

Avant-garde léonine {W}



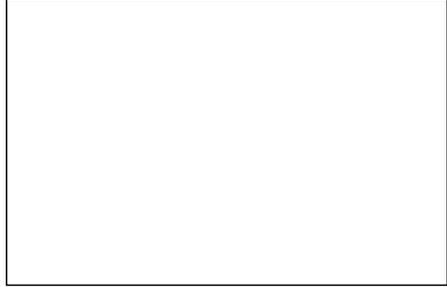
Créature : chat et soldat U

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures, l'Avant-garde léonine gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

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}



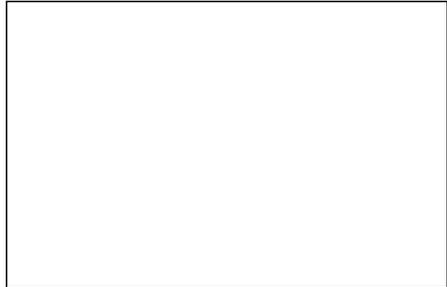
Créature : chat et soldat R

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

Clerc inspiratrice {2}{W}



Créature : vampire et clerc U

Quand la Clerc inspiratrice arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc inspiratrice {2}{W}



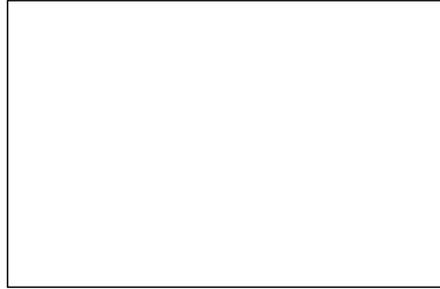
Créature : vampire et clerc U

Quand la Clerc inspiratrice arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

3/2

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

Évêque de la renaissance {3}{W}{W}



Créature : vampire et clerc R

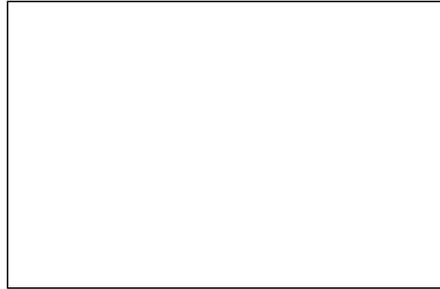
Vigilance

À chaque fois que l'Évêque de la renaissance attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

3/4

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

Héros de la bande {1}{W}



Créature : chat et soldat C

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros de la bande, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

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

Héros de la bande {1}{W}



Créature : chat et soldat C

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros de la bande, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léonins de la bande perdue {1}{W}



Créature : chat et guerrier C  
Quand les Léonins de la bande perdue meurent, exilez une carte ciblée depuis le cimetière d'un adversaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mavren Fein, Apôtre du crépuscule {2}{W}



Créature légendaire : vampire et clerc R  
À chaque fois qu'au moins un vampire non-jeton que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léonins de la bande perdue {1}{W}



Créature : chat et guerrier C  
Quand les Léonins de la bande perdue meurent, exilez une carte ciblée depuis le cimetière d'un adversaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mavren Fein, Apôtre du crépuscule {2}{W}

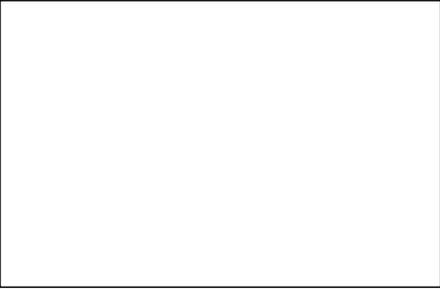


Créature légendaire : vampire et clerc R  
À chaque fois qu'au moins un vampire non-jeton que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 1/1 blanche Vampire avec le lien de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de l'expiation {1}{W}



Créature : vampire et chevalier **R**

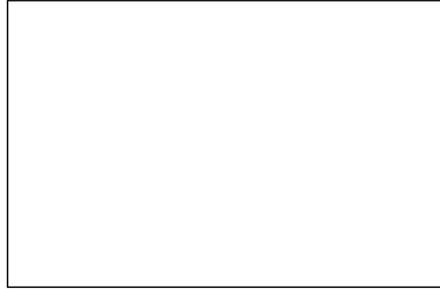
Au début de chaque entretien, si vous avez perdu des points de vie au dernier tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Paladin de l'expiation.

Quand le Paladin de l'expiation meurt, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des savanes {1}{W}



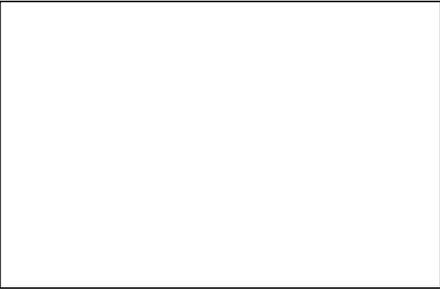
Créature : chat et clerc **C**

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

Paladin de l'expiation {1}{W}



Créature : vampire et chevalier **R**

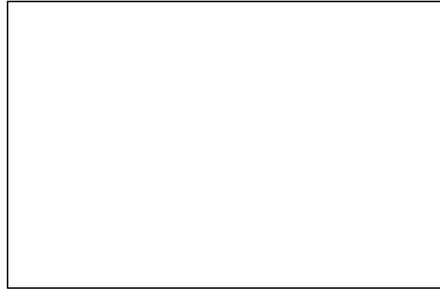
Au début de chaque entretien, si vous avez perdu des points de vie au dernier tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Paladin de l'expiation.

Quand le Paladin de l'expiation meurt, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

1/1

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

Soldat de l'évêque {1}{W}



Créature : vampire et soldat C  
Lien de vie

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence d'Ajani {2}{W}{W}



Rituel R

Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte blanche parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat de l'évêque {1}{W}



Créature : vampire et soldat C  
Lien de vie

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence d'Ajani {2}{W}{W}



Rituel R

Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte blanche parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence d'Ajani

{2}{W}{W}

Rituel

R

Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte blanche parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

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

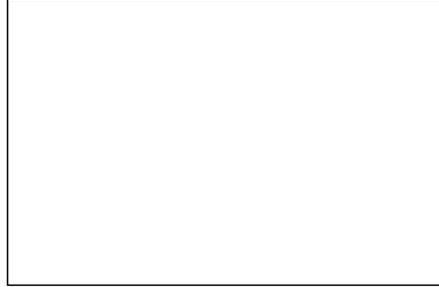
Plaine



Terrain de base : plaine C  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, adversaire des tyrans {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani M

{+1} : Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

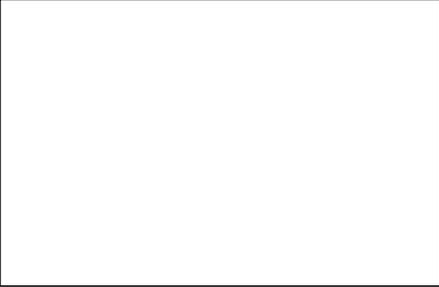
{-2} : Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, adversaire des tyrans {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani M

{+1} : Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

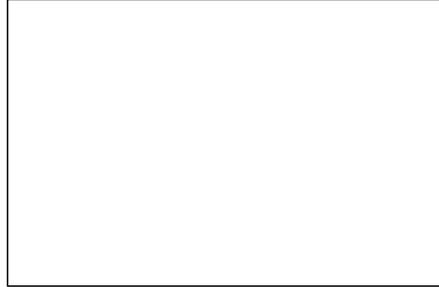
{-2} : Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, adversaire des tyrans {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani M

{+1} : Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

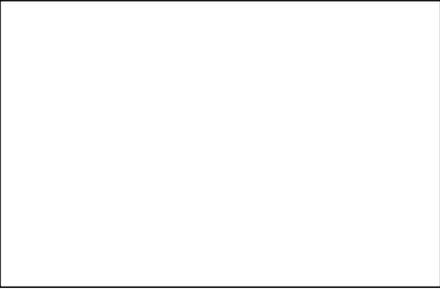
{-2} : Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, adversaire des tyrans {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani **M**

{+1} : Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

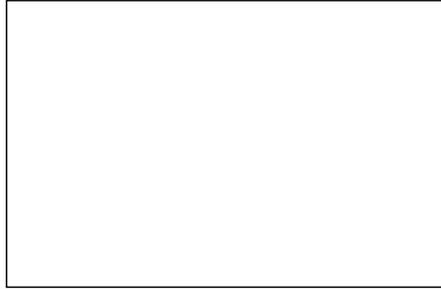
{-2} : Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Chat avec le lien de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accueil d'Ajani {W}

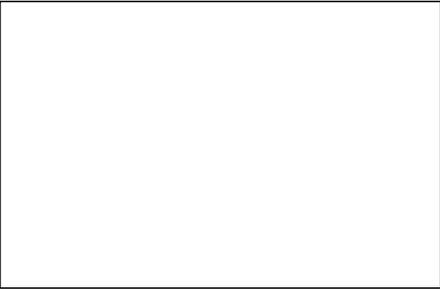


Enchantement **U**

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}

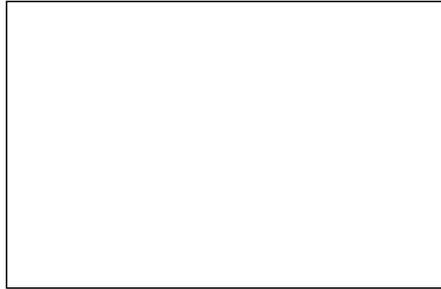


Enchantement **U**

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

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

Liens lumineux

{2}{W}



Enchantement : aura

C

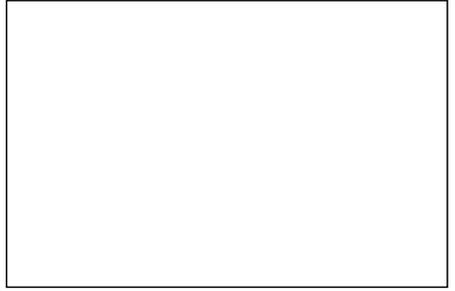
Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liens lumineux

{2}{W}



Enchantement : aura

C

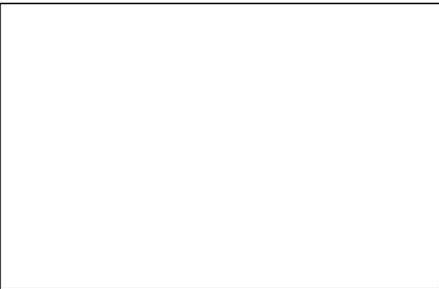
Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liens lumineux

{2}{W}



Enchantement : aura

C

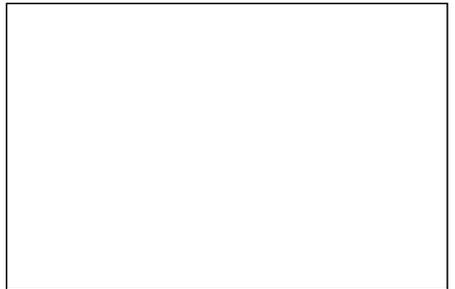
Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liens lumineux

{2}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

