

Dragon aux ailes arquées

{2}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol, célérité

Au début de l'étape de fin, renvoyez le Dragon aux ailes arquées dans la main de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon aux ailes arquées

{2}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol, célérité

Au début de l'étape de fin, renvoyez le Dragon aux ailes arquées dans la main de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon aux ailes arquées

{2}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol, célérité

Au début de l'étape de fin, renvoyez le Dragon aux ailes arquées dans la main de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon aux ailes arquées

{2}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol, célérité

Au début de l'étape de fin, renvoyez le Dragon aux ailes arquées dans la main de son propriétaire.

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 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

Escouffener d'Utvara

{6}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener d'Utvara

{6}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener d'Utvara

{6}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener d'Utvara

{6}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**La Colère** {3}{R}



Créature : incarnation U

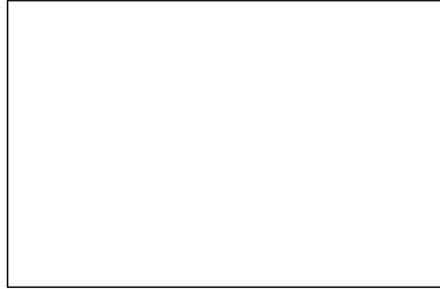
Célérité

Tant que La Colère est dans votre cimetière et que vous contrôlez une montagne, les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Rorix aielame** {3}{R}{R}{R}



Créature légendaire : dragon U

Vol, célérité

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**La Colère** {3}{R}



Créature : incarnation U

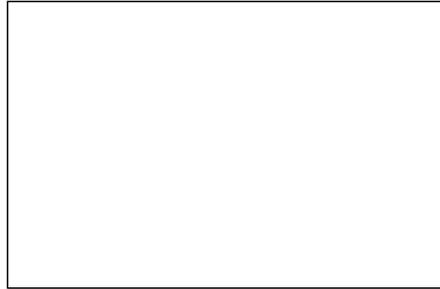
Célérité

Tant que La Colère est dans votre cimetière et que vous contrôlez une montagne, les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Ryusei, l'étoile descendante** {5}{R}



Créature légendaire : dragon et esprit M

Vol

Quand Ryusei, l'étoile descendante meurt, il inflige 5 blessures à chaque créature sans le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane languedragon

{1}{R}{R}



Créature : humain et barbare et shamanes 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 shamanes 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 shamanes 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 shamanes U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



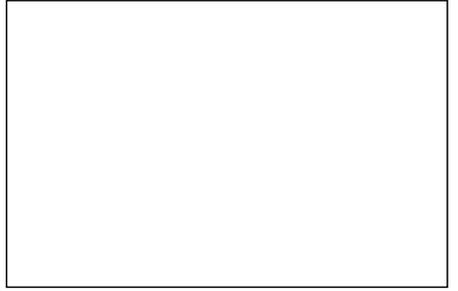
Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubateur d'Urza

{3}



Artefact

R

Au moment où l'Incubateur d'Urza arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



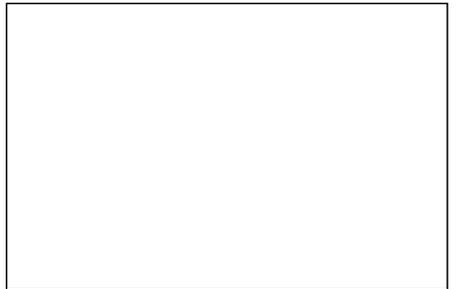
Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubateur d'Urza

{3}



Artefact

R

Au moment où l'Incubateur d'Urza arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubateur d'Urza

{3}

Artefact

R

Au moment où l'Incubateur d'Urza arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}

Éphémère

C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubateur d'Urza

{3}

Artefact

R

Au moment où l'Incubateur d'Urza arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}

Éphémère

C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}

Éphémère

C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair électrostatique

{R}

Éphémère

C

L'Éclair électrostatique inflige 2 blessures à une créature ciblée. Si c'est une créature-artefact, l'Éclair électrostatique lui inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}

Éphémère

C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair électrostatique

{R}

Éphémère

C

L'Éclair électrostatique inflige 2 blessures à une créature ciblée. Si c'est une créature-artefact, l'Éclair électrostatique lui inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair électrostatique

{R}

Éphémère

C

L'Éclair électrostatique inflige 2 blessures à une créature ciblée. Si c'est une créature-artefact, l'Éclair électrostatique lui inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair électrostatique

{R}

Éphémère

C

L'Éclair électrostatique inflige 2 blessures à une créature ciblée. Si c'est une créature-artefact, l'Éclair électrostatique lui inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

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

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

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

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

Creuset de feu

{3}{R}

Enchantement

R

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

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

Proscrite maître-dragon

{R}



Créature : humain et shaman

M

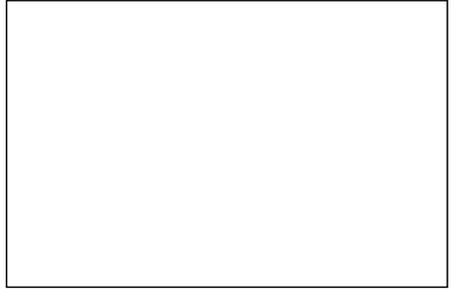
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Fourneau de Rajh

{1}{R}{R}{R}

Enchantement

R

Si une source devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourneau de Rajh

{1}{R}{R}{R}

Enchantement

R

Si une source devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourneau de Rajh

{1}{R}{R}{R}

Enchantement

R

Si une source devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nimbe de poussière

{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et elle ne peut pas être bloquée par des créatures avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nimbe de poussière

{R}



Enchantement : aura

C

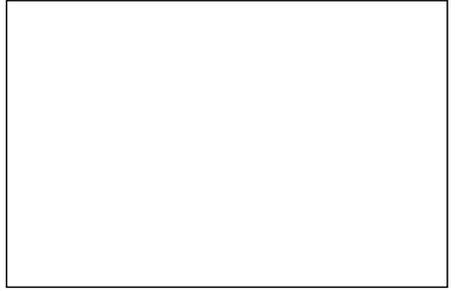
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et elle ne peut pas être bloquée par des créatures avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nimbe de poussière

{R}



Enchantement : aura

C

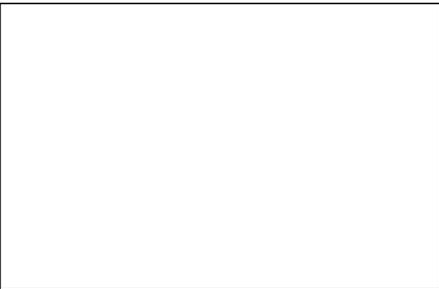
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et elle ne peut pas être bloquée par des créatures avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nimbe de poussière

{R}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et elle ne peut pas être bloquée par des créatures avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast