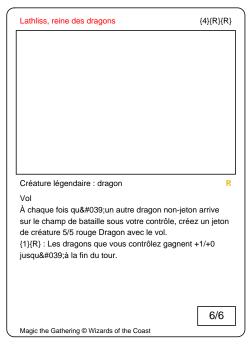
{5}{R}{R	Dragon fourgueule	{5}{R}{R}	Dragon fourgueule
F	Créature : dragon	R	Créature : dragon
ent où cette créature arrive sur le c sur elle trois marqueurs +1/+1 gon que vous révélez de votre	champ de bataille, mettez sur	s marqueurs +1/+1	Amplification 3 (Au moment où cette créature champ de bataille, mettez sur elle trois marq pour chaque carte de dragon que vous révél main.) Vol
e inflige un nombre de blessures Jeurs +1/+1 qu'il a sur lui à Jole.			{T}: Le Dragon fourgueule inflige un nombre égal au nombre de marqueurs +1/+1 qu n'importe quelle cible.
5/5	Martin Out of the Control	5/5	
s of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

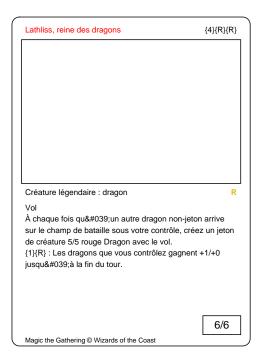
Dragon fourgueule	{5}{R}{R}
Créature : dragon	R
Amplification 3 (Au moment où cette créature arriv champ de bataille, mettez sur elle trois marqueurs pour chaque carte de dragon que vous révélez de main.) Vol	+1/+1
{T}: Le Dragon fourgueule inflige un nombre de bl égal au nombre de marqueurs +1/+1 qu'il a n'importe quelle cible.	
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1

Dragon fourgueule {5}{R}{R} Créature : dragon 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

{5}{R}{R}

Lathliss, reine des dragons	{4}{R}{R}
Créature légendaire : dragon	R
Vol	
À chaque fois qu'un autre dragor sur le champ de bataille sous votre con de créature 5/5 rouge Dragon avec le v	trôle, créez un jeton
{1}{R} : Les dragons que vous contrôlez	
jusqu'à la fin du tour.	
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/0





Lathliss, reine des dragons

Créature légendaire : dragon

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

Servant du seigneur-dragon	{1}{R}		Servant du seigneur-dragon	{1}{R}
Créature : gobelin et shamane	U		Créature : gobelin et shamane	U
Les sorts de dragon que vous lancez coûtent {1} de à lancer.	e moins		Les sorts de dragon que vous lancez coûtent {1} de r à lancer.	noins
a lancer.			a lancer.	
	1/3			1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	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 à lancer.	moins
_	. 1
	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 à lancer.	_
г	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/3

Shamane languedragon	{1}{R}{R}	Shamane languedragon	{1}{R}{R}
Créature : humain et barbare et shamane	U	Créature : humain et barbare et shamane	U
Les sorts de dragon que vous lancez coûte à lancer.	ent {2} de moins	Les sorts de dragon que vous lancez coûtent {  à lancer.	2) de moins
a lancer.		a lancer.	
	2/2		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' à lancer.	de moins
	2/2

Shamane languedragon	{1}{R}{R}
Créature : humain et barbare et shamane	U
Les sorts de dragon que vous lancez coûtent { à lancer.	2) de moins
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

?uf de dragon	?uf de dragon
Créature-jeton : dragon et ?uf C	Créature-jeton : dragon et ?uf C
Défenseur Quand I'?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. »	Défenseur Quand I'?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				?uf de dragon
Défenseur Quand I' créature 2/2 ro	ı : dragon et ?uf 0;?uf de dragon meurt, créez un jetc puge Dragon avec le vol et « {R} : 0 e +1/+0 jusqu'à la fin du tour	Cette		Créature-jeton : dragon et ?uf Défenseur Quand I'?uf de dragon meurt, créature 2/2 rouge Dragon avec le v créature gagne +1/+0 jusqu'à
Magic the Gather	ring © 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}
Pitrol	
Rituel  La Pestefeu inflige X blessures à n'importe qui cible.  Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas êt 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 que cible.	elle
Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas êt	ire
contrecarrée et les blessures ne peuvent pas être	
prévenues.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Champ de lotus	
	Terrain M	۷
	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 tric dationing of tricardo or tric oddst	_

Observe de later		Mantagara
Champ de lotus		Montagne
Terrain M		Terrain de base : montagne C
Défense talismanique Le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille engagé.		<center&qt;&amp ;lt;img width="65" align="center"</center&qt;&amp 
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.		src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;>p;amp;amp;gt;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C &trcenter>&		Terrain de base : montagne C &htcenter&
<pre>&amp;amp,amp;nt;center@amp;amp;amp;gt;&amp;amp;amp;quot; align=&amp;amp;amp;quot;center&amp;amp;amp;quot; src=&amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;amp; amp;quot;&amp;amp;amp;gt;&amp;amp;lt;/center&amp;am p;amp;amp;gt;</pre>		<pre>aamp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;g,aamp;amp;amp;amp;amp; ilt;img width=" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg&amp; amp;quot;&gt;p;amp;amp;gt;</pre>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Porte de la guilde d'lzzet
Terrain de base : montagne C	Terrain : porte C
<center><img align="center" src="graph/manas/bigR.jpg" width="65"/></center>	Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {U} ou {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Porte de la guilde d'lzzet	Porte de la guilde de Gruul

С

Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Porte de la guilde de Gruul	Porte de la guilde de Rakdos
Terrain : porte C Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {R} ou {G}.	Terrain : porte C Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {B} ou {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Porte de la guilde de Rakdos	Tour de la Rupture

	Porte de la guilde de Rakdos	
-	Terrain : porte	c
	Ce terrain arrive engagé.	С
		С
	Ce terrain arrive engagé.	С
	Ce terrain arrive engagé.	c
	Ce terrain arrive engagé.	c
	Ce terrain arrive engagé.	c
	Ce terrain arrive engagé.	c

Tour de la Rupture	
Terrain	С
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	

Tour de la Rupture		Butin du dragon	{3}
Terrain	С	Artefact	R
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.		À chaque fois qu'un dragon arrive sur le champ bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur « or 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	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Butin du dragon	{3}
Artefact	R
À chaque fois qu'un dragon arrive sur le cham bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur « o	•
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	

Icône de I'Ascendance	{3}
itorie de lanoco, roccinaline	(0)
Artefact	R
Au moment où I'Icône de I'Ascendance a sur le champ de bataille, choisissez un type de créatu	
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagn +1/+1.	
{3}, {T}: Regardez les trois cartes du dessus de votre	
bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créatu type choisi parmi elles et la mettre dans votre main. N	
le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ord aléatoire.	Ire
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sarkhan, le sang de feu	{1}{R}{R}	Sarkhan, le sang de feu	{1}{R}{
Planeswalker légendaire : Sarkhan	M	Planeswalker légendaire : Sarkhan	
{+1}: Vous pouvez vous défausser d'ur vous faites ainsi, piochez une carte.	ne carte. Si	{+1}: Vous pouvez vous défausser de vous faites ainsi, piochez une carte.	\$#039;une carte. Si
{+1} : Ajoutez deux manas de la combinaison		{+1} : Ajoutez deux manas de la comb	
coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana c lancer des sorts de dragon.	que pour	coloré de votre choix. Ne dépensez colare des sorts de dragon.	e mana que pour
{-7}: Créez quatre jetons de créature 5/5 roug avec le vol.	e Dragon	{-7} : Créez quatre jetons de créature avec le vol.	5/5 rouge Dragon
	3/		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'uvous faites ainsi, piochez une carte.	une carte. Si
{+1}: Ajoutez deux manas de la combinaisor coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana lancer des sorts de dragon.	
{-7}: Créez quatre jetons de créature 5/5 rou avec le vol.	ige Dragon
	3/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sarkhan inaltéré {2	?}{G}{U}{R}
Planeswalker légendaire : Sarkhan	М
{+1}: Piochez une carte, puis ajoutez un mana de couleur de votre choix.	e la
(-2): Créez un jeton de créature 4/4 rouge Drago vol.	n avec le
{-8}: Cherchez dans votre bibliothèque n'ir quel nombre de cartes de créature Dragon, mette le champ de bataille, puis mélangez.	•
	4/

{1}{R}{R}

3/

Sarkhan inaltéré	{2}{G}{U}{R}	Rayonnement répétitif {2}{I	R}{R}
Planeswalker légendaire : Sarkhan	M	Éphémère	R
<ul> <li>{+1}: Piochez une carte, puis ajoutez ul couleur de votre choix.</li> <li>{-2}: Créez un jeton de créature 4/4 rouvol.</li> </ul>	n mana de la	Quand vous lancez pour la prochaine fois ce tour-ci un d'éphémère, un sort de rituel, ou que vous active pour la prochaine fois ce tour-ci une capacité de loyaut copiez ce sort ou cette capacité deux fois. Vous pouve choisir de nouvelles cibles pour ces copies.	sort ez té,
{-8}: Cherchez dans votre bibliothèque quel nombre de cartes de créature Drag le champ de bataille, puis mélangez.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/	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 d bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {R}. Si v faites ainsi, renvoyez Cracher des flammes depuis votre cimetière dans votre main.	ous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Triomphe de Sarkhan	{2}{R}
Éphémère	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créa Dragon, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.	ture
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Triomphe de Sarkhan	{2}{R}	Triomphe de Sarkhan {2}{R}
		L
Éphémère	U	Éphémère
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de		Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature
Dragon, révélez-la, mettez-la dans votre main, p mélangez.	ouis	Dragon, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.
9		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
wagic the Gathering & Wizards of the Coast		wagic the Gathering & Wizards of the Coast

Triomphe de Sarkhan	{2}{R}
Éphémère	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créat Dragon, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.	ture

Creuset de feu	{3}{R}
Enchantement	R
Les créatures Dragon que vous contrôle	ez gagnent +3/+3.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Creuset de feu {	3}{R}		Creuset de feu	{3}{R}
Enchantement	R		Enchantement	R
Les créatures Dragon que vous contrôlez gagnent +3/+3.			Les créatures Dragon que vous contrô	lez gagnent +3/+3.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		(		<del></del>

Creuset de feu	{3}{R
Enchantement	F
Les créatures Dragon que vous co	ntrôlez gagnent +3/+3.

Tempête draconique {1}{f	₹}
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}	Tempête draconique	{1}{R}
Enchantement	R	Enchantement	
À chaque fois qu'une créature avec le le champ de bataille sous votre contrôle, elle célérité jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'un dragon arrive sur bataille sous votre contrôle, il inflige X blessu n'importe quelle cible, X étant le nombque vous contrôlez.	vol arrive sur acquiert la le champ de ıres à	À chaque fois qu'une créatur le champ de bataille sous votre con célérité jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'un dragon a bataille sous votre contrôle, il inflige n'importe quelle cible, X étan que vous contrôlez.	trôle, elle acquiert la arrive sur le champ de X blessures à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

Tempête draconique {	1}{R}
Enchantement	R
À chaque fois qu'une créature avec le vol arrive 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 drag que vous contrôlez.	a de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{1}{R}