

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

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

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

Ancêtre désavoué {B}



Créature : esprit et guerrier C

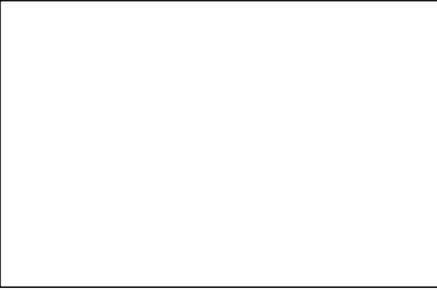
Résilience {1}{B} ({1}{B}, {T}) : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.)

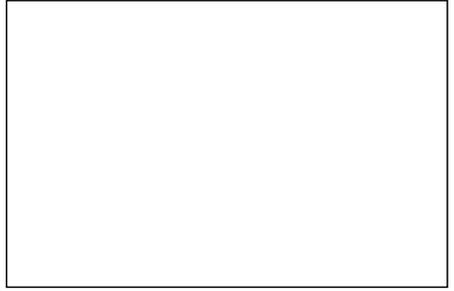
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le contact mortel.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des bêtes abzan

{2}{G}



Créature : chien et shaman

U

Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez la créature avec l'endurance la plus élevée ou qui partage l'endurance la plus élevée.

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

Maître des bêtes abzan

{2}{G}



Créature : chien et shaman

U

Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez la créature avec l'endurance la plus élevée ou qui partage l'endurance la plus élevée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitre des bêtes abzan

{2}{G}

Créature : chien et shaman

U

Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez la créature avec l'endurance la plus élevée ou qui partage l'endurance la plus élevée.

2/1

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

Maitre des bêtes abzan

{2}{G}

Créature : chien et shaman

U

Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez la créature avec l'endurance la plus élevée ou qui partage l'endurance la plus élevée.

2/1

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

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

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 ainok {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

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

Frère d'armes ainok {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

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

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

Rhinocéros de siège

{1}{W}{B}{G}

Créature : rhinocéros

R

Piétinement

Quand le Rhinocéros de siège arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Rhinocéros de siège

{1}{W}{B}{G}

Créature : rhinocéros

R

Piétinement

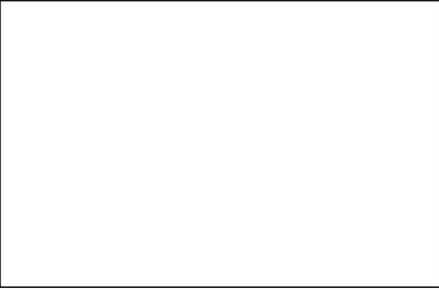
Quand le Rhinocéros de siège arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhinocéros de siège

{1}{W}{B}{G}



Créature : rhinocéros

R

Piétinement

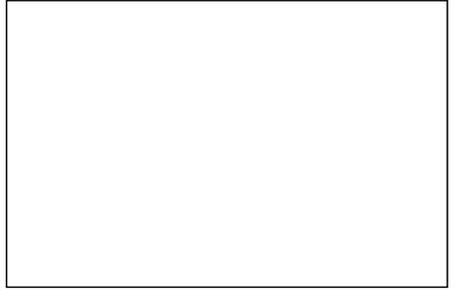
Quand le Rhinocéros de siège arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve des dunes

{4}{W}{B}{G}



Rituel

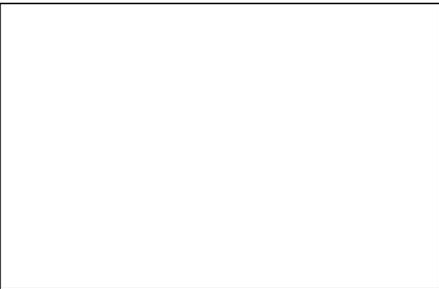
R

Choisissez jusqu'à une créature. Détruisez le reste.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhinocéros de siège

{1}{W}{B}{G}



Créature : rhinocéros

R

Piétinement

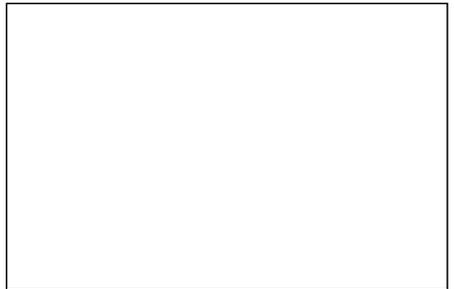
Quand le Rhinocéros de siège arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve des dunes

{4}{W}{B}{G}



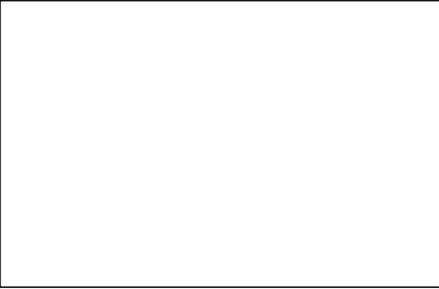
Rituel

R

Choisissez jusqu'à une créature. Détruisez le reste.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koilos



Terrain

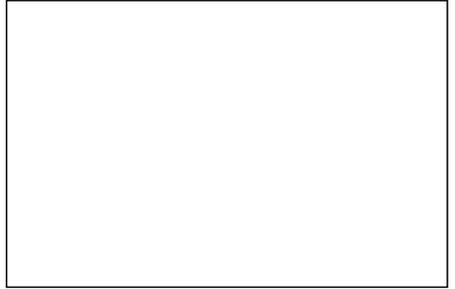
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koilos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de la steppe de sable



Terrain

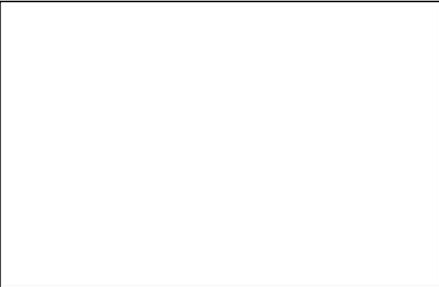
U

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

Cavernes de Koilos



Terrain

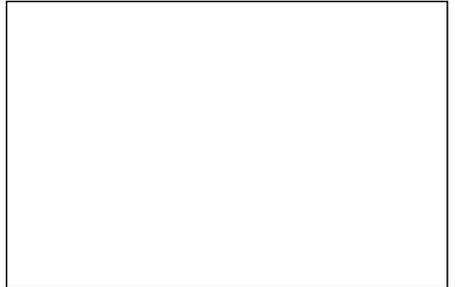
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koilos vous infligent 1 blessure.

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

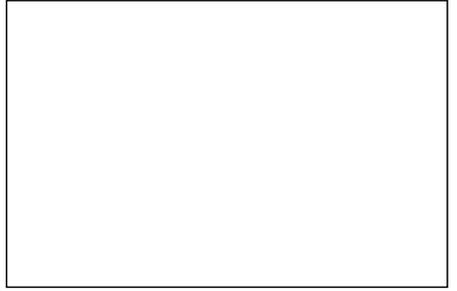
U

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

Forêt



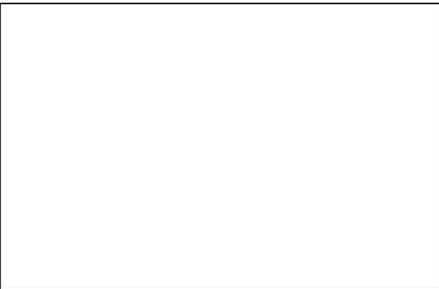
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de la steppe de sable



Terrain

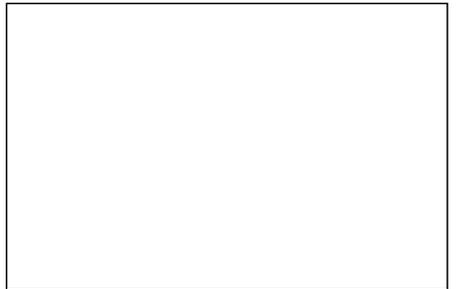
U

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

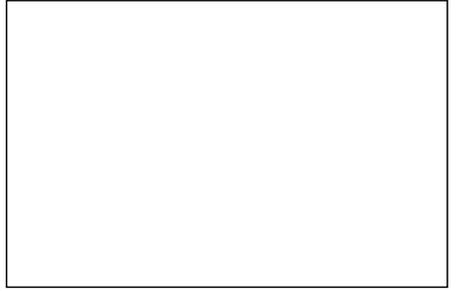


Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



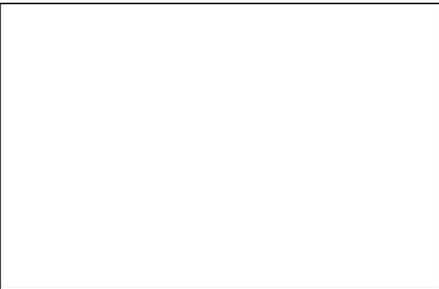
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de  
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

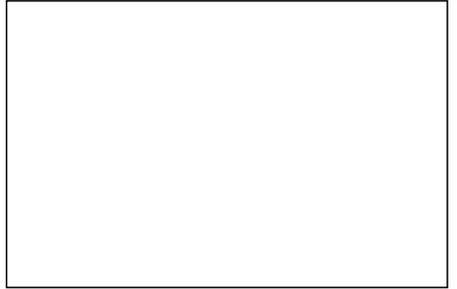


Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de  
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

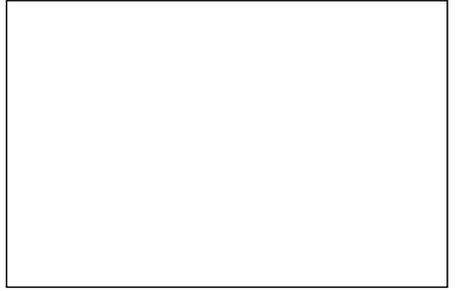
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



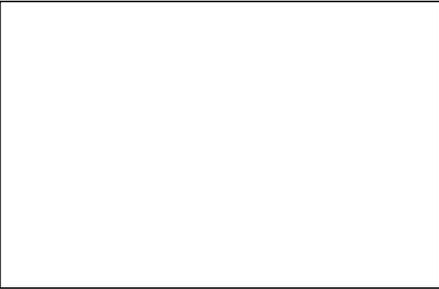
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

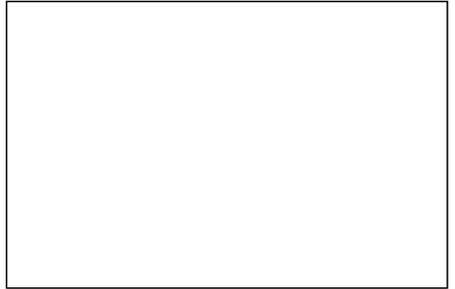
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

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

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

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut fait de résistance

{1}{W}



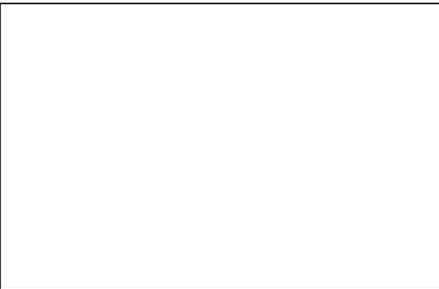
Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

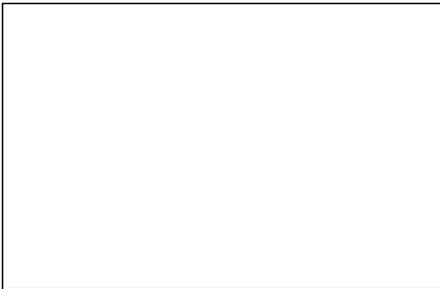
C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut fait de résistance

{1}{W}



Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut fait de résistance

{1}{W}

Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

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

Haut fait de résistance

{1}{W}

Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

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

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

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

Champ de suspension

{1}{W}



Enchantement

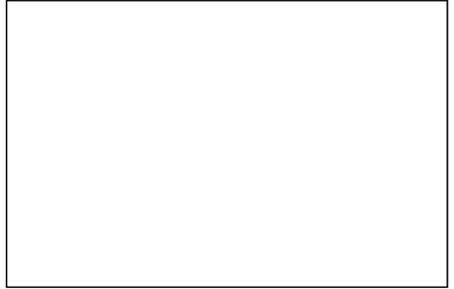
U

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

Lumière de bannissement

{2}{W}



Enchantement

U

Quand la Lumière de bannissement arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.

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

Lumière de bannissement

{2}{W}



Enchantement

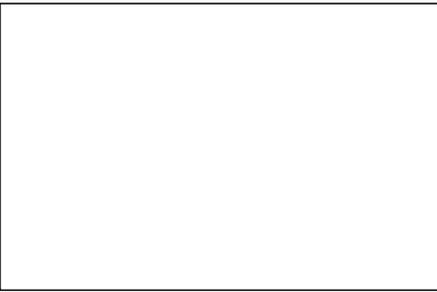
U

Quand la Lumière de bannissement arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège de la citadelle

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Au moment où le Siège de la citadelle arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

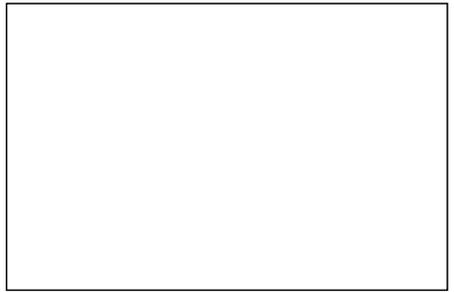
? Khans ? Au début du combat pendant votre tour, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

? Dragons ? Au début du combat pendant le tour de chaque adversaire, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau biliaire

{B}{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège de la citadelle

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Au moment où le Siège de la citadelle arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

? Khans ? Au début du combat pendant votre tour, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

? Dragons ? Au début du combat pendant le tour de chaque adversaire, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau biliaire

{B}{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résolution des mortels

{1}{G}



Éphémère

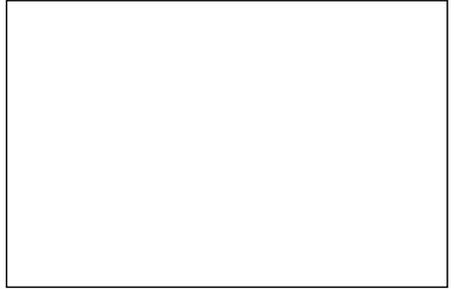
C

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résolution des mortels

{1}{G}



Éphémère

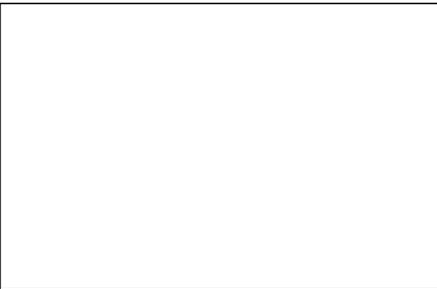
C

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résolution des mortels

{1}{G}



Éphémère

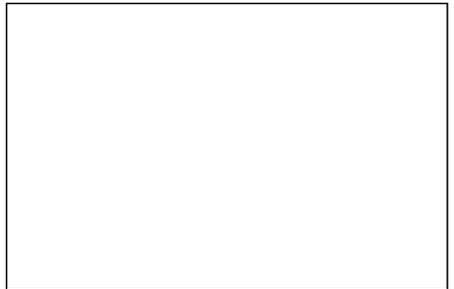
C

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence d'Ajani

{W}



Éphémère

C

&lt;i>Obstination</i> ? Ce sort coûte {2}{W} de plus à lancer pour chaque cible après la première. N'importe quel nombre de créatures ciblées gagnent chacune +1/+1 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence d'Ajani

{W}

Éphémère

C

&lt;i>Obstination</i> ? Ce sort coûte {2}{W} de plus à lancer pour chaque cible après la première. N'importe quel nombre de créatures ciblées gagnent chacune +1/+1 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence d'Ajani

{W}

Éphémère

C

&lt;i>Obstination</i> ? Ce sort coûte {2}{W} de plus à lancer pour chaque cible après la première. N'importe quel nombre de créatures ciblées gagnent chacune +1/+1 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence d'Ajani

{W}

Éphémère

C

&lt;i>Obstination</i> ? Ce sort coûte {2}{W} de plus à lancer pour chaque cible après la première. N'importe quel nombre de créatures ciblées gagnent chacune +1/+1 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast