

Camarade d'Ajani

{1}{G}



Créature : elfe et soldat

U

Piétinement

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez un planeswalker Ajani, mettez un marqueur +1/+1 sur le Camarade d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalière façonneuse de vie

{4}{G}



Créature : elfe et guerrier

C

Piétinement

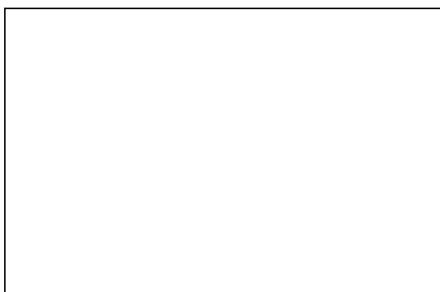
Révolte ? La Cavalière façonneuse de vie arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle si un permanent que vous contrôlez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalière façonneuse de vie

{4}{G}



Créature : elfe et guerrier

C

Piétinement

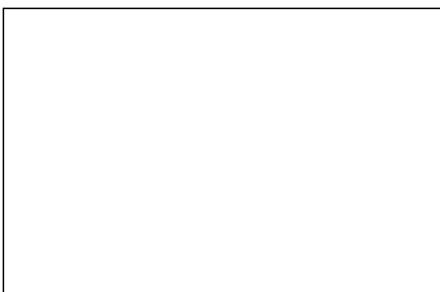
Révolte ? La Cavalière façonneuse de vie arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle si un permanent que vous contrôlez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite tissesoie

{2}{G}



Créature : elfe et archer

C

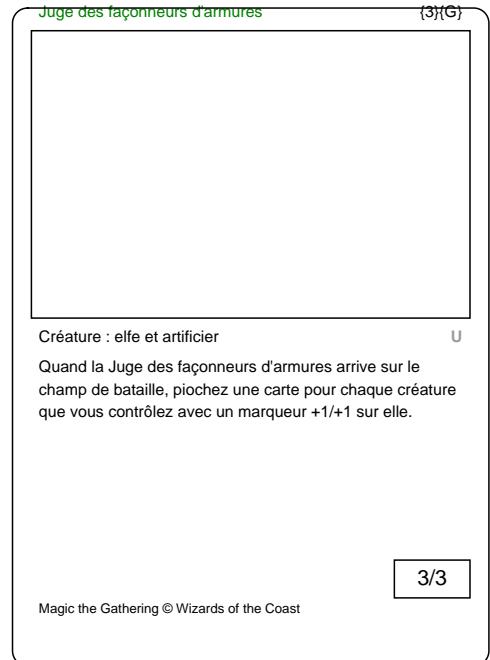
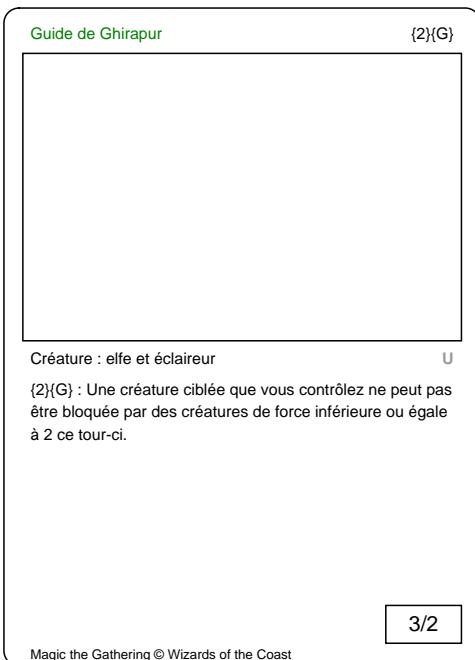
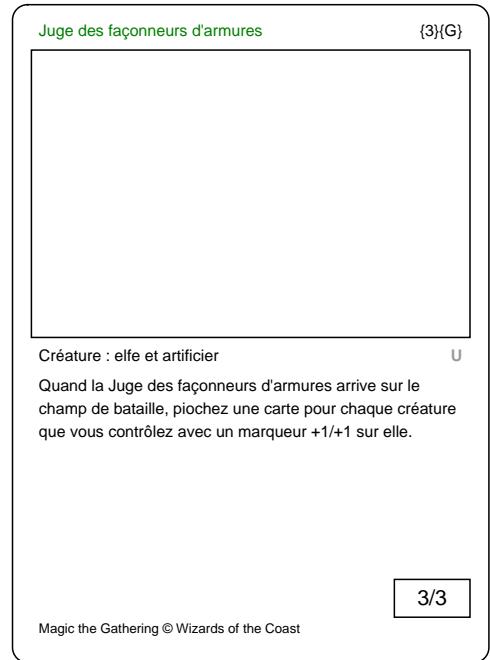
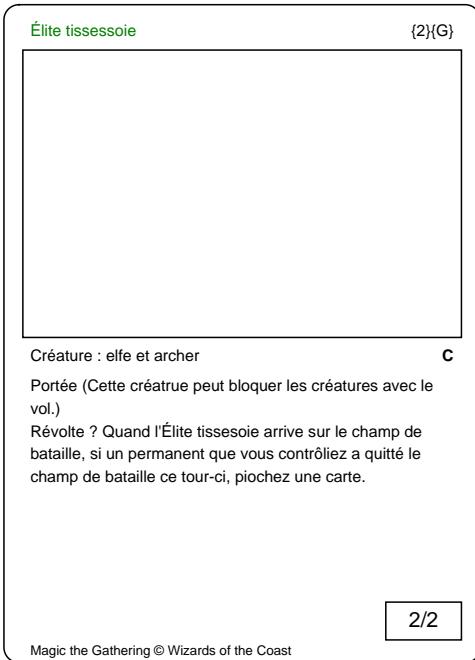
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

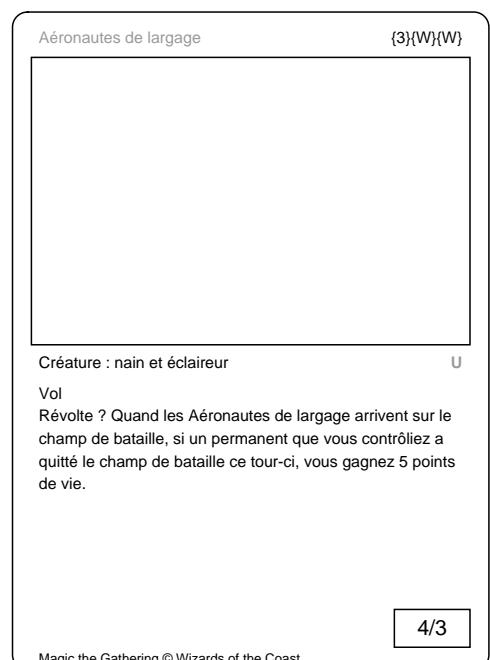
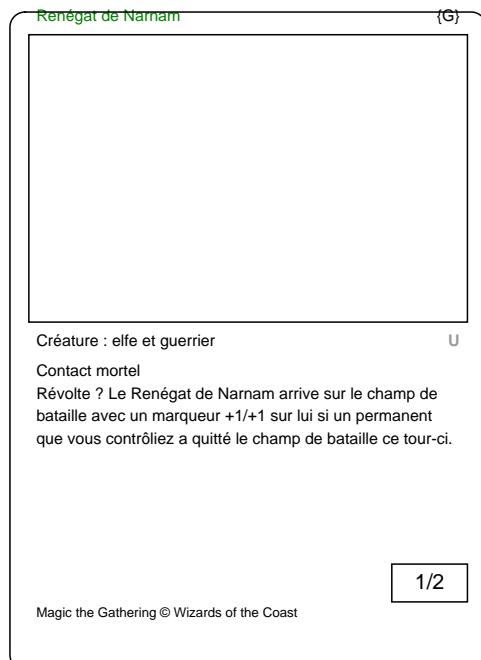
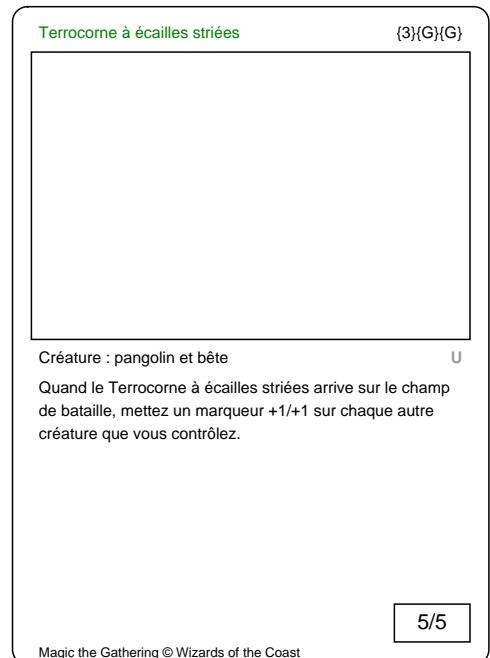
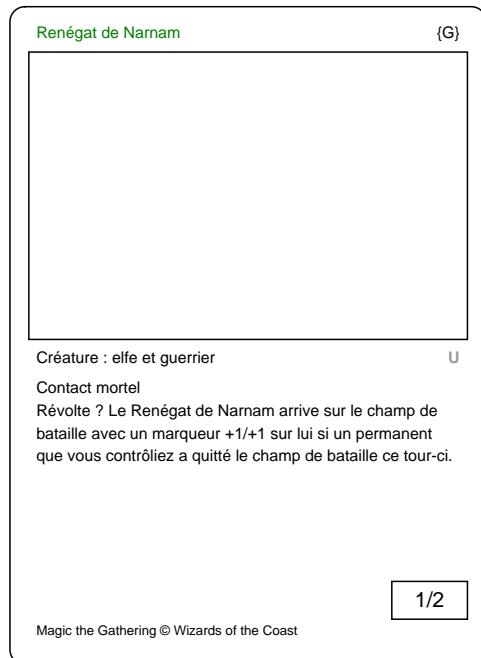
Révolte ? Quand l'Élite tissesoie arrive sur le champ de bataille, si un permanent que vous contrôlez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Harponneuse d'élite

{2}{W}



Créature : nain et guerrier

Révolte ? Quand la Harponneuse d'élite arrive sur le champ de bataille, si un permanent que vous contrôlez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, détruisez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle.

U

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur audacieux

{1}{W}



Créature : nain et gredin

L'Infiltrateur audacieux ne peut pas être bloqué par des créatures-artefacts.

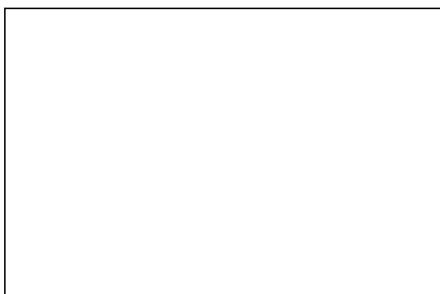
C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur audacieux

{1}{W}



Créature : nain et gredin

L'Infiltrateur audacieux ne peut pas être bloqué par des créatures-artefacts.

C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur audacieux

{1}{W}



Créature : nain et gredin

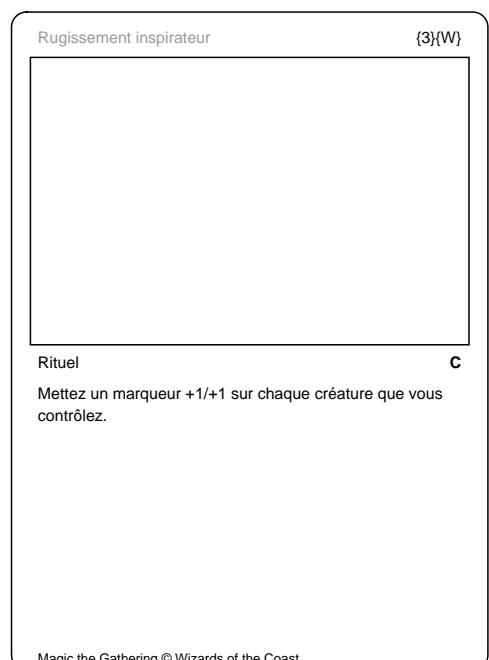
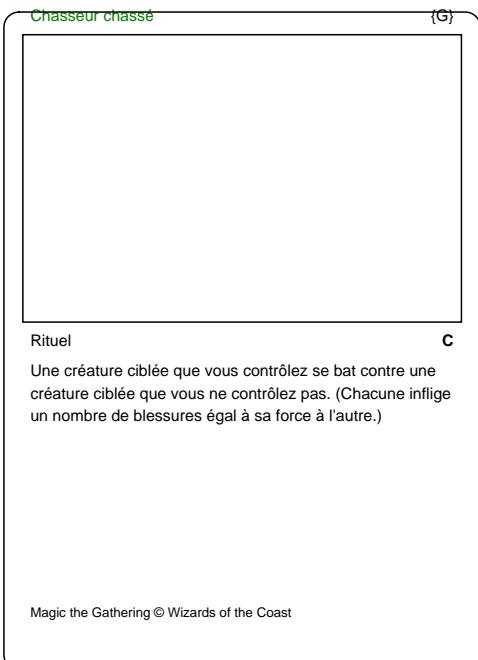
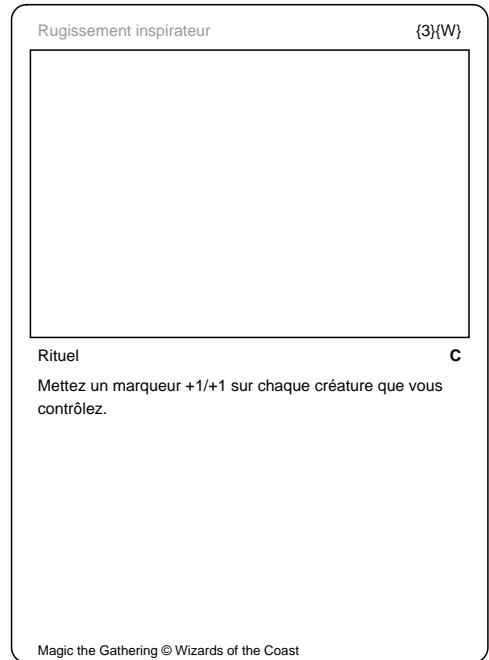
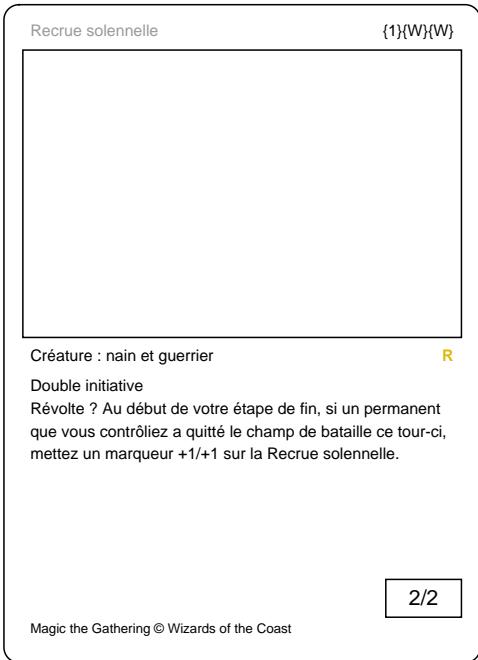
L'Infiltrateur audacieux ne peut pas être bloqué par des créatures-artefacts.

C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Rugissement inspirateur

{3}{W}



Rituel

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance artificielle

{3}{G}{W}



Rituel

U

Choisissez l'un ?

? Une créature ciblée gagne +5/+5 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
? Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement inspirateur

{3}{W}



Rituel

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

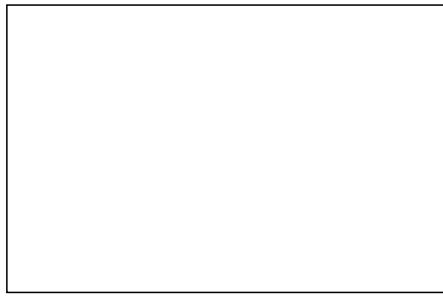
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



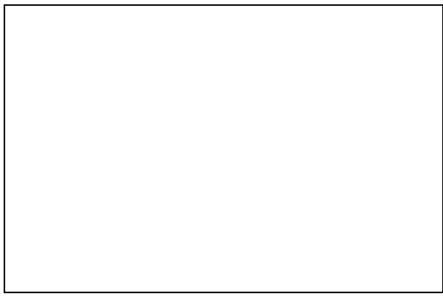
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



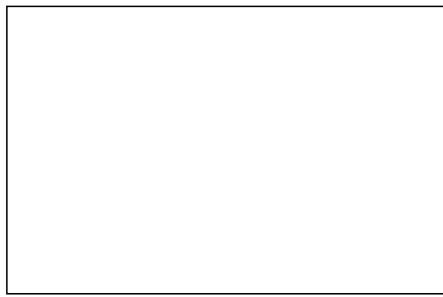
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



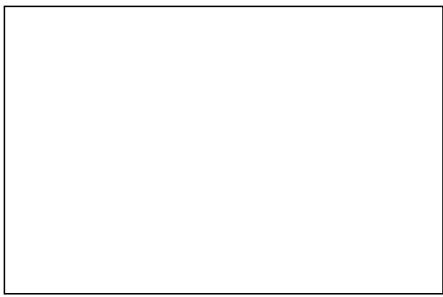
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

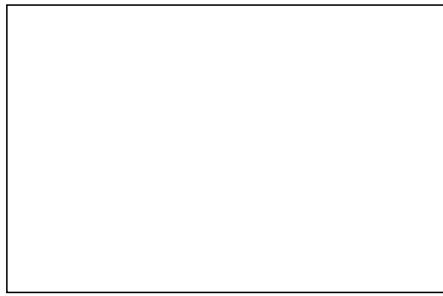
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



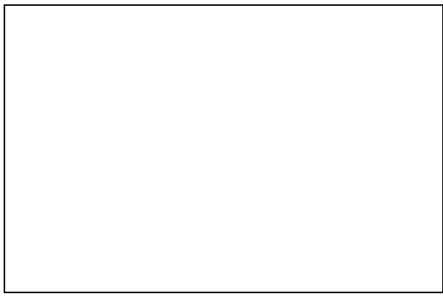
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



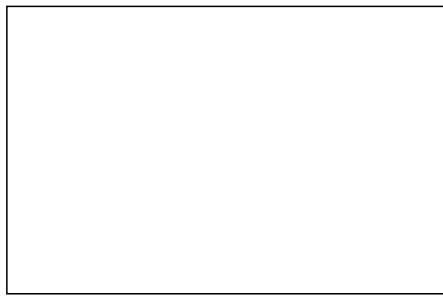
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



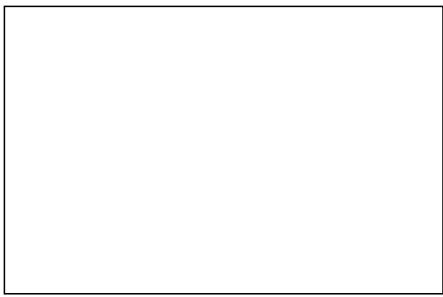
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité tranquille



Terrain

U

L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité tranquille



Terrain

U

L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité tranquille



Terrain

U

L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité tranquille



Terrain

U

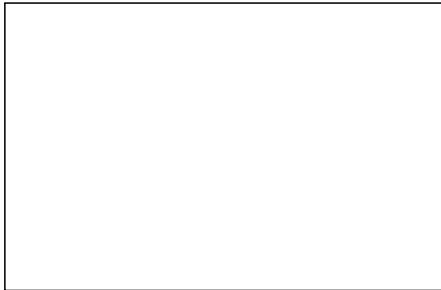
L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

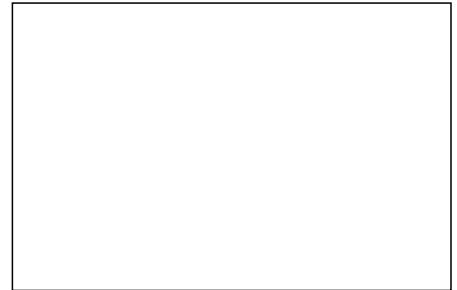


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

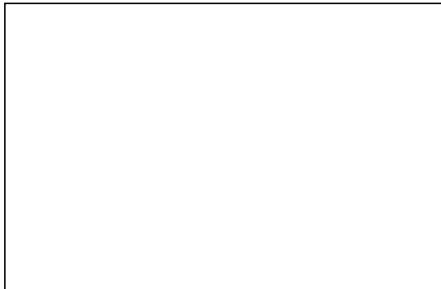


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

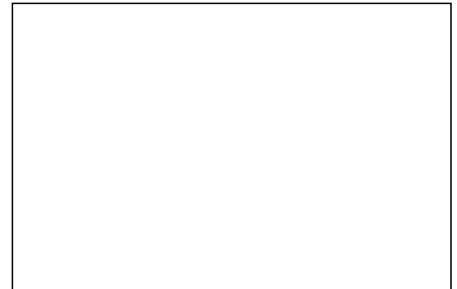


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



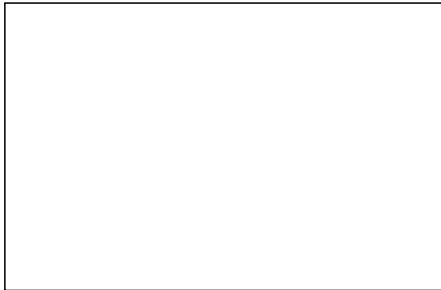
Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

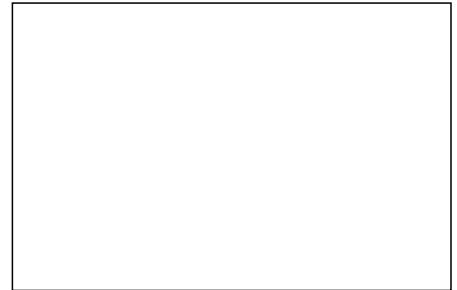


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

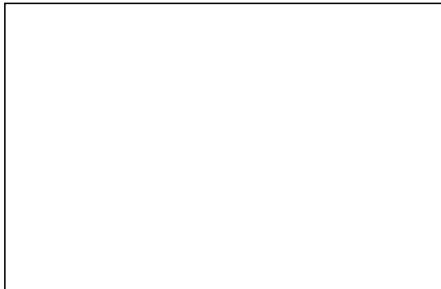


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte des renégats

{1}

Artifact

C

La Carte des renégats arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Carte des renégats : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte des renégats

{1}

Artifact

C

La Carte des renégats arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Carte des renégats : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte des renégats

{1}

Artifact

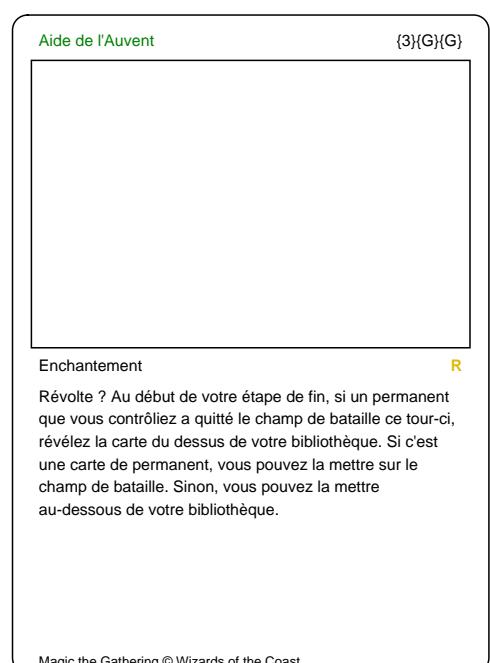
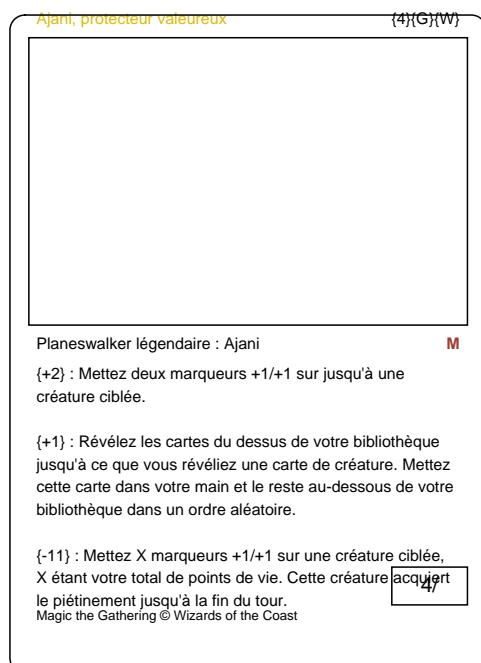
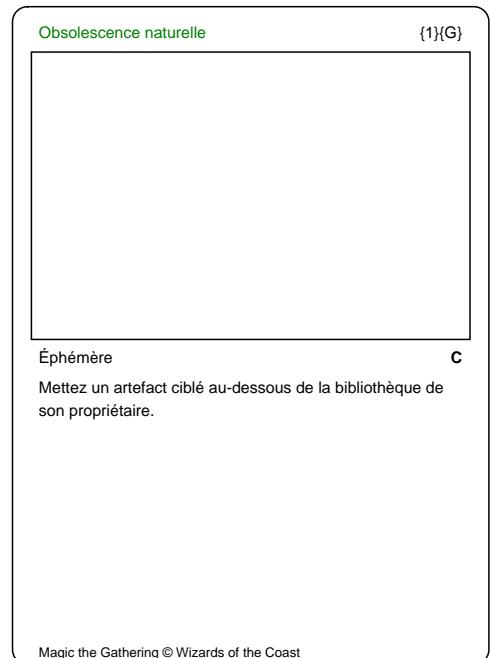
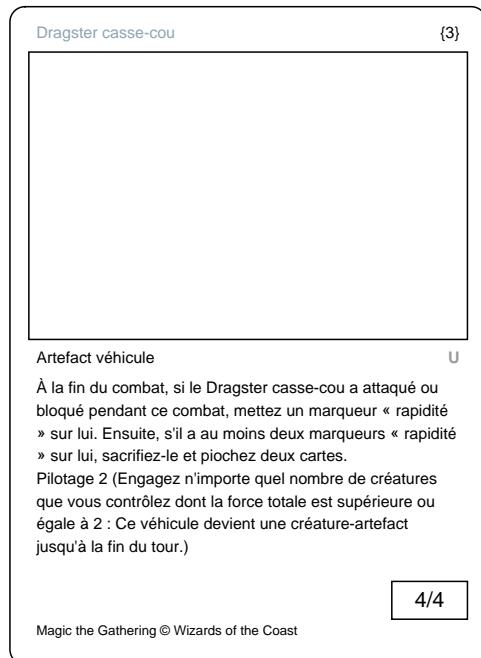
C

La Carte des renégats arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Carte des renégats : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Croissance déchaînée

{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Sacrifiez la Croissance déchaînée : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide d'Ajani

{2}{G}{W}

Enchantement

R

Quand l'Aide d'Ajani arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Ajani, protecteur valeureux, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Sacrifiez l'Aide d'Ajani : Prévenez toutes les blessures de combat qu'une créature de votre choix devrait infliger ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance déchaînée

{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Sacrifiez la Croissance déchaînée : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide d'Ajani

{2}{G}{W}

Enchantement

R

Quand l'Aide d'Ajani arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Ajani, protecteur valeureux, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Sacrifiez l'Aide d'Ajani : Prévenez toutes les blessures de combat qu'une créature de votre choix devrait infliger ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

