Batailleur escouflenfer {4}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol, célérité
À chaque fois que le Batailleur escouflenfer attaque, vous pouvez payer {5}{R}{R}. Si vous faites ainsi, dégagez toutes les créatures attaquantes et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon voilelune {3}{R}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol
{R} : Chaque créature que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

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

Progéniture dragon {1}{R}

Créature : dragon C

Vol
{R} : La Progéniture dragon gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture dragon {1}{R}

Créature : dragon **C**

Vol
{R} : La Progéniture dragon gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrite maître-dragon {R}

Créature : humain et shamane **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

Progéniture dragon {1}{R}

Créature : dragon **C**

Vol
{R} : La Progéniture dragon gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrite maître-dragon {R}

Créature : humain et shamane **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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrite maître-dragon {R}

Créature : humain et shamane 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

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

Purphoros, dieu des Forges {3}{R}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au rouge est inférieure à cinq, Purphoros n'est pas une créature.
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, Purphoros inflige 2 blessures à chaque adversaire.
{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/5

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

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

?uf de dragon

Créature-jeton : 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

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

?uf de dragon

Créature-jeton : 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

?uf de dragon

Créature-jeton : 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

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

Nykthos, reliquaire de Nyx

Terrain légendaire **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial d'Akroma {7}

Artefact légendaire M

Les créatures que vous contrôlez ont le vol, l'initiative, la vigilance, le piétinement, la célérité, la protection contre le noir et contre le rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast