} : Le Dragon viashivân gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crosis l'épurateur {3}{U}{B}{R}

Créature : dragon R

Vol
À chaque fois que Crosis l'épurateur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{B}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, puis ce joueur révèle sa main et se défausse de toutes les cartes de cette couleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dromar le bannisseur {3}{W}{U}{B}

Créature légendaire : dragon R

Vol
À chaque fois que Dromar le bannisseur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{U}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, puis renvoyez toutes les créatures de cette couleur dans les mains de leurs propriétaires.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer soufflefeu {4}{U}{R}

Créature : dragon R

Vol, piétinement
Entretien cumulatif {U}{R}

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basses terres thalakoses

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Basses terres thalakoses ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage des dragons {8}{R}

Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent dragon et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgades vecs

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}. Les Bourgades vecs ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

Palais terrelfe

Terrain U

Le Palais terrelfe arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pic soufflé

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail de pierrebrèche

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
Tant que le Portail de pierrebrèche est dans votre cimetière, les terrains que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {G} ou {W}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées

Terrain C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallée forestière

Terrain U

La Vallée forestière arrive sur le champ de bataille engagée.
{T}, sacrifiez la Vallée forestière : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour côtière

Terrain U

La Tour côtière arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volcan assoupi

Terrain U

Le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez une montagne dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {C}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes bourgeonnantes {2}{G}

Éphémère **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire anaïste {2}{G}

Enchantement U

Au début de votre entretien, si vous contrôlez un permanent bleu ou noir, la créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez un permanent bleu et un permanent noir, cette créature gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonie selon Multani {G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée a « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire terrelfe {1}{G}

Enchantement U

Au début de votre entretien, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, révéler cette carte, la mettre dans votre main, puis mélangez. Si vous faites ainsi, vous sautez votre étape de pioche ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du dragon {4}{R}{R}{R}

Enchantement R

Au début de votre entretien, la Forme du dragon inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.
Au début de chaque étape de fin, votre total de points de vie devient 5.
Les créatures sans le vol ne peuvent pas vous attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire rakaïste {2}{R}

Enchantement U

Au début de votre entretien, si vous contrôlez un permanent blanc ou bleu, le Sanctuaire rakaïste inflige 1 blessure à la créature ciblée. Si vous contrôlez un permanent blanc et un permanent bleu, le Sanctuaire rakaïste inflige 3 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perchoir du dragon {4}{R}{R}

Enchantement R

{5}{R}{R} : Créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour des dragons {4}{U}{U}{U}

Enchantement R

Quand le Jour des dragons arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les créatures que vous contrôlez. Créez ensuite autant de jetons de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.
Quand le Jour des dragons quitte le champ de bataille, sacrifiez tous les dragons que vous contrôlez. Renvoyez ensuite les cartes exilées sur le champ de bataille, sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast