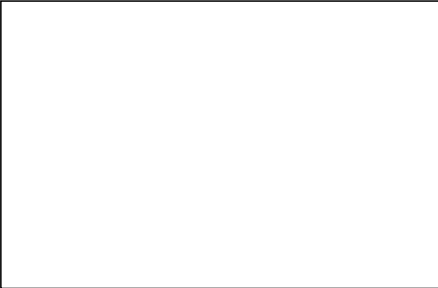


Ancêtre désavoué {B}



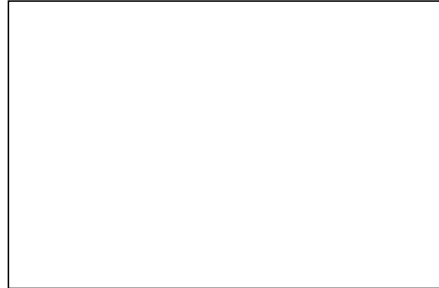
Créature : esprit et guerrier C

Résilience {1}{B} ({1}{B}, {T}) : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant de la nuit {1}{B}




Créature : vampire C

Lien de vie

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre désavoué {B}




Créature : esprit et guerrier C

Résilience {1}{B} ({1}{B}, {T}) : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant de la nuit {1}{B}



Créature : vampire C

Lien de vie

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamenuit de Mer-Ek

{3}{B}

Créature : orque et assassin

U

Résilience {B} ({B}, {T}) : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le contact mortel.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de la garde d'ivoire

{2}{G}

Créature : humain et guerrier

C

Résilience {G} ({G}, {T}) : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bryophyte carnivore

{4}{G}{G}

Créature : plante et élémental et bête

C

{5}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Bryophyte carnivore.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de la garde d'ivoire

{2}{G}

Créature : humain et guerrier

C

Résilience {G} ({G}, {T}) : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouade de tir à longue distance

{3}{G}

Créature : chien et archer

C

Résilience {1}{G} ({1}{G}, {T}) : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a la portée. (Une créature avec la portée peut bloquer une créature avec le vol.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauconnier abzan

{2}{W}

Créature : humain et soldat

U

Résilience {W} ({W}, {T}) : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouade de tir à longue distance

{3}{G}

Créature : chien et archer

C

Résilience {1}{G} ({1}{G}, {T}) : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a la portée. (Une créature avec la portée peut bloquer une créature avec le vol.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauconnier abzan

{2}{W}

Créature : humain et soldat

U


Résilience {W} ({W}, {T}) : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère d'armes aïnok {1}{W}




Créature : chien et soldat C

Résilience {1}{W} {{1}{W}}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a l'initiative.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère d'armes aïnok {1}{W}



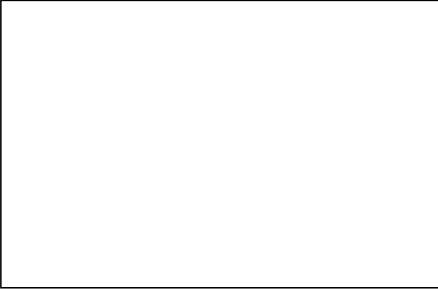
Créature : chien et soldat C

Résilience {1}{W} {{1}{W}}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a l'initiative.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère d'armes aïnok {1}{W}



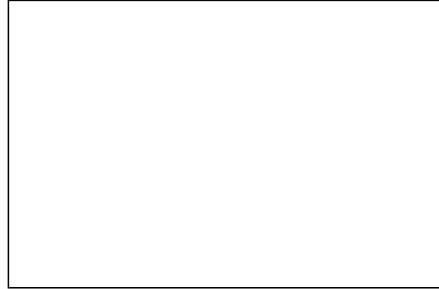
Créature : chien et soldat C

Résilience {1}{W} {{1}{W}}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a l'initiative.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon serres-rasoirs {3}{W}



Créature : griffon C

Vol
Initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hautes sentinelles d'Arashin

{3}{W}

Créature : oiseau et soldat

R

Vol

Les Hautes sentinelles d'Arashin gagnent +1/+1 pour chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

{3}{W} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille de la Route du sel

{3}{W}

Créature : humain et éclaireur

C

Résilience {1}{W} {1}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille de la Route du sel

{3}{W}

Créature : humain et éclaireur

C

Résilience {1}{W} {1}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pégase solgrâce

{1}{W}

Créature : pégase

C

Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre de bataille abzan

{3}{W}

Créature : humain et clerc

U

Résilience (W) ((W), (T) : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le lien de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ivoirin forteresse

{2}{W}{B}{G}

Créature : éléphant

R

Dégagez chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corps de lanciers lourds

{2}{W}{B}{G}

Créature : humain et soldat

U

Quand le Corps de lanciers lourds arrive sur le champ de bataille, répartissez deux marqueurs +1/+1 entre une ou deux créatures ciblées que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse aux plus faibles

{3}{G}

Rituel

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature se bat ensuite contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance progressive

{3}{G}{G}



Rituel

U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, deux marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée, et trois marqueurs +1/+1 sur une troisième créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de la steppe de sable



Terrain

U

La Citadelle de la steppe de sable arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W}, {B}, ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de la steppe de sable



Terrain

U

La Citadelle de la steppe de sable arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W}, {B}, ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {B} ou {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



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard d'Abzan

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {W}, {B} ou {G}.
{W}{B}{G}, {T}, sacrifiez l'Étendard d'Abzan : Piochez une
carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard d'Abzan

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {W}, {B} ou {G}.
{W}{B}{G}, {T}, sacrifiez l'Étendard d'Abzan : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur d'écaillédragon

{3}{G}



Éphémère

C

Mettez deux marqueur +1/+1 sur une créature ciblée et dégagez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair en poussière

{3}{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tir mortel

{2}{W}



Éphémère

C

Détruisez une créature attaquante ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tir mortel

{2}{W}

Éphémère

C

Détruisez une créature attaquante ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif éternelle

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le lien de vie et « À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Abzan

{W}{B}{G}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Exilez une créature ciblée avec une force supérieure ou égale à 3.

? Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

? Répartissez deux marqueurs +1/+1 entre une ou deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de suspension

{1}{W}

Enchantement

U

Quand le Champ de suspension arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler la créature ciblée avec une endurance supérieure ou égale à 3 jusqu'à ce que le Champ de suspension quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

