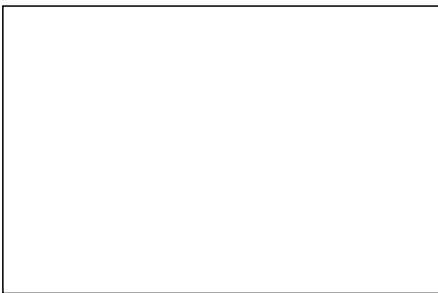


Uréni des Imprévisibles

{4}{G}{U}{R}



Créature légendaire : esprit et dragon

M

Vol, piétinement

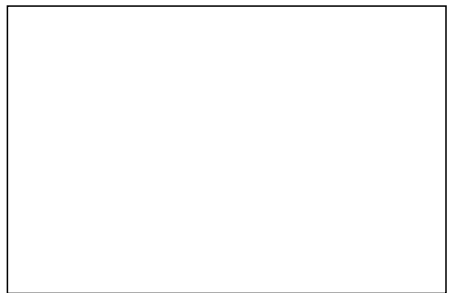
À chaque fois qu'Uréni arrive ou qu'il attaque, regardez les huit cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Dragon parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau meneur de couvée

{5}{G}{G}



Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois qu'au moins un dragon que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, depuis votre main, une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à ces blessures.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escoufflenfer d'acier

{6}



Créature-artefact : dragon

R

Vol

{2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par cette créature ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre vengeur

{2}{R}{R}



Créature : esprit et dragon

R

Vol

À chaque fois que l'Ancêtre vengeur arrive sur le champ de bataille ou attaque, incitez une créature ciblée. (Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

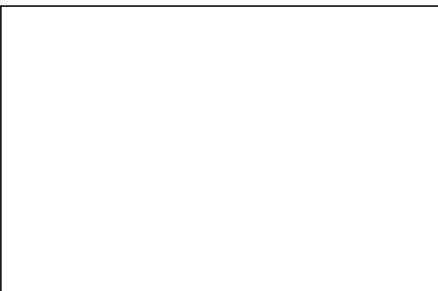
À chaque fois qu'une créature incitée attaque, elle inflige 1 blessure à son contrôleur.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciateur de gloire

{3}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol, célérité

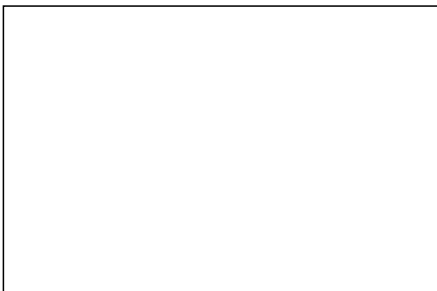
Vous pouvez surmener l'Annonciateur de gloire au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il inflige 4 blessures à une créature non-Dragon ciblée qu'un adversaire contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursier escouflener

{4}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol

Quand le Coursier escouflener arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre sur le champ de bataille un commandant que vous possédez depuis la zone de commandement. Il acquiert la célérité. Renvoyez-le dans la zone de commandement au début de la prochaine étape de fin.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atsushi, le ciel flamboyant

{2}{R}{R}



Créature légendaire : dragon et esprit

M

Vol, piétinement

Quand Atsushi, le ciel flamboyant meurt, choisissez l'un ?
? Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.
Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.
? Créez trois jetons Trésor.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon à la crinière de foudre

{3}{R}



Créature : dragon

R

Vol

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez lancer des sorts de créature de force supérieure ou égale à 4 depuis le dessus de votre bibliothèque. Si vous lancez un sort de créature de cette manière, il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon au souffle de tempête

{3}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol, célérité, protection contre le blanc

{5}{R}{R} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand le Dragon au souffle de tempête devient monstrueux, il inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon opportuniste

{2}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Quand le Dragon opportuniste arrive sur le champ de bataille, choisissez un humain ciblé ou un artefact ciblé qu'un adversaire contrôle. Tant que le Dragon opportuniste reste sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de ce permanent, il perd toutes ses capacités et il ne peut ni attaquer ni bloquer.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon insatiable

{4}{R}

Créature : dragon

C

Vol

Quand cette créature arrive, créez deux jetons Trésor. (Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez ce jeton : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonne nidifiante

{3}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 0/2 rouge Dragon et ?uf avec le défenseur et « Quand cette créature 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" ».

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer skarrgan

{3}{R}{R}

Créature : dragon

Émeute

Vol

{3}{R} : L'Escouflenfer skarrgan inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles. N'activez que si l'Escouflenfer skarrgan a un marqueur +1/+1 sur lui.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau du trône

{4}{R}{R}

Créature : dragon

Vol

Détrônement (À chaque fois que cette créature attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

À chaque fois que le Fléau du trône attaque pour la première fois à chaque tour, s'il attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, dégagez toutes les créatures attaquantes. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer territorial

{2}{R}{R}

Créature : dragon

Vol, célérité

Au début du combat pendant votre tour, choisissez un adversaire au hasard que l'Escouflenfer territorial n'a pas attaqué durant votre dernier combat. L'Escouflenfer territorial attaque ce joueur à ce combat si possible. Si vous ne pouvez pas choisir un adversaire de cette manière, engagez l'Escouflenfer territorial.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gadrak, le fléau des couronnes

{2}{R}

Créature légendaire : dragon

Vol

Gadrak, le fléau des couronnes ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez au moins quatre artefacts.

Au début de votre étape de fin, créez un jeton Trésor pour chaque créature non-jeton qui est morte ce tour-ci. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lathliss, reine des dragons

{4}{R}{R}

Créature légendaire : dragon

R

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

Nogi, zélateur des dragons

{1}{R}{R}

Créature légendaire : Kobold Shaman

M

Les sorts de dragon que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que Nogi attaque, si vous contrôlez au moins trois dragons, jusqu'à la fin du tour, Nogi devient un dragon avec une force et une endurance de base de 5/5 et acquiert le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur du taureau

{2}{R}

Créature : changeforme

R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur cette créature.

2/2

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

Régente brisetonnerre

{2}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, la Régente brisetonnerre inflige 3 blessures à ce joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvage crissetempête

{4}{R}

Créature : dragon

C

Vol, célérité

{1}{R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudoyeuse de parapets

{2}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois qu'au moins un dragon que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un adversaire, choisissez l'un qui n'a pas été choisi ce tour-ci ?

? Détruisez un artefact ciblé que cet adversaire contrôle.

? Cette créature inflige 4 blessures à chaque autre adversaire.

? Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du seigneur-dragon

{1}{R}

Créature : goblin et shaman

U

Les sorts de dragon que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran des lignes ley

{2}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol

Vous ne perdez pas le mana rouge non dépensé au moment où les étapes et les phases se terminent.

Quand le Tyran des lignes ley meurt, vous pouvez payer la quantité de {R} de votre choix. Quand vous faites ainsi, il inflige autant de blessures à n'importe quelle cible.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couvée de la tempête tornaile

{4}{U}

Créature : dragon

U

Flash

Vol

Vous pouvez lancer des sorts de rituel et des sorts de dragon comme s'ils avaient le flash.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verix Ailelame

{2}{R}{R}

Créature légendaire : dragon

M

Kick {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Vol

Quand Verix Ailelame arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, créez Karox Ailelame, un jeton de créature légendaire 4/4 rouge Dragon avec le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escoufflegel trompeur

{U}{U}

Créature : dragon

R

Vol

Vous pouvez faire que cette créature arrive comme une copie d'une créature que vous contrôlez de force supérieure ou égale à 4, excepté que c'est un dragon en plus de ses autres types et qu'elle a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Keiga, l'étoile des marées

{5}{U}

Créature légendaire : dragon et esprit

R

Vol

Quand Keiga, l'étoile des marées meurt, acquérez le contrôle d'une créature ciblée.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciateur de la chasse

{3}{R}{G}

Créature : dragon

R

Vol

{2}{R} : L'Annonciateur de la chasse inflige 1 blessure à chaque créature sans le vol

{2}{G} : L'Annonciateur de la chasse inflige 1 blessure à chaque autre créature avec le vol.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran à tête de marteau

{4}{U}{U}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort, renvoyez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle avec une valeur de mana inférieure ou égale à la valeur de mana de ce sort dans la main de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atarka, broyeuse de monde

{5}{R}{G}

Créature légendaire : dragon

R

Vol, piétinement

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, il acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atarka, seigneur-dragon

{5}{R}{G}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

M

Vol, piétinement

Quand Atarka, seigneur-dragon arrive sur le champ de bataille, elle inflige 5 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers que vos adversaires contrôlent.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan, l'âme embrasée

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et shaman

M

Les sorts de dragon que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois qu'un dragon arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que Sarkhan, l'âme embrasée en devienne une copie jusqu'à la fin du tour, excepté que son nom est Sarkhan, l'âme embrasée et qu'il est légendaire en plus de ses autres types.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eshki, rugissement des Temur

{G}{U}{R}

Créature légendaire : humain et guerrier

M

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur Eshki. Si la force de ce sort est supérieure ou égale à 4, piochez une carte. Si la force de ce sort est supérieure ou égale à 6, Eshki inflige un nombre de blessures égal à la force d'Eshki à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchautoin

{1}{G}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ne faire qu'un avec l'avalanche

{4}{G}{G}

Rituel

R

Piochez une carte pour chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez. Puis les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie migratoire

{3}{G}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Ruée de Selvala

{4}{G}{G}

Rituel

R

Dilemme du conseil ? En commençant par vous, chaque joueur vote pour sauvage ou libre. Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte de créature pour chaque vote de sauvage. Mettez ces cartes de créature sur le champ de bataille, puis mélangez le reste dans votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de permanent depuis votre main sur le champ de bataille pour chaque vote de libre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire

{8}{R}

Rituel

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.
L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festival du Zénith

{X}{R}{R}

Rituel

R

Exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer jusqu'à la fin de votre prochain tour.
Harmonisation {X}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'harmonisation. Vous pouvez engager une créature que vous contrôlez pour réduire ce coût d'une quantité de mana générique égale à sa force. Puis exilez ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de la tempête

{2}{R}{R}

Rituel

R

La Colère de la tempête inflige 4 blessures à chaque créature et à chaque planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté des Temur

{5}{U}

Rituel

R

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux à la place.
? Créez un jeton qui est une copie d'un permanent ciblé, excepté que c'est une créature 4/4 Dragon avec le vol en plus de ses autres types.
? Un joueur ciblé pioche un nombre de cartes égal à la valeur de mana la plus élevée parmi les permanents que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière



Terrain

U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}, {U}, ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

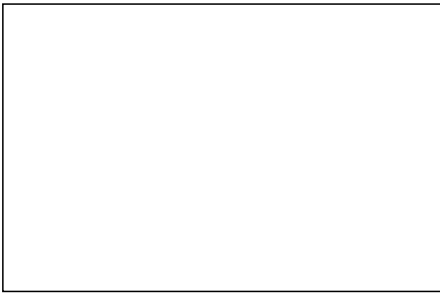
R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairière de scories



Terrain : montagne et forêt

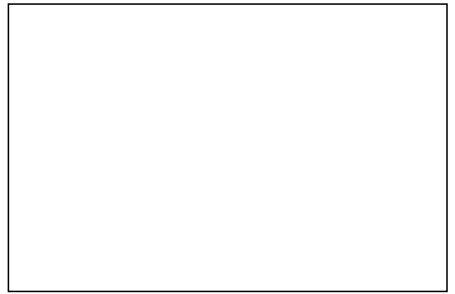
R

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

La Clairière de scories arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



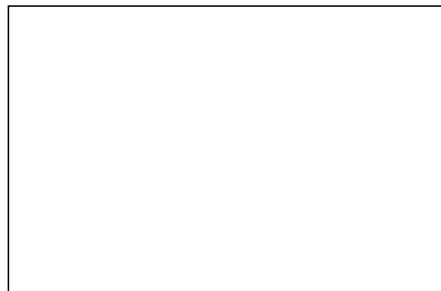
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



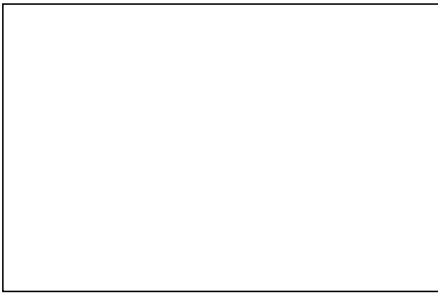
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse



Terrain

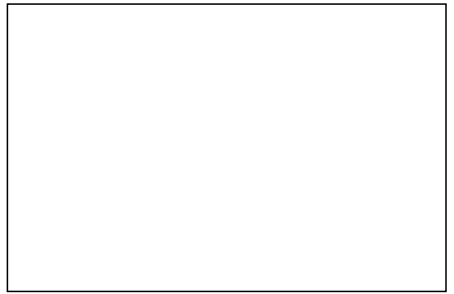
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés



Terrain : montagne et forêt

R

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.)

Les Halliers protégés arrivent sur le champ de bataille engagés.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre du dragon-esprit



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature Dragon.

{2}, {T}, Sacrifiez le Havre du dragon-esprit : Envoyez une carte de créature Dragon ciblée ou une carte de planeswalker Ugin depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné

TerrainR
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

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage générique



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Paysage générique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, d'île ou de montagne de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Recyclage {G}{U}{R} ({G}{U}{R}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la Reine des Dragons



Terrain

U

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

Temple de l'abandon



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

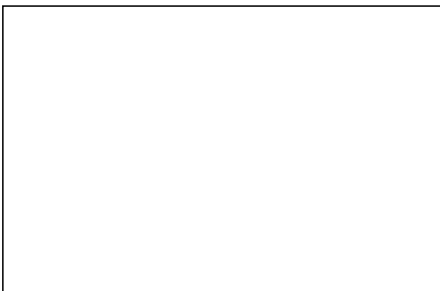
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



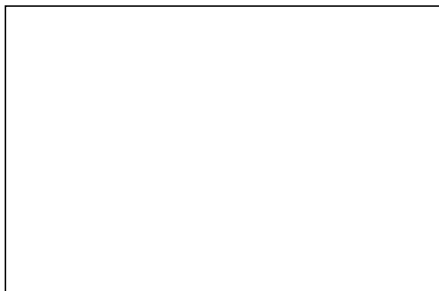
Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallée de Moussefeu



Terrain

R

{1}, {T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Val de Rocheruine



Terrain

R

Le Val de Rocheruine arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



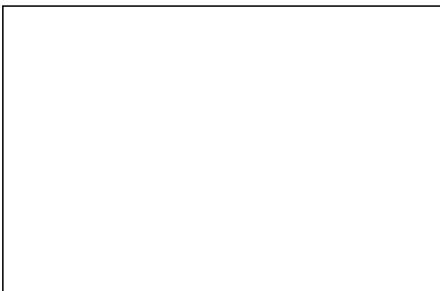
Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

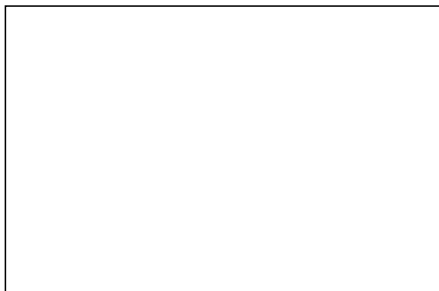
La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'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

Butin du dragon

{3}



Artefact

R

À chaque fois qu'un dragon arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur « or » sur 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

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de créativité

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Le Talisman de créativité vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'impulsion

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Le Talisman d'impulsion vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

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 de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez Cracher des flammes depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement de réalité

{1}{U}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur manifeste la carte du dessus de sa bibliothèque. (Ce joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion chaotique

{2}{R}

Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience draconique

{5}{U}

Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un dragon.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage des dragons empiétant

{3}{G}

Enchantement

U

When this enchantment enters, search your library for up to two basic land cards, put them onto the battlefield tapped, then shuffle.
When a Dragon you control enters, return this enchantment to its owner's hand.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien élémentaire

{2}{G}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège de la frontière

{3}{G}

Enchantement

R

Au moment où le Siège de la frontière arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.
? Khans ? Au début de chacune de vos phases principales, ajoutez {G}{G}.
? Dragons ? À chaque fois qu'une créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'elle se batte contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage des dragons jaillissant

{4}{R}

Enchantement

U

Quand cet enchantement arrive, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana si la valeur de mana de ce sort est inférieure ou égale à 8. Si vous ne le faites pas, mettez cette carte dans votre main.

Quand un dragon que vous contrôlez arrive, renvoyez cet enchantement dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reflets de Littjara

{4}{U}

Enchantement

R

Au moment où les Reflets de Littjara arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

À chaque fois que vous lancez un sort du type choisi, copiez ce sort. (Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête draconique

{1}{R}

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

Ascendance temurienne

{G}{U}{R}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

