

Frère de bande d' Ajani

{1}{W}



Créature : chat et soldat

U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d' Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d' Ajani

{1}{W}



Créature : chat et soldat

U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d' Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d' Ajani

{1}{W}



Créature : chat et soldat

U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d' Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d' Ajani

{1}{W}



Créature : chat et soldat

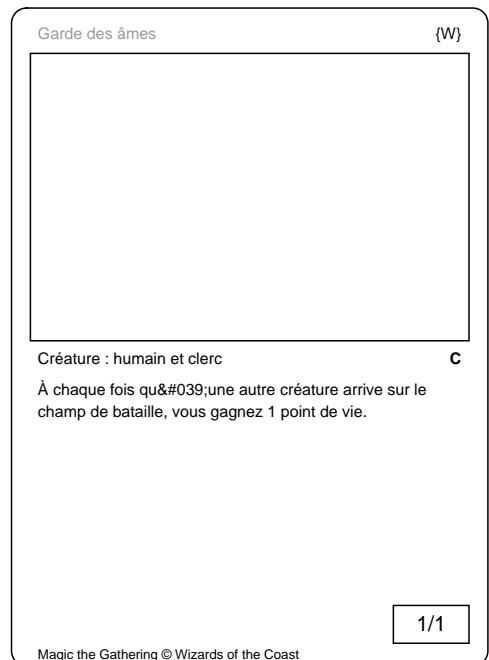
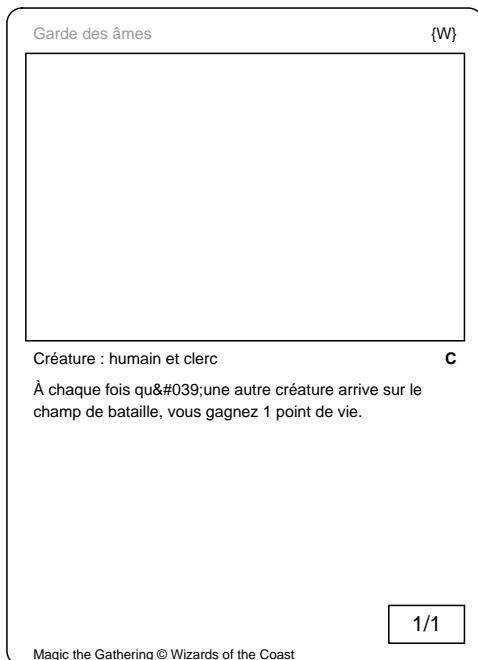
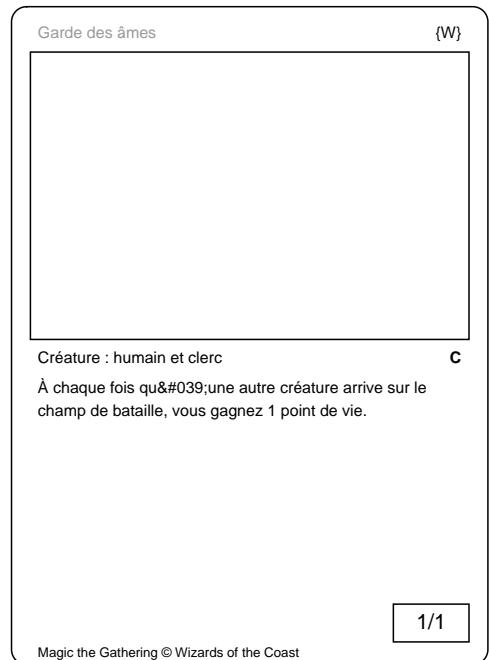
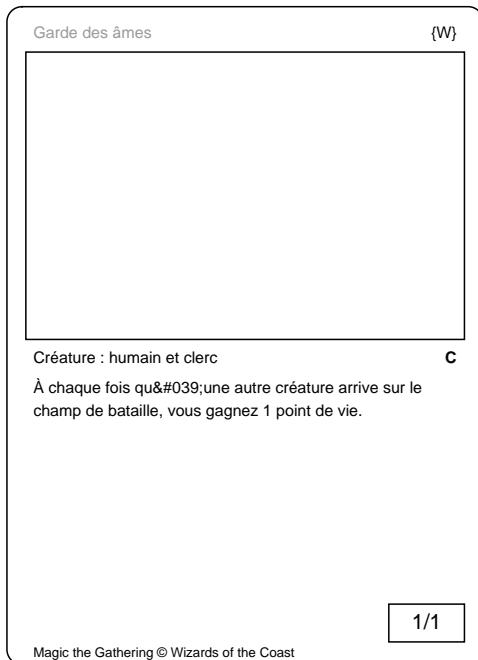
U

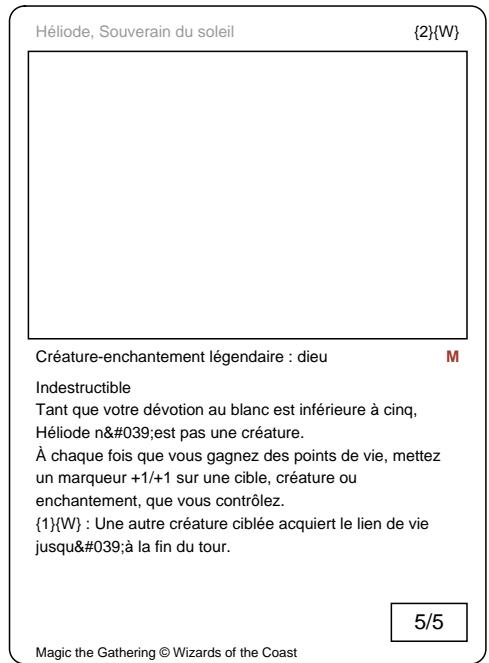
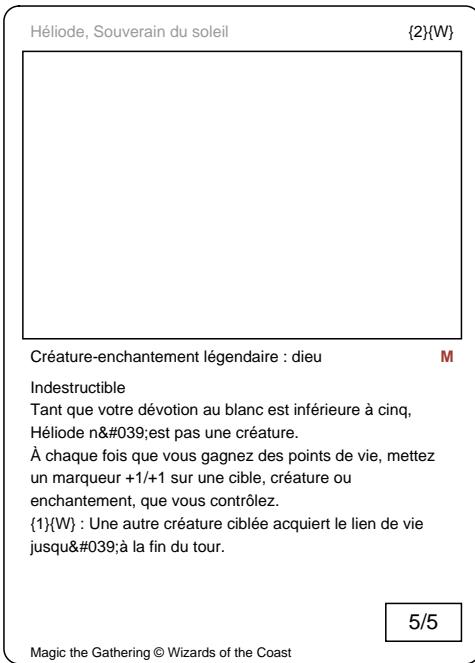
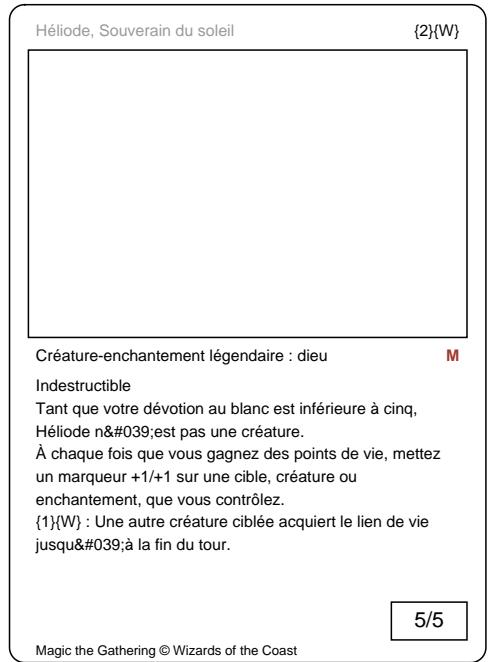
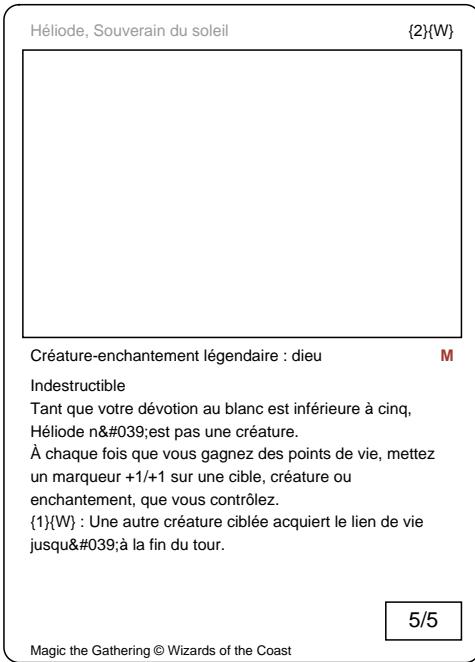
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d' Ajani.

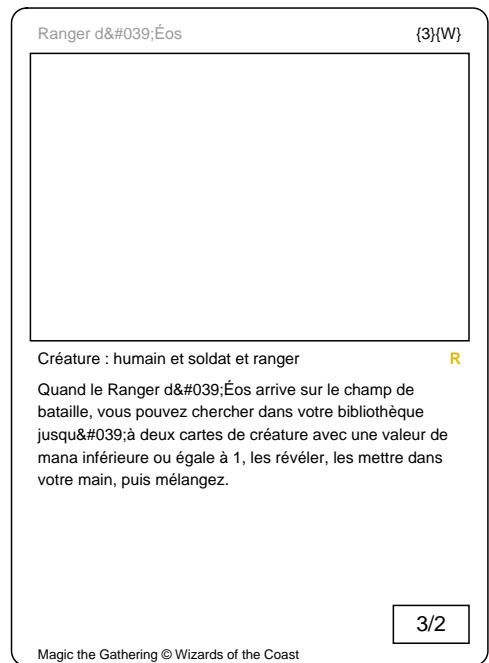
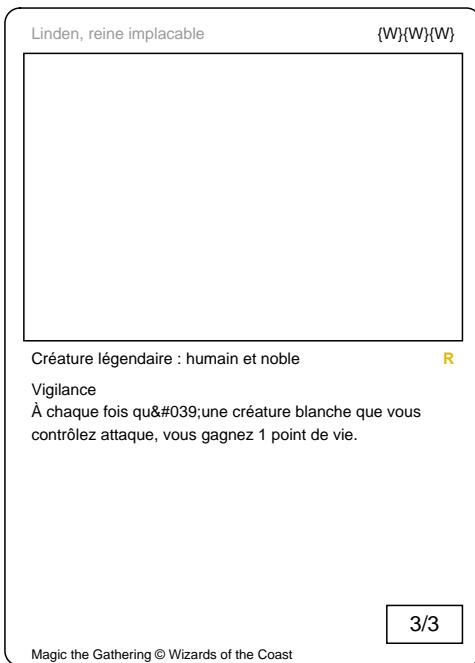
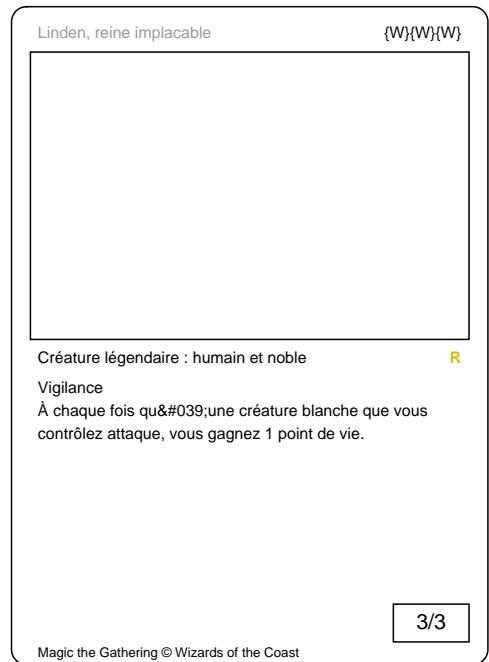
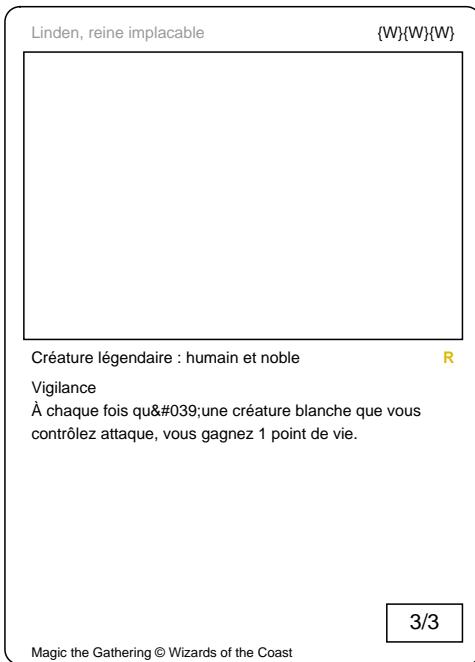
2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Ranger d'Éos

{3}{W}



Créature : humain et soldat et ranger

R

Quand le Ranger d'Éos arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélangez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger d'Éos

{3}{W}



Créature : humain et soldat et ranger

R

Quand le Ranger d'Éos arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélangez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger d'Éos

{3}{W}



Créature : humain et soldat et ranger

R

Quand le Ranger d'Éos arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélangez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir

{W}



Créature : humain et moine

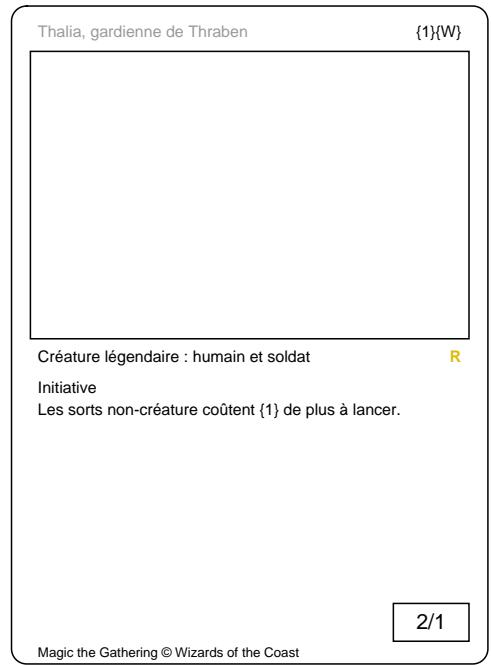
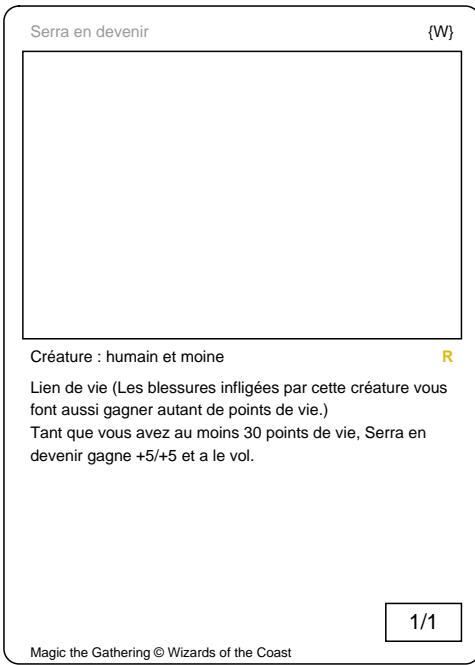
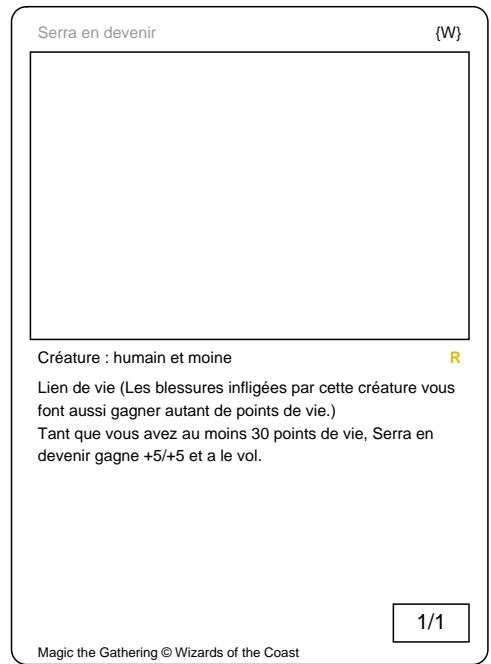
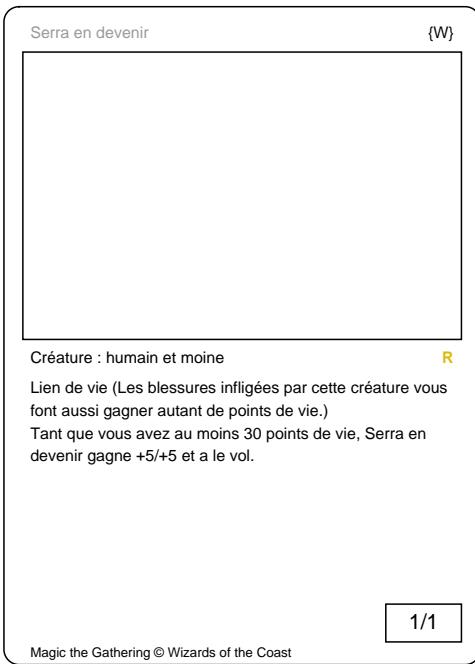
R

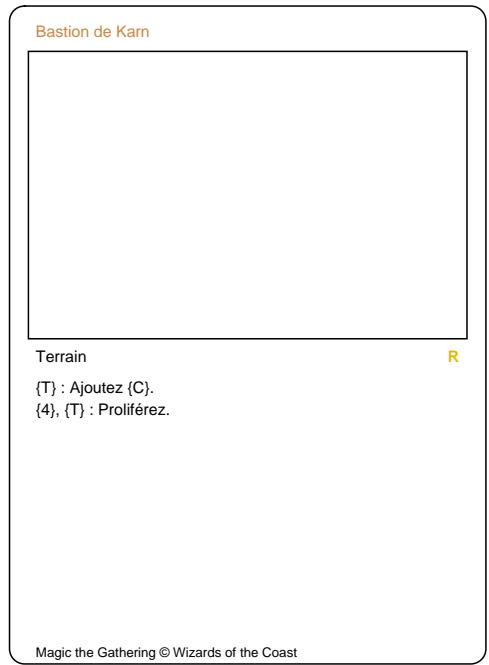
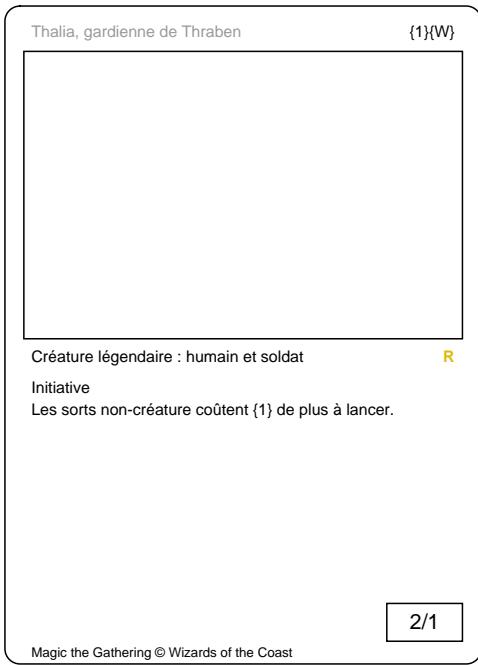
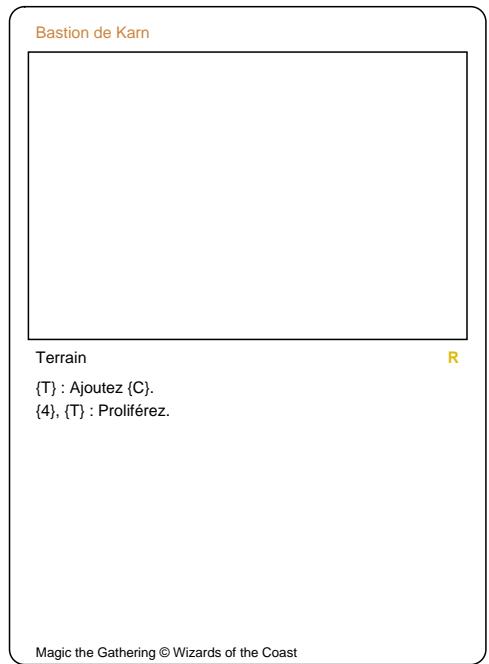
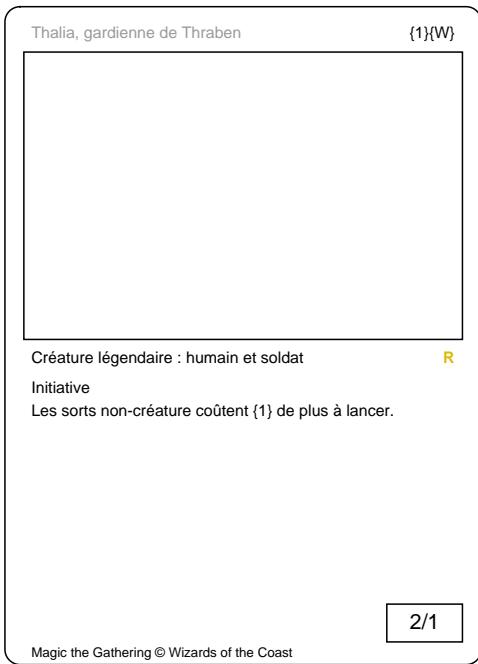
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Château Ardenval



Terrain

R

Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T} : Ajoutez {W}.

{2}{W}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Ardenval



Terrain

R

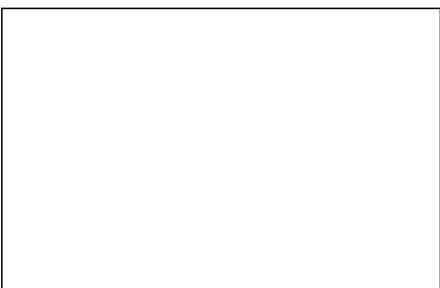
Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T} : Ajoutez {W}.

{2}{W}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Ardenval



Terrain

R

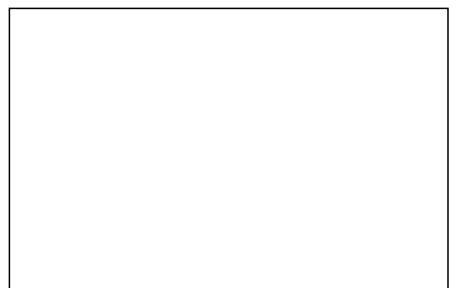
Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T} : Ajoutez {W}.

{2}{W}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

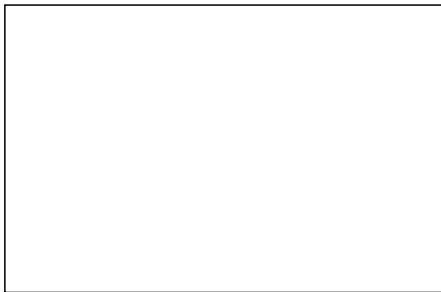
C

</center>
align="center"<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



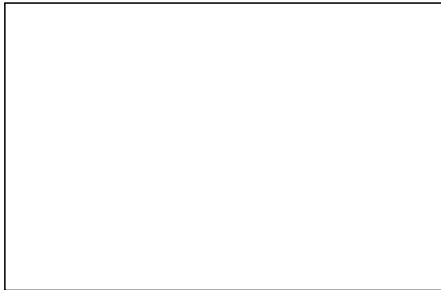
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

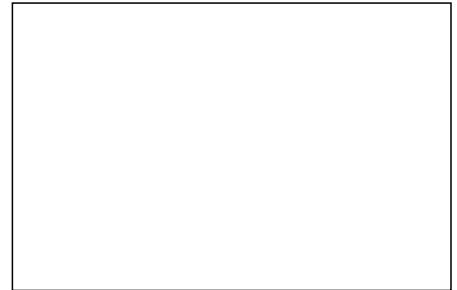


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

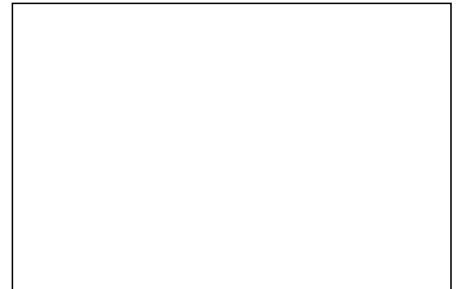


Terrain de base : plaine

<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

<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



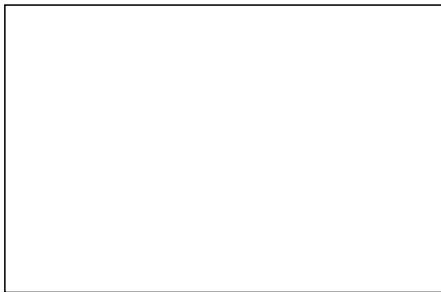
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<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



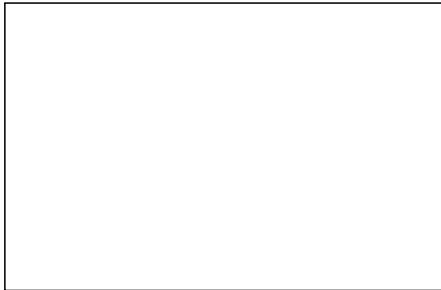
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

</center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre de la lumière purificatrice

{1}{W}

Créature : humain et clerc

U

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par quoi que ce soit de noir.)

{2} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre de la lumière purificatrice

{1}{W}

Créature : humain et clerc

U

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par quoi que ce soit de noir.)

{2} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon de l'obstruction

{1}{W}

Créature-enchantement : esprit

R

Initiative

Les capacités de loyauté des planeswalkers que vos adversaires contrôlent coûtent {1} de plus à activer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret fervent

{1}{W}



Rituel

U

Exilez une cible, créature ou planeswalker, noire ou rouge.
Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre
bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre
bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon purifiant

{1}{W}



Rituel

C

Choisissez I'un ?
? Détruisez un vampire ciblé.
? Détruisez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret fervent

{1}{W}



Rituel

U

Exilez une cible, créature ou planeswalker, noire ou rouge.
Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre
bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre
bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon purifiant

{1}{W}



Rituel

C

Choisissez I'un ?
? Détruisez un vampire ciblé.
? Détruisez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, force de la bande

{2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani

M

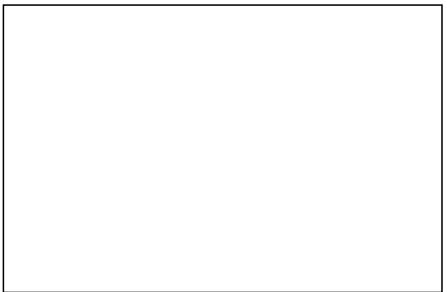
{+1} : Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de créatures que vous contrôlez plus le nombre de planeswalkers que vous contrôlez.

{-2} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat et Soldat appelée Frère de bande d' Ajani avec « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d' Ajani. »

{+0} : Si vous avez au moins 15 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, exilez Ajani, force de la bande et chaque artefact et créature que vos adversaires contrôlent.

Invocation de la divinité

{2}{W}



Éphémère

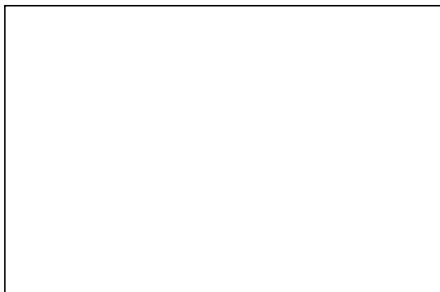
C

Détrouisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, force de la bande

{2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de créatures que vous contrôlez plus le nombre de planeswalkers que vous contrôlez.

{-2} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat et Soldat appelée Frère de bande d' Ajani avec « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d' Ajani. »

{+0} : Si vous avez au moins 15 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, exilez Ajani, force de la bande et chaque artefact et créature que vos adversaires contrôlent.

Invocation de la divinité

{2}{W}



Éphémère

C

Détrouisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

