

Automate verdoyant

{2}

Créature-artefact : construction

C

{3}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Automate verdoyant.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Camarade d'Ajani

{1}{G}

Créature : elfe et soldat

U

Piétinement

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez un planeswalker Ajani, mettez un marqueur +1/+1 sur le Camarade d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate verdoyant

{2}

Créature-artefact : construction

C

{3}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Automate verdoyant.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Camarade d'Ajani

{1}{G}

Créature : elfe et soldat

U

Piétinement

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez un planeswalker Ajani, mettez un marqueur +1/+1 sur le Camarade d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Camarade d'Élan
{1}{G}

Créature : elfe et soldat

U

Piétinement

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez un planeswalker Ajani, mettez un marqueur +1/+1 sur le Camarade d'Élan.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalière façonneuse de vie
{4}{G}

Créature : elfe et guerrier

C

Piétinement

Révolte ? La Cavalière façonneuse de vie arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalière façonneuse de vie
{4}{G}

Créature : elfe et guerrier

C

Piétinement

Révolte ? La Cavalière façonneuse de vie arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite tissessoie
{2}{G}

Créature : elfe et archer

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Révolte ? Quand l'Élite tissessoie arrive sur le champ de bataille, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite tissessoie

{2}{G}

Créature : elfe et archer

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Révolte ? Quand l'Élite tissessoie arrive sur le champ de bataille, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Juge des façonneurs d'armures

{3}{G}

Créature : elfe et artificier

U

Quand la Juge des façonneurs d'armures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide de Ghirapur

{2}{G}

Créature : elfe et éclairer

U

{2}{G} : Une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée par des créatures de force inférieure ou égale à 2 ce tour-ci.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Juge des façonneurs d'armures

{3}{G}

Créature : elfe et artificier

U

Quand la Juge des façonneurs d'armures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renégat de Narnam

{G}

Créature : elfe et guerrier

U

Contact mortel

Révolte ? Le Renégat de Narnam arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne à écailles striées

{3}{G}{G}

Créature : pangolin et bête

U

Quand le Terrocorne à écailles striées arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renégat de Narnam

{G}

Créature : elfe et guerrier

U

Contact mortel

Révolte ? Le Renégat de Narnam arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aéronautes de largage

{3}{W}{W}

Créature : Dwarf Scout

U

Vol

Révolte ? Quand les Aéronautes de largage arrivent sur le champ de bataille, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, vous gagnez 5 points de vie.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harponneuse d'élite

{2}{W}

Créature : nain et guerrier

U

Révolte ? Quand la Harponneuse d'élite arrive sur le champ de bataille, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, détruisez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur audacieux

{1}{W}

Créature : nain et gredin

C

L'infiltrateur audacieux ne peut pas être bloqué par des créatures-artefacts.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur audacieux

{1}{W}

Créature : nain et gredin

C

L'infiltrateur audacieux ne peut pas être bloqué par des créatures-artefacts.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur audacieux

{1}{W}

Créature : nain et gredin

C

L'infiltrateur audacieux ne peut pas être bloqué par des créatures-artefacts.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrue solennelle

{1}{W}{W}



Créature : nain et guerrier

R

Double initiative

Révolte ? Au début de votre étape de fin, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur la Recrue solennelle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement inspirateur

{3}{W}



Rituel

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur chassé

{G}



Rituel

C

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement inspirateur

{3}{W}



Rituel

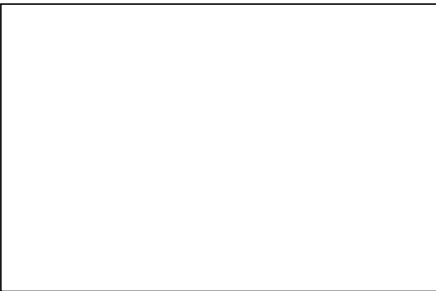
C

Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement inspirateur

{3}{W}



Rituel

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance artificielle

{3}{G}{W}



Rituel

U

Choisissez l'un ?

? Une créature ciblée gagne +5/+5 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement inspirateur

{3}{W}



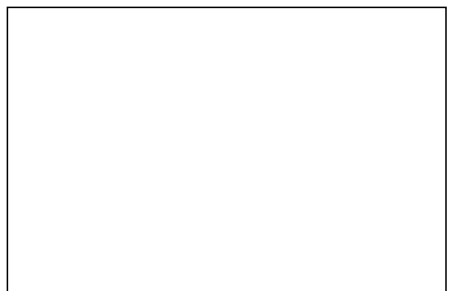
Rituel

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité tranquille



Terrain

U

L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité tranquille



Terrain

U

L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité tranquille



Terrain

U

L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité tranquille



Terrain

U

L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



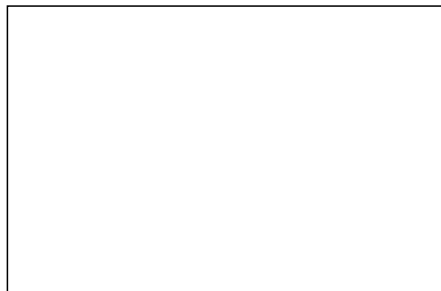
Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



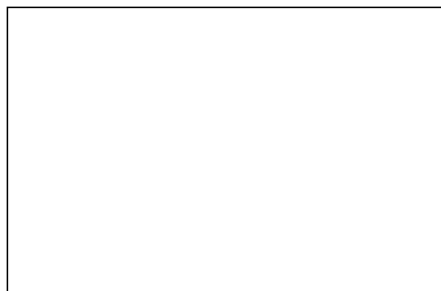
Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragster casse-cou
{3}

Artefact véhicule
U

À la fin du combat, si le Dragster casse-cou a attaqué ou bloqué pendant ce combat, mettez un marqueur « rapidité » sur lui. Ensuite, s'il a au moins deux marqueurs « rapidité » sur lui, sacrifiez-le et piochez deux cartes. Pilotage 2 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obsolescence naturelle
{1}{G}

Éphémère
C

Mettez un artefact ciblé au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, protecteur valeureux
{4}{G}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani
M

{+2} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur jusqu'à une créature ciblée.

{+1} : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

{-11} : Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée, X étant votre total de points de vie. Cette créature acquiert le pletinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide de l'Auvent
{3}{G}{G}

Enchantement
R

Révolte ? Au début de votre étape de fin, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille. Sinon, vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance déchaînée

{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Sacrifiez la Croissance déchaînée : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide d'Ajani

{2}{G}{W}

Enchantement

R

Quand l'Aide d'Ajani arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Ajani, protecteur valeureux, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Sacrifiez l'Aide d'Ajani : Prévenez toutes les blessures de combat qu'une créature de votre choix devrait infliger ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance déchaînée

{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Sacrifiez la Croissance déchaînée : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide d'Ajani

{2}{G}{W}

Enchantement

R

Quand l'Aide d'Ajani arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Ajani, protecteur valeureux, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Sacrifiez l'Aide d'Ajani : Prévenez toutes les blessures de combat qu'une créature de votre choix devrait infliger ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

