

Ange resplendissant {1}{W}{W}



Créature : ange **M**

Vol

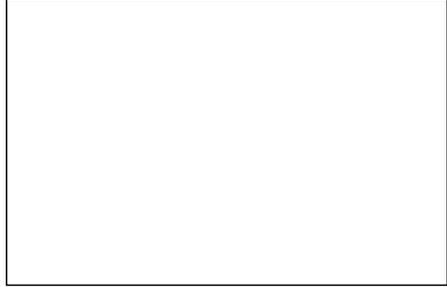
Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 5 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance.

{3}{W}{W}{W} : Jusqu'à la fin du tour, l'Ange resplendissant gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalerie vaillante {3}{W}



Créature : humain et chevalier **C**

Vigilance

Quand la Cavalerie vaillante arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange resplendissant {1}{W}{W}



Créature : ange **M**

Vol

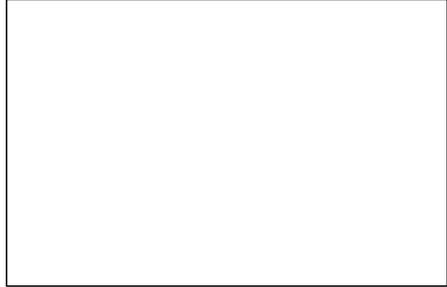
Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 5 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance.

{3}{W}{W}{W} : Jusqu'à la fin du tour, l'Ange resplendissant gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalerie vaillante {3}{W}



Créature : humain et chevalier **C**

Vigilance

Quand la Cavalerie vaillante arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre léonin {2}{W}{W}



Créature : chat et soldat R

À chaque fois que le Chef de guerre léonin attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie, engagés et attaquants.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre léonin {2}{W}{W}



Créature : chat et soldat R

À chaque fois que le Chef de guerre léonin attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie, engagés et attaquants.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre léonin {2}{W}{W}



Créature : chat et soldat R

À chaque fois que le Chef de guerre léonin attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie, engagés et attaquants.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danitha Capashen, parangon {2}{W}



Créature légendaire : humain et chevalier U

Initiative, vigilance, lien de vie
Les sorts d'aura et d'équipement que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

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

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

Maréchal bénalien {W}{W}{W}

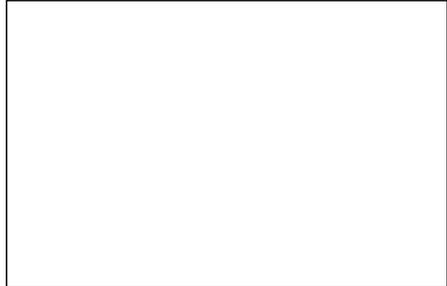


Créature : humain et chevalier **R**
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal d'Haazda {W}



Créature : humain et soldat **U**
À chaque fois que le Maréchal d'Haazda et au moins deux autres créatures attaquent, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal bénalien {W}{W}{W}

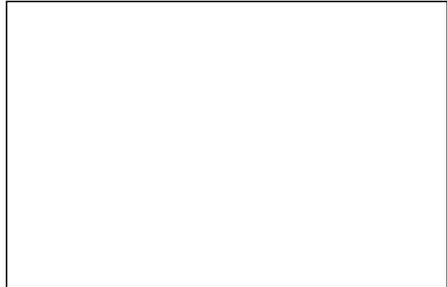


Créature : humain et chevalier **R**
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Martyre du crépuscule {1}{W}



Créature : vampire et soldat **C**
Quand le martyr du crépuscule meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Martyre du crépuscule {1}{W}



Créature : vampire et soldat C

Quand le martyr du crépuscule meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin au rabais {W}



Créature : humain C

Quand le Témoin au rabais meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin au rabais {W}



Créature : humain C

Quand le Témoin au rabais meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin au rabais {W}



Créature : humain C

Quand le Témoin au rabais meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnons sous serment

{2}{W}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

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
{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

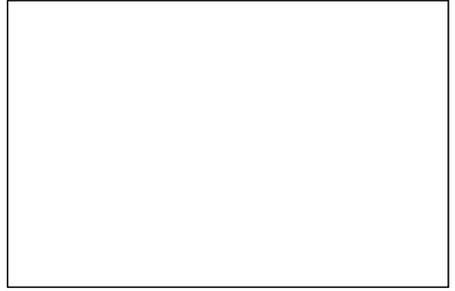


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

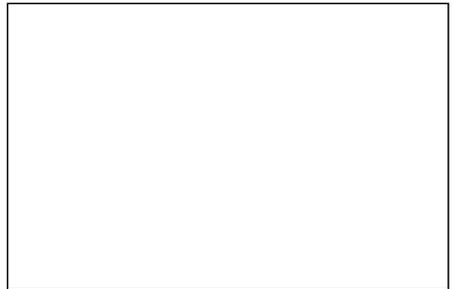


Terrain de base : plaine
{W}

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

Plaine



Terrain de base : plaine

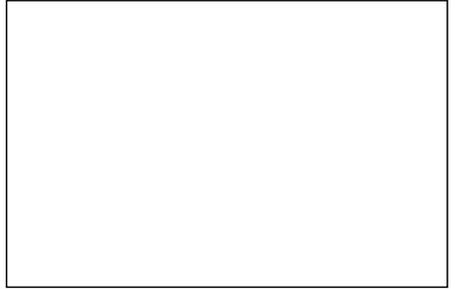
C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée sigillée de Valéron

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0, a la vigilance et est un chevalier en plus de ses autres types.

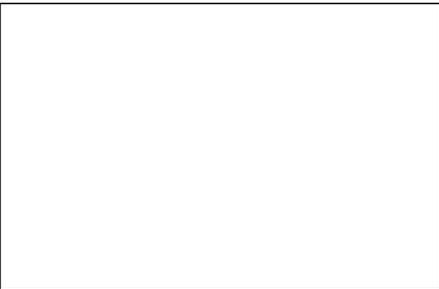
À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance, attaquant.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée sigillée de Valéron

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0, a la vigilance et est un chevalier en plus de ses autres types.

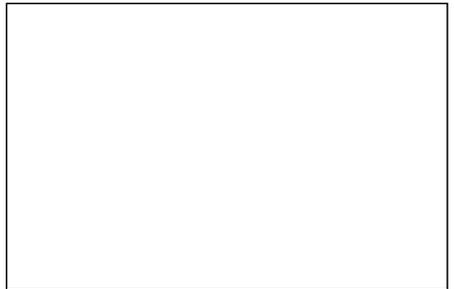
À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance, attaquant.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, sage conseiller

{3}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+2} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

{-3} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

{-9} : Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée, X étant votre total de points de vie.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, sage conseiller {3}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani **M**

{+2} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

{-3} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

{-9} : Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée, X étant votre total de points de vie.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accueil d'Ajani {W}



Enchantement **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accueil d'Ajani {W}



Enchantement **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accueil d'Ajani {W}



Enchantement **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accueil d'Ajani

{W}

Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Histoire de Bénalia

{1}{W}{W}

Enchantement : saga

M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

III ? Les chevaliers que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Débarquement de la Légion

{W}

Enchantement légendaire

R

Quand le Débarquement de la Légion arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

Quand vous attaquez avec au moins trois créatures, transformez le Débarquement de la Légion.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La dernière bataille d'Ajani

{2}{W}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez meurt, vous pouvez sacrifier La dernière bataille d'Ajani. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 4/4 blanche Avatar avec le vol.

Quand un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous fait vous défausser de cette carte, si vous contrôlez une pleine, créez un jeton de créature 4/4 blanche Avatar avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La dernière bataille d'Ajani

{2}{W}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature ou qu'un planeswalker que vous contrôlez meurt, vous pouvez sacrifier La dernière bataille d'Ajani. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 4/4 blanche Avatar avec le vol.

Quand un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous fait vous défausser de cette carte, si vous contrôlez une pleine, créez un jeton de créature 4/4 blanche Avatar avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valeur chevaleresque

{4}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand la Valeur chevaleresque arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valeur chevaleresque

{4}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand la Valeur chevaleresque arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valeur chevaleresque

{4}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand la Valeur chevaleresque arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

