

Ascendant slith {1}{W}{W}

Créature : slith C

Vol

À chaque fois que l'Ascendant slith inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendant slith {1}{W}{W}

Créature : slith C

Vol

À chaque fois que l'Ascendant slith inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendant slith {1}{W}{W}

Créature : slith C

Vol

À chaque fois que l'Ascendant slith inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendant slith {1}{W}{W}

Créature : slith C

Vol

À chaque fois que l'Ascendant slith inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}



Créature : chat et chevalier U
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}



Créature : chat et chevalier U
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}

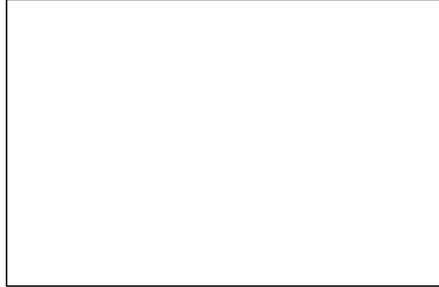


Créature : chat et chevalier U
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}



Créature : chat et chevalier U
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Châtelier loxodon {3}{W}



Créature : éléphant et soldat R

Le Châtelier loxodon gagne +2/+2 pour chaque équipement qui lui est attaché.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Châtelier loxodon {3}{W}



Créature : éléphant et soldat R

Le Châtelier loxodon gagne +2/+2 pour chaque équipement qui lui est attaché.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Châtelier loxodon {3}{W}



Créature : éléphant et soldat R

Le Châtelier loxodon gagne +2/+2 pour chaque équipement qui lui est attaché.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Châtelier loxodon {3}{W}



Créature : éléphant et soldat R

Le Châtelier loxodon gagne +2/+2 pour chaque équipement qui lui est attaché.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok {1}{W}



Créature : humain et soldat R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.

Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok {1}{W}



Créature : humain et soldat R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.

Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok {1}{W}



Créature : humain et soldat R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.

Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok {1}{W}



Créature : humain et soldat R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.

Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardantre léonin {1}{W}



Créature : chat et soldat **C**
Tant que le Gardantre léonin est équipé, il gagne +1/+1 et a la vigilance.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardantre léonin {1}{W}



Créature : chat et soldat **C**
Tant que le Gardantre léonin est équipé, il gagne +1/+1 et a la vigilance.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardantre léonin {1}{W}



Créature : chat et soldat **C**
Tant que le Gardantre léonin est équipé, il gagne +1/+1 et a la vigilance.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardantre léonin {1}{W}



Créature : chat et soldat **C**
Tant que le Gardantre léonin est équipé, il gagne +1/+1 et a la vigilance.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée solaire

{4}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Détruisez toutes les créatures avec une force inférieure ou égale à 2.

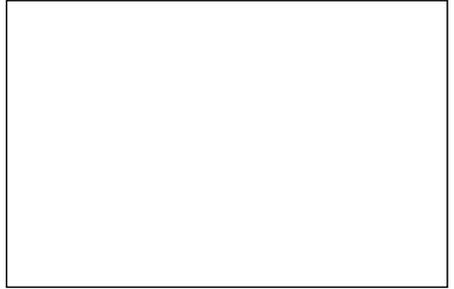
? Détruisez toutes les créatures avec une force supérieure ou égale à 3.

Union ? Sacrifiez deux terrains. (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée solaire

{4}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Détruisez toutes les créatures avec une force inférieure ou égale à 2.

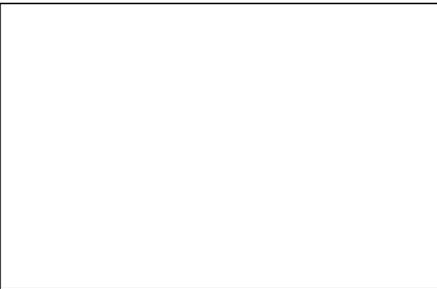
? Détruisez toutes les créatures avec une force supérieure ou égale à 3.

Union ? Sacrifiez deux terrains. (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée solaire

{4}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Détruisez toutes les créatures avec une force inférieure ou égale à 2.

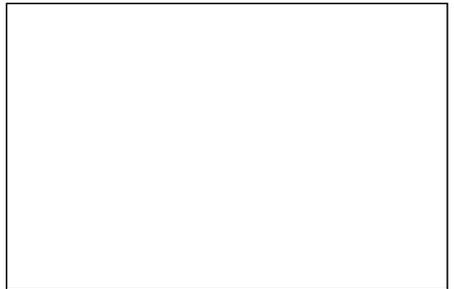
? Détruisez toutes les créatures avec une force supérieure ou égale à 3.

Union ? Sacrifiez deux terrains. (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée solaire

{4}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Détruisez toutes les créatures avec une force inférieure ou égale à 2.

? Détruisez toutes les créatures avec une force supérieure ou égale à 3.

Union ? Sacrifiez deux terrains. (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

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

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

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

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

Cimeterre léonin {1}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

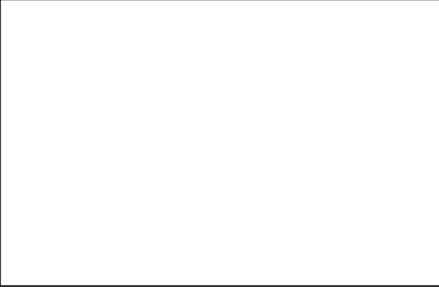
Cimeterre léonin {1}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

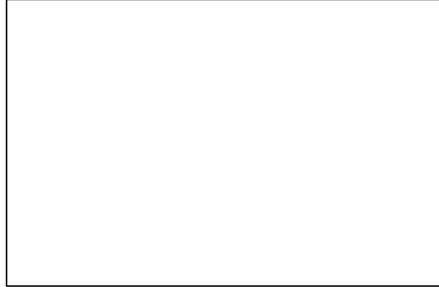
Cimeterre léonin {1}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimeterre léonin {1}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de la banshee

{2}



Artefact : équipement

U

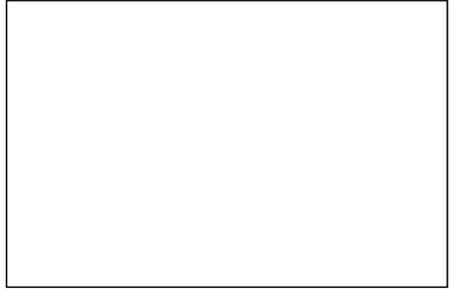
La créature équipée gagne +1/+1 for pour chaque marqueur « charge » sur la Lame de la banshee.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez un marqueur « charge » sur cette carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de la banshee

{2}



Artefact : équipement

U

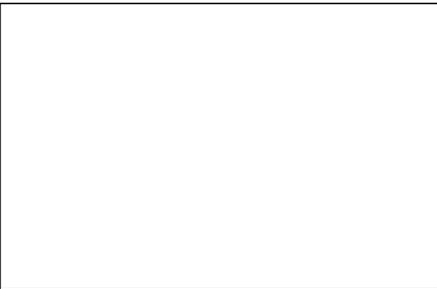
La créature équipée gagne +1/+1 for pour chaque marqueur « charge » sur la Lame de la banshee.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez un marqueur « charge » sur cette carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de la banshee

{2}



Artefact : équipement

U

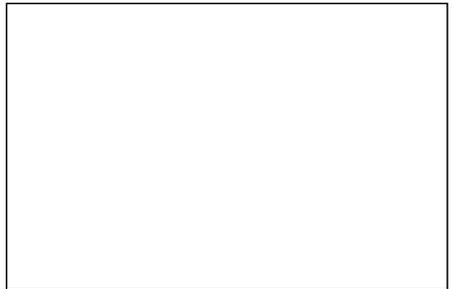
La créature équipée gagne +1/+1 for pour chaque marqueur « charge » sur la Lame de la banshee.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez un marqueur « charge » sur cette carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de la banshee

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+1 for pour chaque marqueur « charge » sur la Lame de la banshee.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez un marqueur « charge » sur cette carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaque empyrée {2}



Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque carte dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaque empyrée {2}



Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque carte dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaque empyrée {2}



Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque carte dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaque empyrée {2}



Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque carte dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

