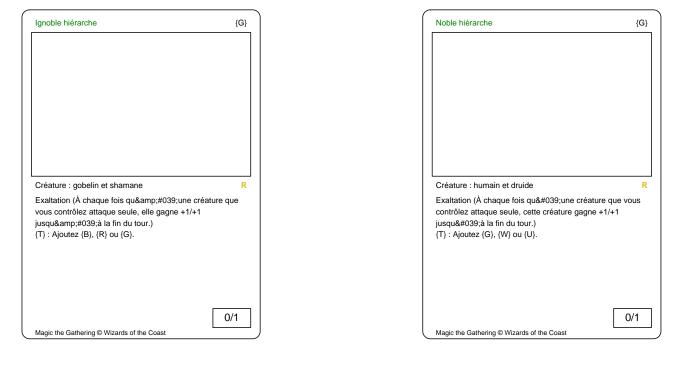


Skithiryx, le Dragon du Fléau	{3}{B}{B}
Créature légendaire : phyrexian et dragon et squ Vol Infection (Cette créature inflige des blessures au sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs forme de marqueurs « poison ».) {B} : Skithiryx, le Dragon du Fléau acquiert la cél jusqu'à la fin du tour. {B}{B} : Régénérez Skithiryx.	x créatures sous la
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	4/4



La Vieille Ronge-os {5}{G}{G}

Créature légendaire : dragon M

Vol

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

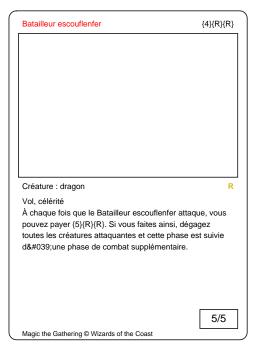
Oiseaux de paradis

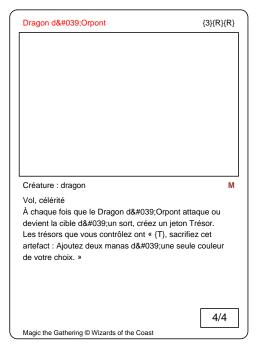
Créature : oiseau

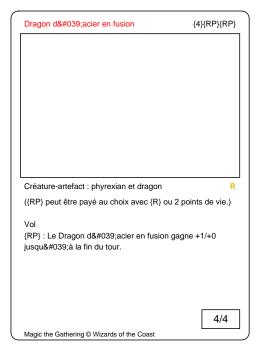
Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Dragon du bûcher (5){R}{R}

Créature : dragon M

Vol

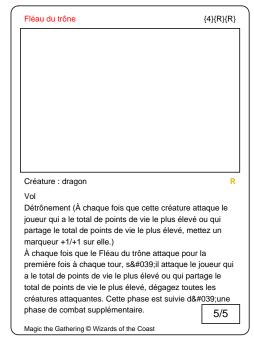
À chaque fois que le Dragon du bûcher inflige des blessures de combat à un joueur, il inflige autant de blessures à chaque créature que ce joueur contrôle.

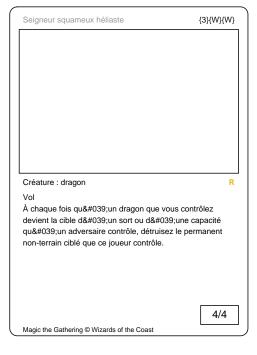
Escodiferier da#003,0tvara	τολιτλίτι
Créature : dragon	M
Vol	
À chaque fois qu'un dragon que vo attaque, créez un jeton de créature 6/6 ro	
le vol.	-gg
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

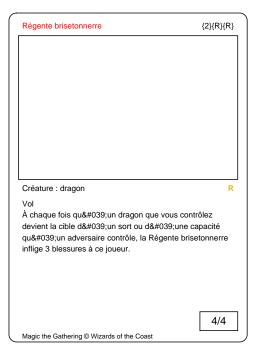
Escouflenfer tyran	{4}{R}{R}
Créature : dragon	M
Vol, piétinement	
À chaque fois que l'Escouflenfer tyran infl	ige des
blessures de combat à un joueur, acquérez le co tous les artefacts que ce joueur contrôle.	ntrôle de
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au	moins
vingt artefacts, vous gagnez la partie.	
	6/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/5

Escouflenfer des vents contraires	{3}{R}{R}
Créature : dragon	R
Vol	
À chaque fois que l'Escouflenfer des v contraires attaque, chaque carte d'éph	
rituel de votre cimetière acquiert le flashback	
la fin du tour. Le coût de flaskback est égal à mana.	son coût de
mana.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Feldonn de la Troisième Voie $\{1\}\{R\}\{R\}$ Créature légendaire : humain et artificier {2}{R}, {T}: Créez un jeton qui est une copie d'une carte de créature ciblée dans votre cimetière, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types. Il acquiert la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin. 2/3 Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Shalaï, Voix de I'abondance	{3}{W}
Créature légendaire : ange	R
Vol	
Vous, les planeswalkers que vous contrôlez e créatures que vous contrôlez avez la défense	
{4}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cha	aque créature
que vous contrôlez.	
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/4

Ailelame le Ressuscité	{3}{B}{B}{R}{R}	Dromoka l'éternelle	{3}{G}{V
Créature légendaire : zombie et dra	agon R	Créature légendaire : dragon	
Vol		Vol	
Quand Ailelame le Ressuscité arriv	· I	À chaque fois qu'un dra	
bataille, vous pouvez renvoyer sur		attaque, renforcement 2. (Choi	
carte de permanent Dragon ciblée	depuis votre cimetiere.	l'endurance la plus faible vous contrôlez et mettez deux	•
{B}{R} : Toutes les créatures Drago	on gagnent +1/+1	Vous controlez et mettez deux	narqueurs +1/+1 sur elle.)
jusqu'à la fin du tour.	3-g		
	4/4		5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast	Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

$\overline{}$			
Atarka, broy	euse de monde	{5}{R}{G	}
			Ц
Créature lég	endaire : dragon	F	2
Vol, piétinem			
	is qu'un dragon q cquiert la double initiativ		
du tour.	quiert la double irillativ	e jusqua#059,a ia iiri	
aa 10a			
		6/4	\neg
Magic the Gath	nering © Wizards of the Coas		Ц

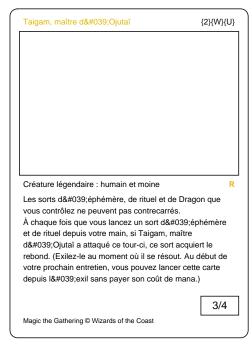
Dromoka, seigneur-dragon	{4}{G}{W}
Créature légendaire : ancêtre et dragon	M
Ce sort ne peut pas être contrecarré. Vol. lien de vie	
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de	sorts pendant
votre tour.	
	5/7
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	L

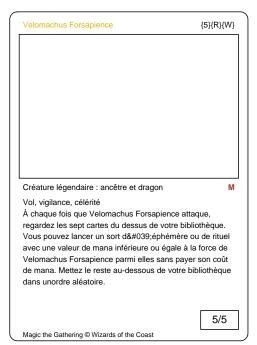
Karrthus, tyran de Jund	${4}{B}{R}{G}$
Créature légendaire : dragon	M
Vol, célérité	
Quand Karrthus, tyran de Jund arriv	•
bataille, acquérez le contrôle de tous dégagez tous les dragons.	s les dragons, puis
Les autres créatures Dragon que vo	us contrôlez ont la
célérité.	
	7/7
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

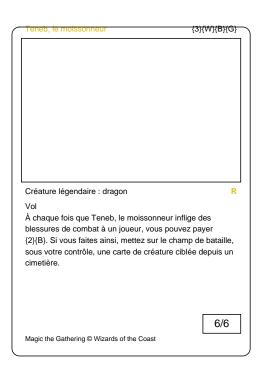
L'Ur-Dragon	${4}{W}{U}{B}{R}{G}$
Créature légendaire : dragon et avata	ar M
Éminence ? Tant que L'Ur-Dra	agon est dans la zone
de commandement ou sur le champ	•
sorts de dragon que vous lancez coû	itent {1} de moins a
Vol	
À chaque fois qu'au moins un	dragon que vous
contrôlez attaque, piochez autant de	
pouvez mettre sur le champ de batai permanent de votre main.	lle une carte de
permanent de votte main.	
	10/10
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	t

Klauth, ancêtre sans égal	{5}{R}{G}
Cutatura lámandaire i dunna	M
Créature légendaire : dragon Vol. célérité	IVI
À chaque fois que Klauth, ancêtre sans égal attac	que,
ajoutez X manas de la combinaison de mana colo	oré de
votre choix, X étant la force totale des créatures attaquantes. Ne dépensez ce mana que pour lan	cer des
sorts. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perde	
mana au moment où les étapes et les phases se	terminent.
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Silumgar, la mort drossante	{4}{U}{B}
Créature légendaire : dragon	R
Vol, défense talismanique	
À chaque fois qu'un dragon que vous attaque, les créatures que le joueur défense	
gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.	our controlo
	3/7







Ventegueule sauvage	{4}{R}{G}
Créature : dragon	U
Vol	
À chaque fois que cette créature attaque, ajo {R}{R}{G}{G}. Jusqu'à la fin du la	
perdez pas ce mana au moment où les étape phases se terminent.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vorosh, le chasseur	{3}{B}{G}{U}		Implorez les morts	{X}{X}{B}{B}{B}
Créature légendaire : dragon	R		Rituel	R
Vol Å chaque fois que Vorosh, le chasseur i blessures de combat à un joueur, vous {2}{G). Si vous faites ainsi, mettez six m Vorosh.	inflige des pouvez payer		Renvoyez sur le champ de batail ciblées depuis votre cimetière. Miracle {X}{B}{B} (Vous pouvez la coût de miracle quand vous la pie première carte que vous avez pie	le X cartes de créature ancez cette carte pour son ochez si c'est la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the C	oast

Cousus ensemble	{B}{B}
Rituel	U
Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre	
cimetière dans votre main.	
Seuil ? Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière à la place si vous avez au moir	
sept cartes dans votre cimetière.	10
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ordre du patriarche	{3}{B}{B}
Rituel	R
Chaque joueur choisit un type de c renvoie sur le champ de bataille toi créature du type choisi de cette ma cimetière.	réature. Chaque joueur utes les cartes de

Retour de I'effroi	{2}{B}{B}	Vigor mortis	{2}{B}{B}
Rituel	С	Rituel	U
Renvoyez une carte de créature ciblée sur le chabataille depuis votre cimetière. Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pour cette carte depuis votre cimetière pour son coût flashback. Exilez-la ensuite.)	vez lancer	Renvoyez sur le champ de bataille ciblée de votre cimetière. Si {G} a é ce sort, cette créature arrive sur le un marqueur +1/+1 supplémentaire	été dépensé pour lancer champ de bataille avec
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ıst
Sacres de déterrement	{4}{B}	Zombification	{3}{B}

Sacres de déterrement {	4}{B}
Rituel	U
Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.	e
Flashback {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depu	ais
votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)	
,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Zombification {3	B}{B}
Rituel	U
Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créatur ciblée de votre cimetière.	е
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance luxuriante	{1}{G}		Éveil de l'animiste	$\{X\}\{G\}$
Rituel Cherchez dans votre bibliothèque une carte de ter base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, mélangez.			Rituel Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque Mettez toutes les cartes de terrain parmi elles sur le de bataille, engagées, et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetièr dégagez ces terrains.	champ re
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Culture	{2}{G}		Portée du kodama	{2}{G}

Culture {2}{G}		Portée du kodama {	{2}{G}
Rituel C	1	Rituel: arcane	С
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.		Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-e une sur le champ de bataille engagée et l'autre votre main, puis mélangez.	en
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

С

Portée du kodama {2}	}{G}		Expulsion impitoyable	{4}{W}{B}
Rituel : arcane			Rituel	R
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 da votre main, puis mélangez.			Choisissez I'un ? ? Exilez tous les artefacts. ? Exilez toutes les créatures. ? Exilez tous les enchantements. ? Exilez tous les planeswalkers.	·
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Souffle de vie	{3}{W}	Bassin réfléch
Rituel	U	Terrain
Renvoyez une carte de créature ciblée de	epuis votre	{T} : Ajoutez u
cimetière sur le champ de bataille.		qu'un t
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathe

Bassin réfléchissant	`
Terrain	M
{T}: Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Boseiju, celui qui abrite Tout		Catacombes noyées
Terrain légendaire Isengard, forteresse de Saruman arrive sur le champ de bataille engagé. {T}, payez 2 points de vie : Ajoutez {C}. Si ce mana est dépensé pour un sort d'éphémère ou de rituel, ce sort ne peut pas être contrecarré.	vi	Terrain Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais. {T} : Ajoutez {U} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Carrière de cristal		Cataractes iridescentes

Terrain R

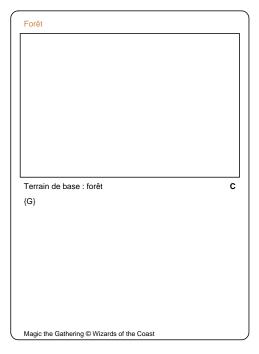
{T}: Ajoutez {C}.

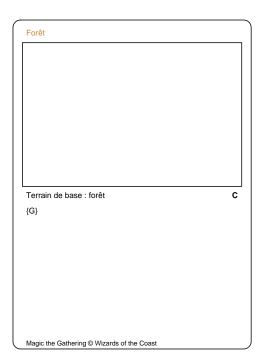
{5}, {T}: Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}.

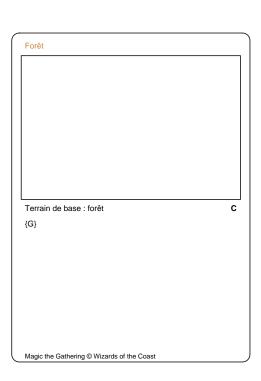
Terrain R
Indestructible
{T}: Ajoutez {C}.
{5}, {T}: Ajoutez cinq manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain légendaire	R
{T}: Ajoutez {C}.	
(G), (T): Régénérez une créature ciblée.	





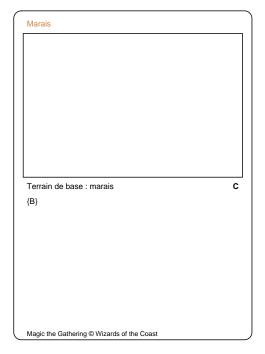


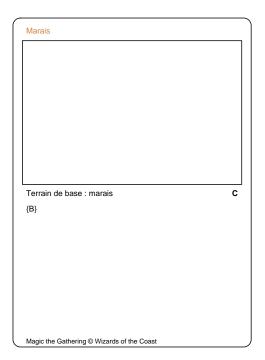
Forêt		Île
Terrain de base : forêt C		Terrain de base : île C
(G)		{U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

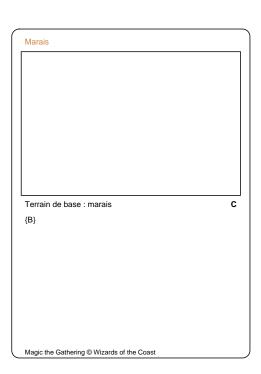
Forteresse glaciaire	
Terrain	R
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez	
une plaine ou une île. {T} : Ajoutez {W} ou {U}.	
{1}. Ajoutez {w} ou {O}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Île	
Terrain de base : île {U}	С
{0}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)

Terrain de base : île	С
{U}	







Marais	Mont enraciné
Terrain de base : marais C {B}	Terrain 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
Mine de gemmes	Montagne Montagne

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a	Terrain de base : montagne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Passage merveilleux
Terrain de base : montagne C	Terrain R
<center></center>	

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center>&tt/center>	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Sommet du Crânedragon	Terra nullius	
Terrain Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne. {T}: Ajoutez {B} ou {R}.	Terrain Au moment où la Terra nullius arrive sui bataille, choisissez un type de créature. {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de vi dépensez ce mana que pour lancer un si type choisi.	otre choix. Ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Temple de la Reine des Dragons	Tour de commandement	

Terrain

Au moment où le Temple de la Reine des Dragons arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de dragon de votre main. Le Temple de la Reine des Dragons arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous n'ayez révélé une carte de dragon de cette manière ou que vous ne contrôliez un dragon.

Au moment où le Temple de la Reine des Dragons arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

(T): Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain	С
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	_	
Verger exotique		Vue prismatique
Terrain R		Terrain R
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.		{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Voie de I'Ascendance		Cachet d'ésotérisme {2}

Voie de I'Ascendance
Terrain C
La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de
bataille engagée. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de
I'identité couleur de votre commandant. Quand ce
mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui
partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre
bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme	{2}
outriet dances, sections in	(2)
Artefact	С
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	
manip, nood, rachitic doubter de votre commandant.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jambières d'éclair	{2}			Portail de Belfe	{5}
Artefact : équipement	U			Artefact	R
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne po pas être la cible de sorts ou de capacités.) Équipement {0}	eut			Au moment où le Portail de Belfe arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. {3}, {T}: Vous pouvez mettre une carte de créature du techoisi depuis votre main sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

′	Lanterne chromatique	{3}
	Artefact	R
	Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »	
	$\{T\}$: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

,	
Porte sur le néant	{5}
Artefact	R
La Porte sur le néant arrive sur le champ de bataille	
engagée. {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}, {T}, sacrifiez la Porte :	sur
le néant : Un joueur ciblé perd la partie.	Jui
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sphère du commandant {	3}	Treille de mycosynthèse {6}
Artefact {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.	c	Artefact Tous les permanents sont des artefacts en plus de leurs autres types. Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, tous les sorts et tous les permanents sont incolores. Les joueurs peuvent dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant	{3}
Artefact	С
[T]: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voûte des dragons	{5}
Artefact	U
{2}, {T}: Vous pouvez mettre une carte de créature	
multicolore depuis votre main sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Faille cyclonique	{1}{U}		Annulation angoissée {1}{	W}{B}
Éphémère	R		Éphémère	R
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire. Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour so coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « c » par « chaque » dans son texte.)	n		Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous perdez 3 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Boucliers de Velis Vel	{W}
Éphémère tribal : changeforme	С
Changelin (Cette carte a tous les types de créature à to	ut
moment.)	
Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagner +0/+1 et acquièrent tous les types de créature	τ
jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Destruction totale	{2}{W}{B}
Éphémère	R
Exilez un permanent non-terrain ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mortification	{1}{W}{B}		Trophée de I'assassin {B}{G}
Éphémère	U		Éphémère R
	· ·		·
Détruisez une cible, créature ou enchantement.			Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa
			bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le
			champ de bataille, puis mélanger.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier	{1}{B}{G}
Éphémère	U
Détruisez une cible, artefact ou être régénérés.	_

Trophée de I'assassin	{B}{G}
Éphémère	R
Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre s champ de bataille, puis mélanger.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ascétisme {3}{0	6}{G}		Voyage vers I'Éternité {1}	{B}{G}
Enchantement	R		Enchantement légendaire : aura	R
Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique. {1}{G}: Régénérez une créature ciblée. (La prochaine l qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)	la,		Enchanter : une créature que vous contrôlez Quand la créature enchantée meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle, puis renvoyez l Voyage vers l'Éterníté sur le champ de bataille, transformé et sous votre contrôle.	е
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Position privilégiée	{2}{GW}{GW}{GW}	
Enchantement	R	
Les autres permanents que vous contrôlez ont la défense talismanique.		
Magic the Gathering © Wizards of the	e Coast	