

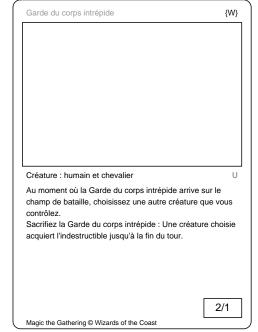
Aspirante marcheciel	{W}
Créature : vampire et soldat	U
Ascension (Si vous contrôlez au moins dix perma vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste d partie.)	
L'Aspirante marcheciel a le vol tant que vous ave l'agrément de la cité.	Z
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

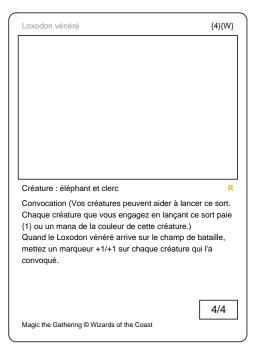
Aspirante marcheciel	{W}
Créature : vampire et soldat	U
Ascension (Si vous contrôlez au moins dix perma	
vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de partie.)	e la
L'Aspirante marcheciel a le vol tant que vous ave	z
l'agrément de la cité.	
•	
•	
•	
•	

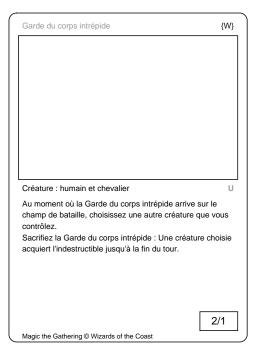
Avant-garde d'Adanto	{1}{VV}	Garde du corps intrépide	{VV}
Créature : vampire et soldat	U	Créature : humain et chevalier	U
Tant que l'Avant-garde d'Adanto attaque, elle ga	gne +2/+0.	Au moment où la Garde du corps intrépide arrive sur l champ de bataille, choisissez une autre créature que	
Payez 4 points de vie : L'Avant-garde d'Adanto a l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessur effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pa	es et les	contrôlez. Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créature cl acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.	hoisie
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	2/1

Avant-garde d'Adanto	{1}{W}
Créature : vampire et soldat	U
Tant que l'Avant-garde d'Adanto attaque, elle	e gagne +2/+0.
Payez 4 points de vie : L'Avant-garde d'Adar l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les ble effets qui disent « détruisez » ne la détruiser	ssures et les
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/ 1

	{W]
Créature : humain et chevalier	U
Au moment où la Garde du corps intrépide champ de bataille, choisissez une autre cre contrôlez.	
Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tou	







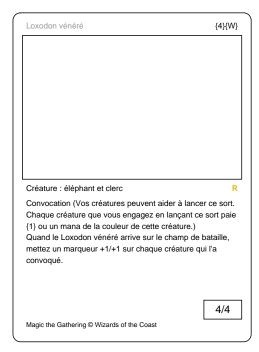
Créature : éléphant et clerc

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort.
Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie
{1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Quand le Loxodon vénéré arrive sur le champ de bataille,
mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui l'a
convoqué.

4/4

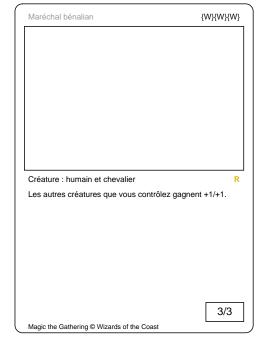
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

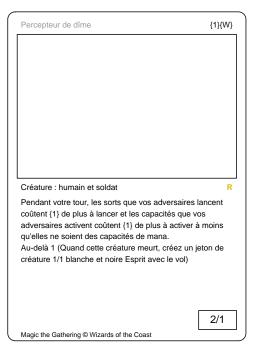


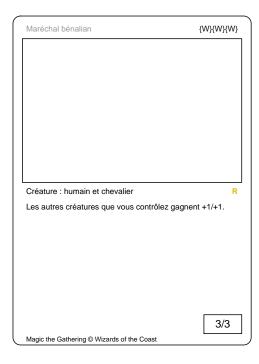
hal bénalian	{W}{W}{W}
re : humain et chevalier	R
itres créatures que vous contrôlez	gagnent +1/+1.
	0/0
	3/3
ne Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Loxodon vénéré	{4}{W}
Créature : éléphant et clerc Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer d'Chaque créature que vous engagez en lançant ce s	
{1} ou un mana de la couleur de cette créature.} Quand le Loxodon vénéré arrive sur le champ de ba mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui convoqué.	,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4

Maréchal bénalian	{W}{W}{W}
Créature : humain et chevalier	R
Les autres créatures que vous contrôl	ez gagnent +1/+1.
·	
	3/3





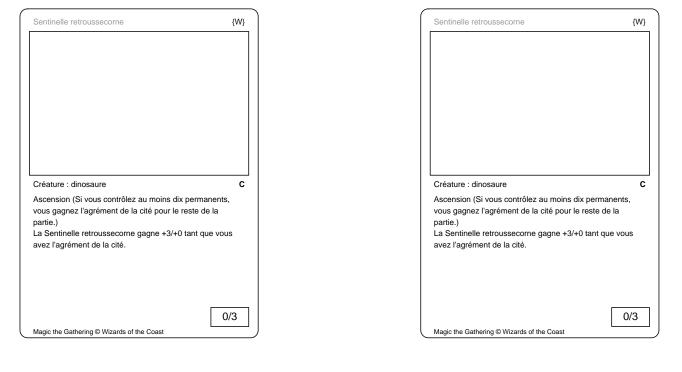


Percepteur de dîme

Créature : humain et soldat

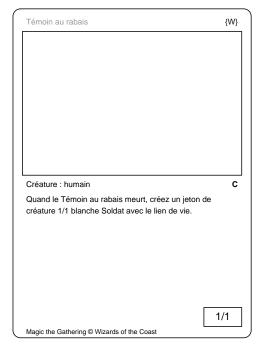
Pendant votre tour, les sorts que vos adversaires lancent coûtent {1} de plus à lancer et les capacités que vos adversaires activent coûtent {1} de plus à activer à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

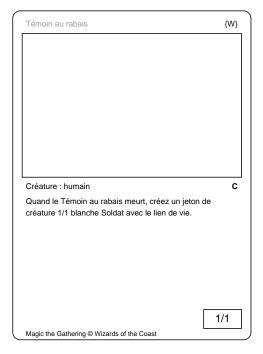
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol)

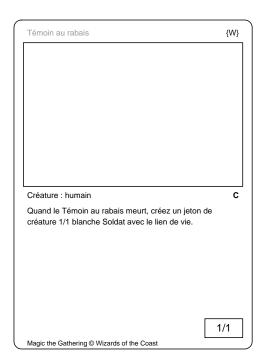


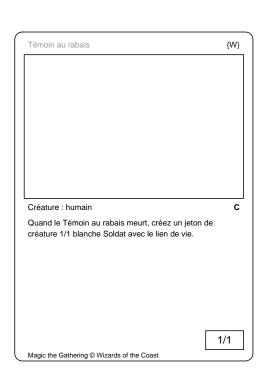
	Sentinelle retroussecorne	{W}
	Créature : dinosaure	С
	Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)	•
	La Sentinelle retroussecome gagne +3/+0 tant que vou avez l'agrément de la cité.	s
	0	/3
C	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sentinelle retroussecorne	{W}
Créature : dinosaure	С
Ascension (Si vous contrôlez au moins dix per vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste partie.)	
La Sentinelle retroussecorne gagne +3/+0 tan	t que vous
avez l'agrément de la cité.	
avez l'agrément de la cité.	
avez l'agrément de la cité.	









Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine			Plaine
Terrain de base : plaine	С		Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine			Plaine
Terrain de base : plaine	С		Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine			Plaine
Terrain de base : plaine	С		Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Formation inébranlable {2}{	w ₃	Formation inébranlable {2}{W	}
Éphémère Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructit jusqu'à la fin du tour. <i>Addenda</i> ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, mettez un marqueur +1/4 sur chacune de ces créatures et elles acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.		Éphémère Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. &Iti>Addenda&It/i> ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, mettez un marqueur +1/+1 sur chacune de ces créatures et elles acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Formation inébranlable {2}{	w _}	Débarquement de la Légion {W	}

Éphémère

R

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

&It;i>Addenda&It;/i>? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, mettez un marqueur +1/+1 sur chacune de ces créatures et elles acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchantement légendaire

Quand le Débarquement de la Légion arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

Quand vous attaquez avec au moins trois créatures, transformez le Débarquement de la Légion.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Débarquement de la Légion {W}		Débarquement de la Légion {W
Enchantement légendaire R		Enchantement légendaire
Quand le Débarquement de la Légion arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie. Quand vous attaquez avec au moins trois créatures, transformez le Débarquement de la Légion.		Quand le Débarquement de la Légion arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie. Quand vous attaquez avec au moins trois créatures, transformez le Débarquement de la Légion.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	-	
Débarquement de la Légion {W}		Histoire de Bénalia {1){W}{W}

Enchantement légendaire

R

Quand le Débarquement de la Légion arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

Quand vous attaquez avec au moins trois créatures, transformez le Débarquement de la Légion.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Histoire de Bénalia

{1}{W}{W}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre pioche, ajoutez un marqueur « sapience ».

Sacrifiez après III.)

I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

III ? Les chevaliers que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

Histoire de Bénalia {1){V	V}{W}	F	Histoire de Bénalia {1}{W}	(W)
Enchantement : saga	М	E	Enchantement : saga	M
(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bata		Ι,	Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille	et e
après votre pioche, ajoutez un marqueur « sapience » Sacrifiez après III.)		1	après votre pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)	
		Ι.	NO Original de arietare 0/0 blevels of baseline	
 I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance. 			, II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.	
III ? Les chevaliers que vous contrôlez gagnent +2/+1		١,	II ? Les chevaliers que vous contrôlez gagnent +2/+1	
jusqu'à la fin du tour.		1	usqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the dathering & Mizards of the coast			viagio ine Gainering & vvizards or the coast	

Histoire de Bénalia {1}{W}	{W}
Enchantement : saga	M
(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataill après votre pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)	e et
I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.	
III ? Les chevaliers que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{3}{W}
U
r le champ de ciblé qu'un
bunal du Conclave

