Ange de la vitalité {2}{W}

Créature : ange U

Vol
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez ce nombre de points de vie plus 1 à la place.
L'Ange de la vitalité gagne +2/+2 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la vitalité {2}{W}

Créature : ange U

Vol
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez ce nombre de points de vie plus 1 à la place.
L'Ange de la vitalité gagne +2/+2 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la vitalité {2}{W}

Créature : ange U

Vol
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez ce nombre de points de vie plus 1 à la place.
L'Ange de la vitalité gagne +2/+2 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange naissant {4}{W}

Créature : ange C

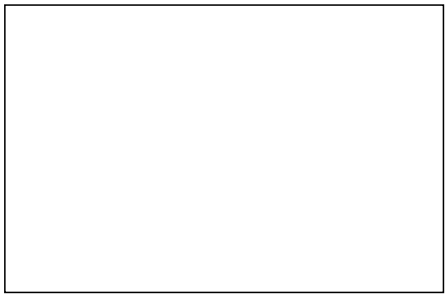
Vol
Quand l'Ange naissant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange naissant {4}{W}



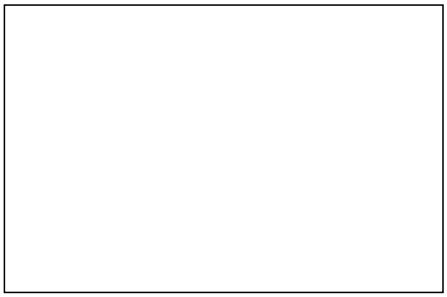
Créature : ange **C**

Vol
Quand l'Ange naissant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

As de l'escrime {1}{W}



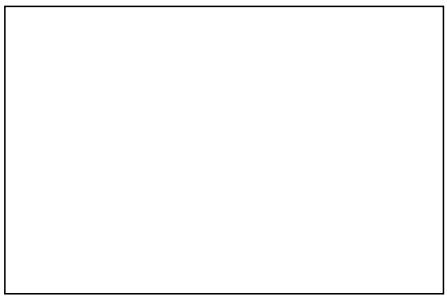
Créature : humain et soldat **U**

Double initiative

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange naissant {4}{W}



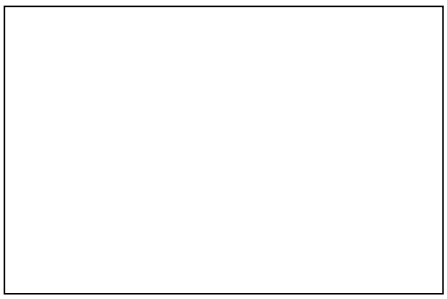
Créature : ange **C**

Vol
Quand l'Ange naissant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

As de l'escrime {1}{W}



Créature : humain et soldat **U**

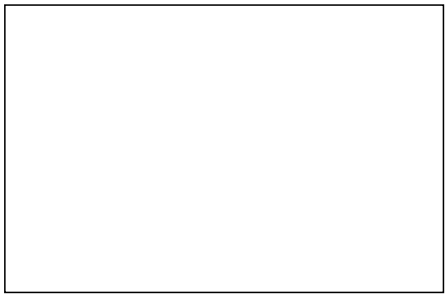
Double initiative

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

As de l'escrime {1}{W}



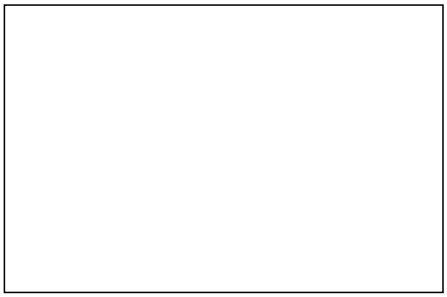
Créature : humain et soldat U

Double initiative

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aumônière du point du jour {1}{W}



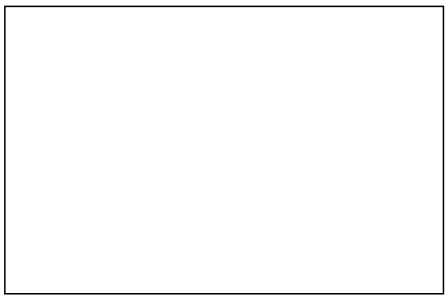
Créature : humain et clerc C

Lien de vie

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aumônière du point du jour {1}{W}



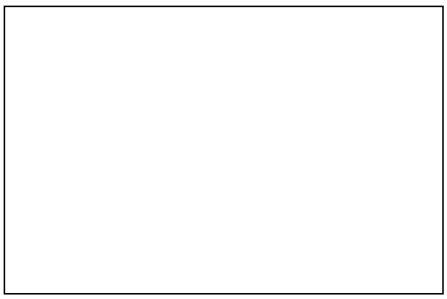
Créature : humain et clerc C

Lien de vie

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aumônière du point du jour {1}{W}



Créature : humain et clerc C

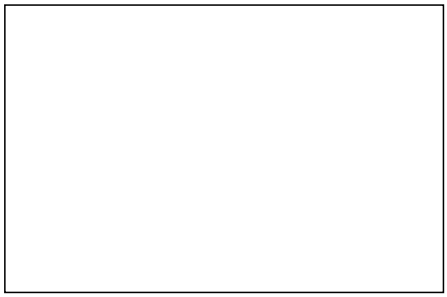
Lien de vie

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aumônière du point du jour {1}{W}



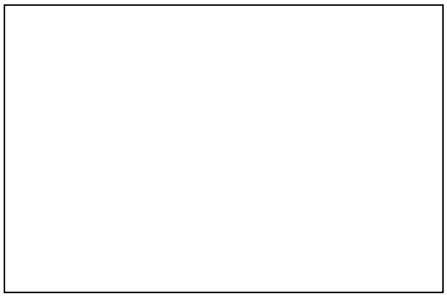
Créature : humain et clerc **C**

Lien de vie

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon à la crinière d'or {3}{W}{W}



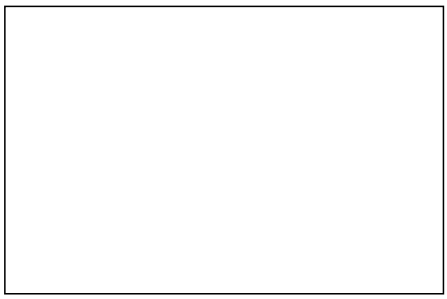
Créature : griffon **R**

Vol, vigilance
Quand le Griffon à la crinière d'or arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Ajani, chef inspirateur, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantevie loxodon {5}{W}



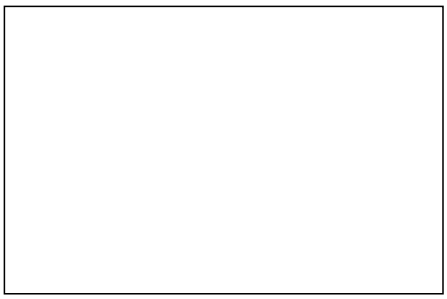
Créature : éléphant et clerc **R**

Quand le Chantevie loxodon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que votre total de points de vie devienne l'endurance totale des créatures que vous contrôlez.
{5}{W} : Le Chantevie loxodon acquiert +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant votre total de points de vie.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon à la crinière d'or {3}{W}{W}



Créature : griffon **R**

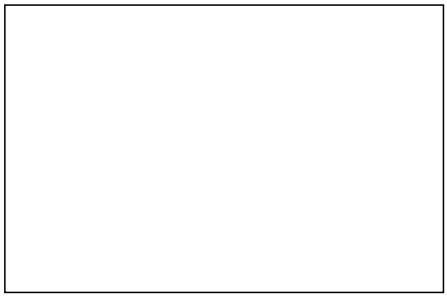
Vol, vigilance
Quand le Griffon à la crinière d'or arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Ajani, chef inspirateur, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orateur passionné {1}{W}



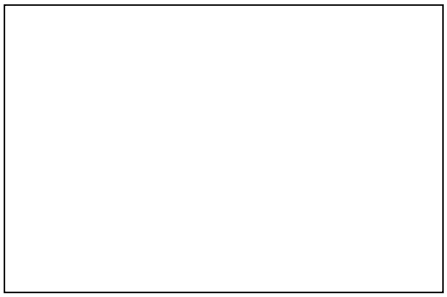
Créature : humain et clerc **C**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orateur passionné {1}{W}



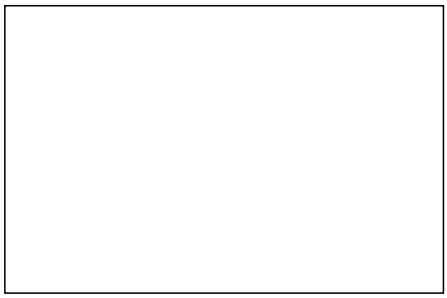
Créature : humain et clerc **C**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orateur passionné {1}{W}



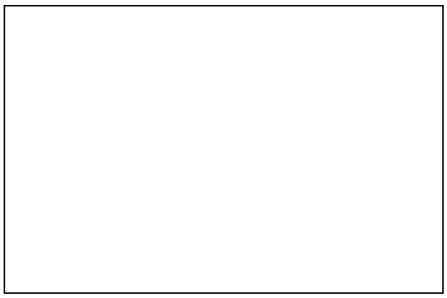
Créature : humain et clerc **C**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladine jumelame {3}{W}



Créature : humain et chevalier **U**

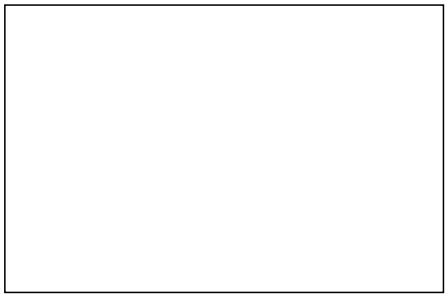
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Paladine jumelame.
Tant que vous avez au moins 25 points de vie, la Paladine jumelame a la double initiative. (Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladine jumelame {3}{W}



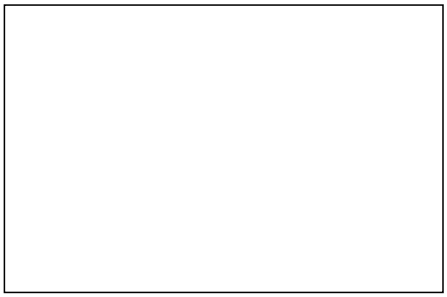
Créature : humain et chevalier U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Paladine jumelame.
Tant que vous avez au moins 25 points de vie, la Paladine jumelame a la double initiative. (Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des savanes {1}{W}



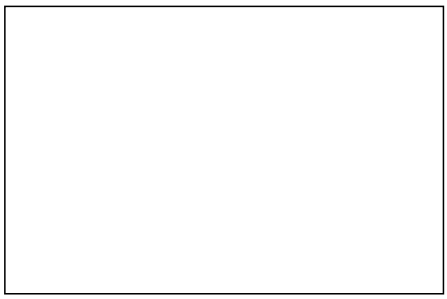
Créature : chat et clerc C

Quand le Sage des savanes arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladine jumelame {3}{W}



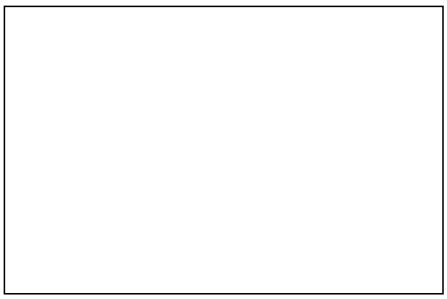
Créature : humain et chevalier U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Paladine jumelame.
Tant que vous avez au moins 25 points de vie, la Paladine jumelame a la double initiative. (Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des savanes {1}{W}



Créature : chat et clerc C

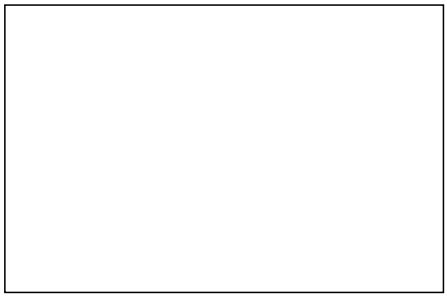
Quand le Sage des savanes arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des savanes {1}{W}



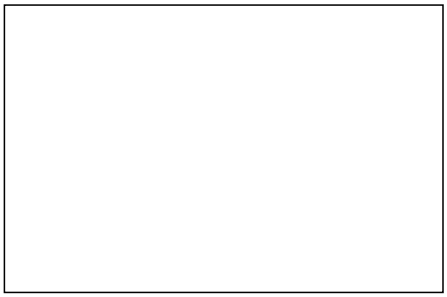
Créature : chat et clerc **C**

Quand le Sage des savanes arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

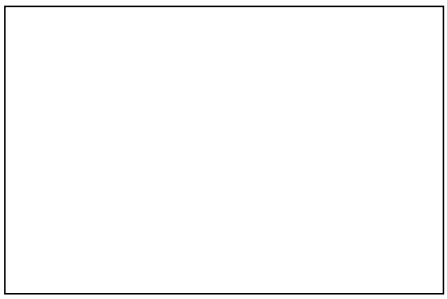


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des savanes {1}{W}



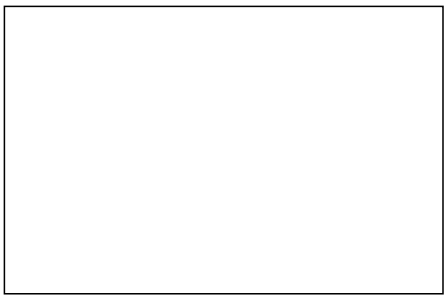
Créature : chat et clerc **C**

Quand le Sage des savanes arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



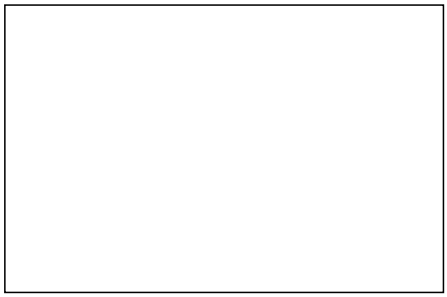
Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

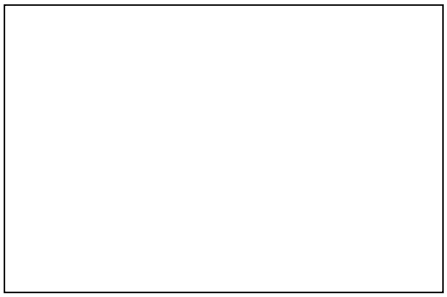


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

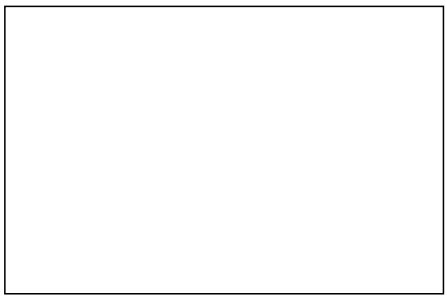


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

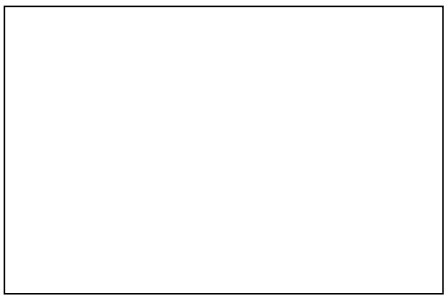


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

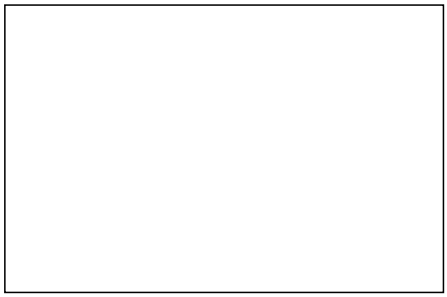


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

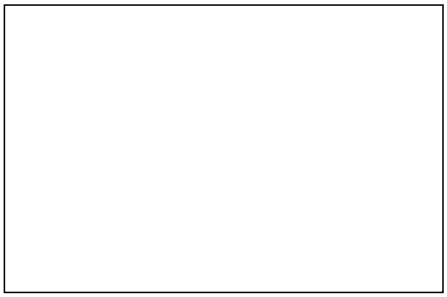


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

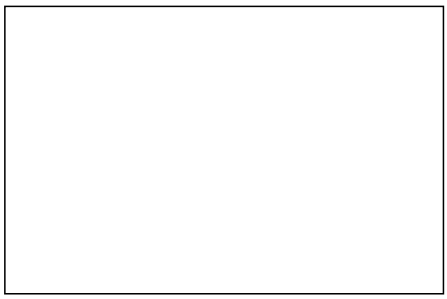


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

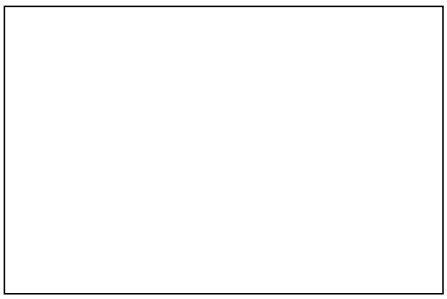


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

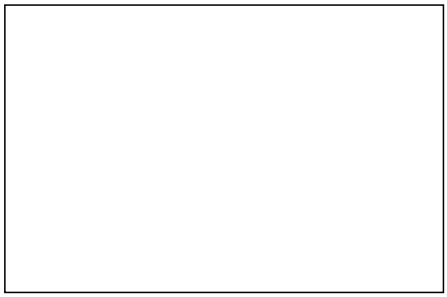


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

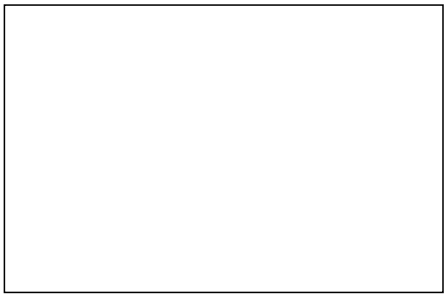


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

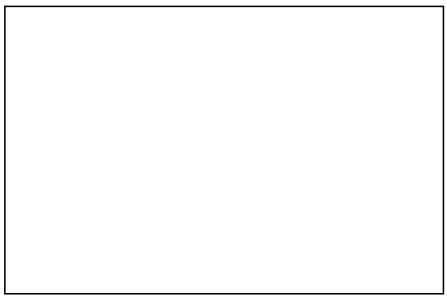


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

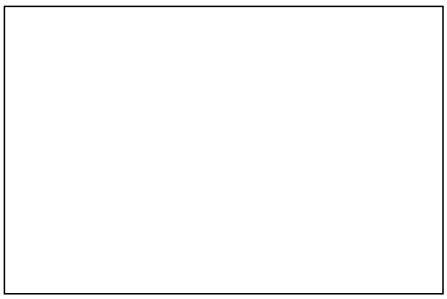


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

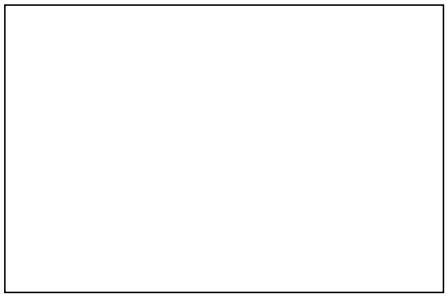


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

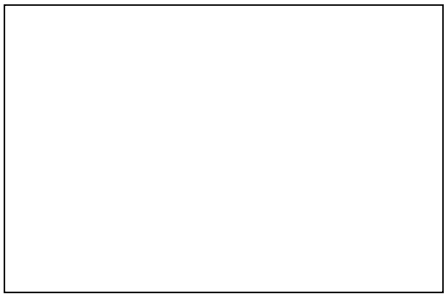


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

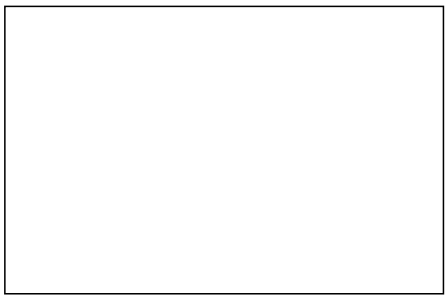


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

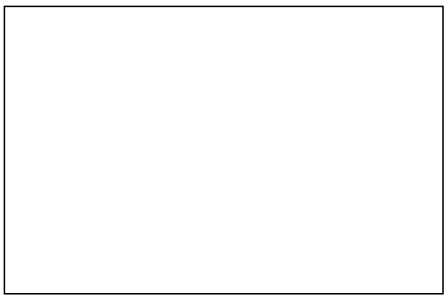


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

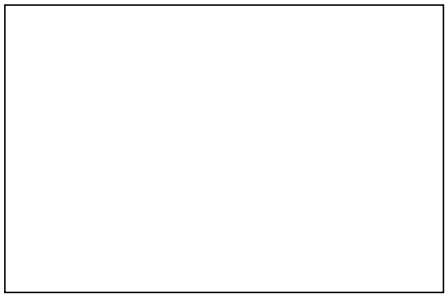


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

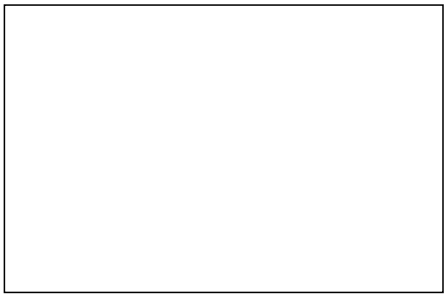


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

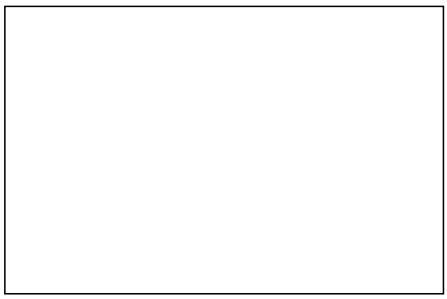


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

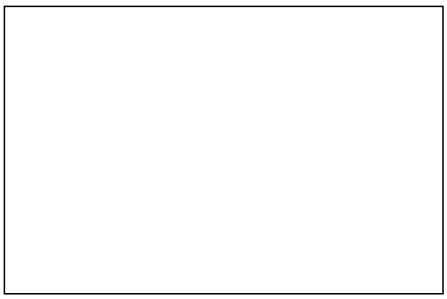


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

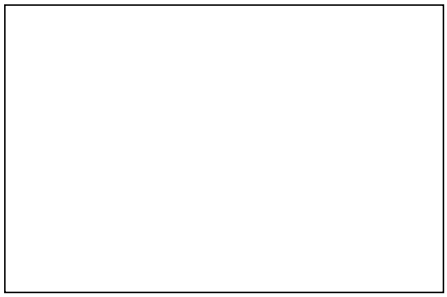


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

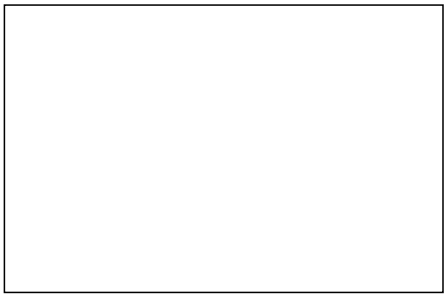


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

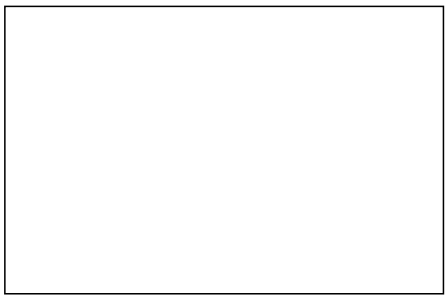


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

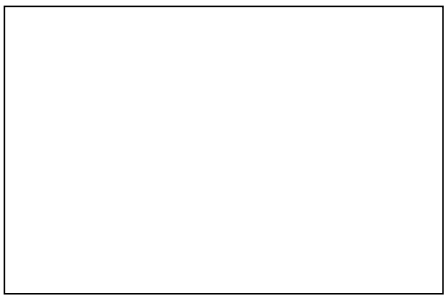


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, chef inspirateur {4}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani **M**

{+2} : Vous gagnez 2 points de vie. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur jusqu'à une créature ciblée.

{-3} : Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne 2 points de vie.

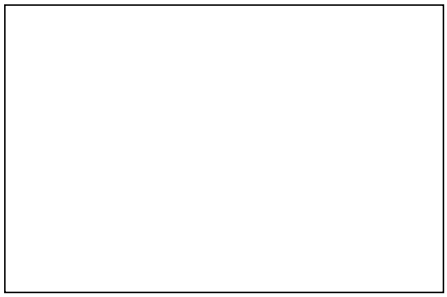
{-10} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol et la double initiative jusqu'à la fin du tour.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'héroïsme {1}{W}

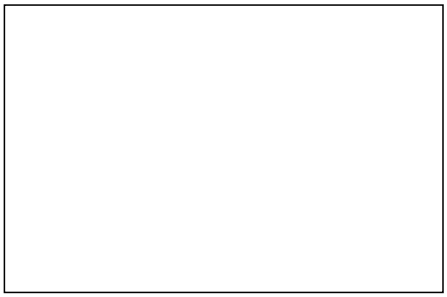


Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'héroïsme {1}{W}

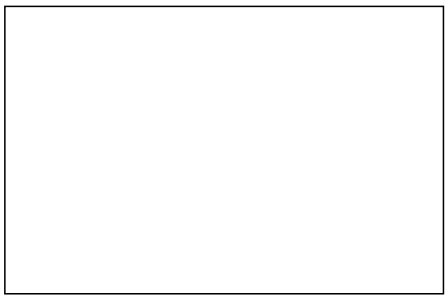


Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'héroïsme {1}{W}

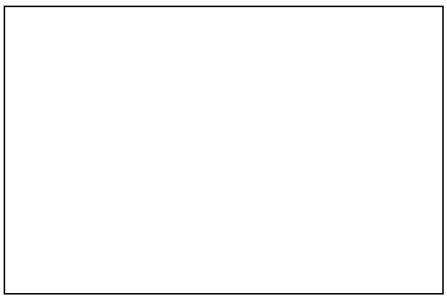


Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'héroïsme {1}{W}

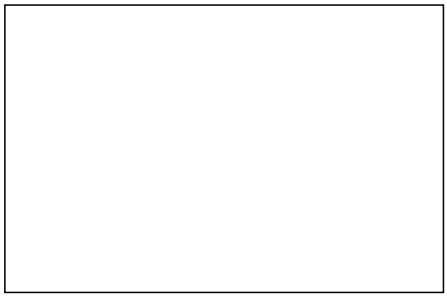


Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

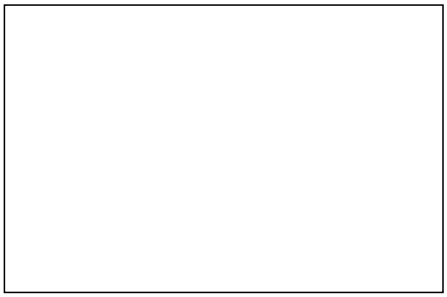


Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

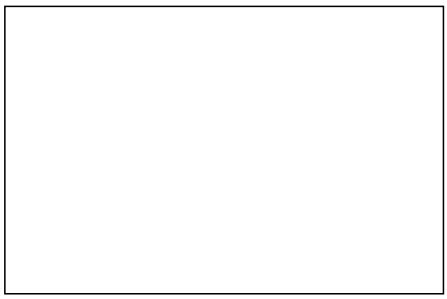


Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}



Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast