

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

Ange naissant{4}{W}

Créature : angeC
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 soldatU
Double initiative

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange naissant{4}{W}

Créature : angeC
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 soldatU
Double initiative

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

As de l'escrime{1}{W}

Créature : humain et soldatU
Double initiative

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aumônière du point du jour{1}{W}

Créature : humain et clercC
Lien de vie

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aumônière du point du jour{1}{W}

Créature : humain et clercC
Lien de vie

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aumônière du point du jour{1}{W}

Créature : humain et clercC
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

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

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 cette créature.

Tant que vous avez au moins 25 points de vie, cette créature a la double initiative. (Elle inflige des blessures de combat d’initiative et des blessures de combat normales.)

3/3

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 cette créature.

Tant que vous avez au moins 25 points de vie, cette créature a la double initiative. (Elle 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 cette créature.

Tant que vous avez au moins 25 points de vie, cette créature a la double initiative. (Elle 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

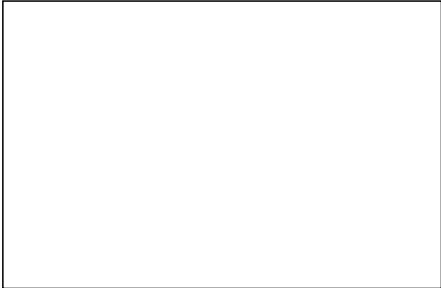
Quand le Sage des savanes arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des savanes

{1}{W}



Créature : chat et clerc

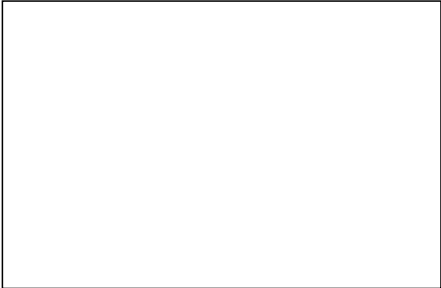
C

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

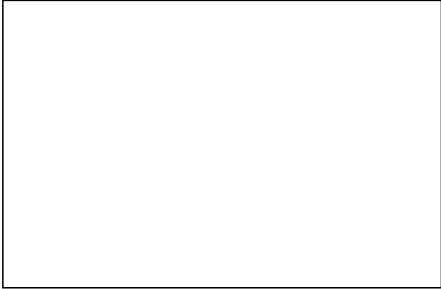
C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;align=&quot;center&quot;src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&amp;lt;/center&p&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des savanes

{1}{W}



Créature : chat et clerc

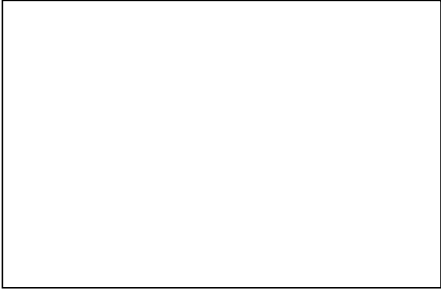
C

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

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;align=&quot;center&quot;src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&amp;lt;/center&p&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



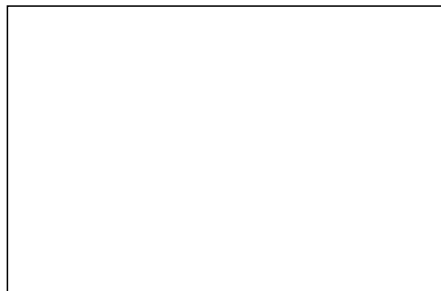
Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
"&gt;<center
p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
"&gt;<center
p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
"&gt;<center
p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
"&gt;<center
p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



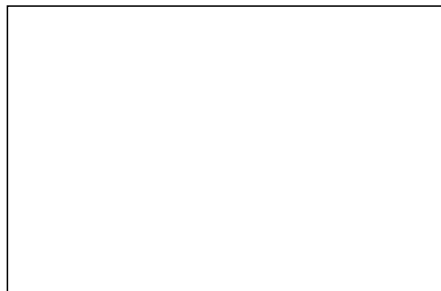
Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
"&gt;<center
p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
"&gt;<center
p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
"&gt;<center
p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
"&gt;<center
p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



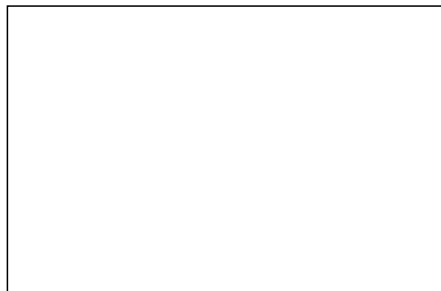
Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
</center
>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
</center
>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
</center
>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
</center
>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



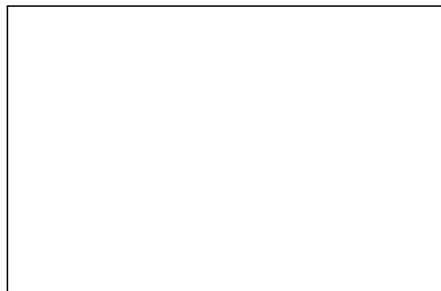
Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/>&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br/>&lt;img align=&quot;center&quot;&lt;br/>&lt;img src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&lt;br/>&lt;img ;&quot;&amp;gt;&amp;lt;center&p;&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/>&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br/>&lt;img align=&quot;center&quot;&lt;br/>&lt;img src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&lt;br/>&lt;img ;&quot;&amp;gt;&amp;lt;center&p;&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/>&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br/>&lt;img align=&quot;center&quot;&lt;br/>&lt;img src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&lt;br/>&lt;img ;&quot;&amp;gt;&amp;lt;center&p;&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/>&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br/>&lt;img align=&quot;center&quot;&lt;br/>&lt;img src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&lt;br/>&lt;img ;&quot;&amp;gt;&amp;lt;center&p;&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



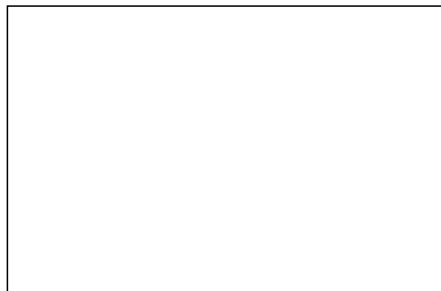
Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
"&gt;<center
p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
"&gt;<center
p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
"&gt;<center
p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
"&gt;<center
p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'heroïsme

{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'heroïsme

{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'heroïsme

{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'heroïsme

{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