

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

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 contrôlez 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 contrôlez 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 contrôlez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite tissesoie

{2}{G}



Créature : elfe et archer

C

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

Révolte ? Quand l'Élite tissesoie arrive sur le champ de bataille, si un permanent que vous contrôlez 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

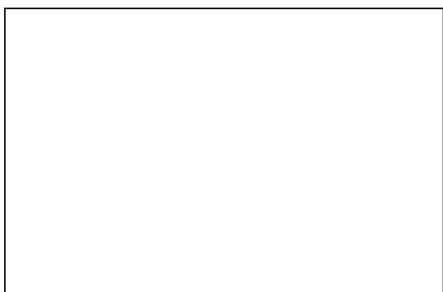
Quand la Juge des façonneurs d'armures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide de Ghirapur

{2}{G}



Créature : elfe et éclaireur

U

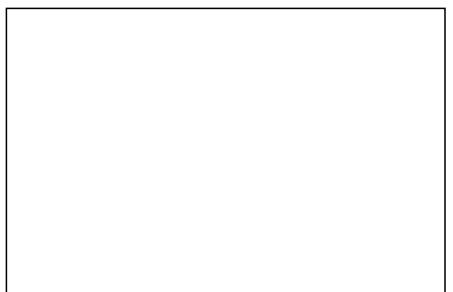
{2}{G} : Une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée par des créatures de force inférieure ou égale à 2 ce tour-ci.

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.

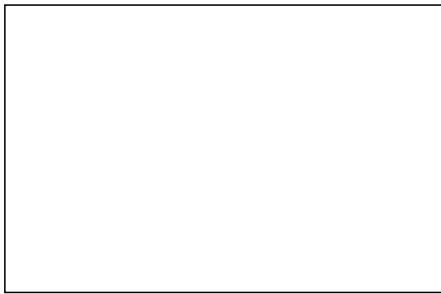
3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 contrôlez 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

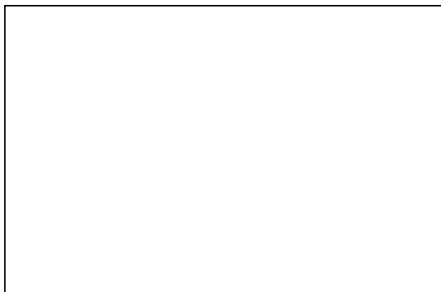
Quand le Terrocorne à écailles striées arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

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 contrôlez 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 contrôlez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, vous gagnez 5 points de vie.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 contrôlez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, détruisez une créature engagée ciblée par un adversaire contrôlé.

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

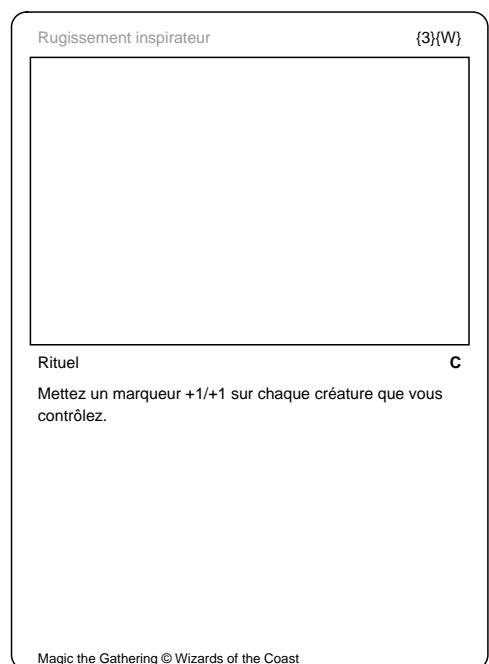
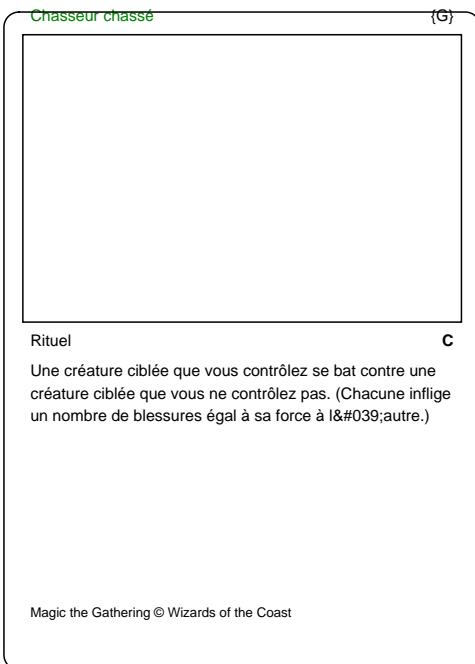
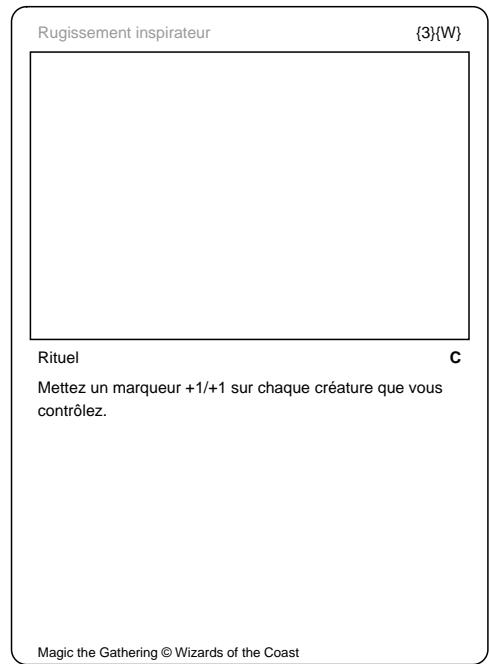
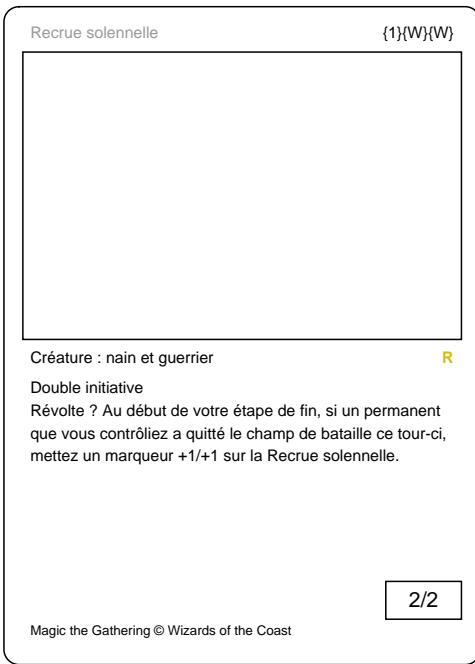
C

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

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

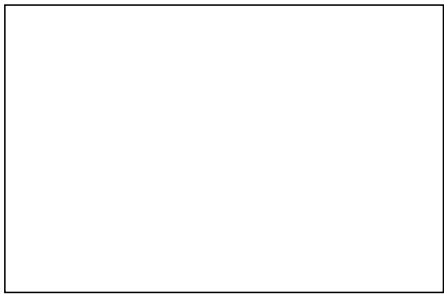
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



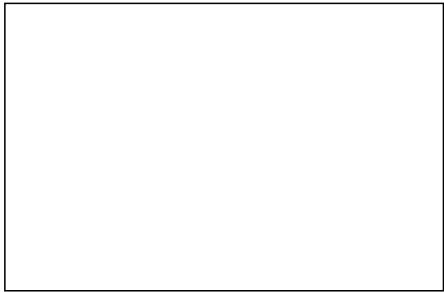
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



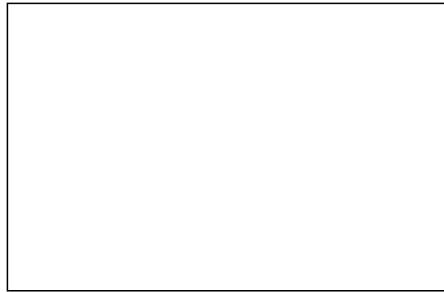
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

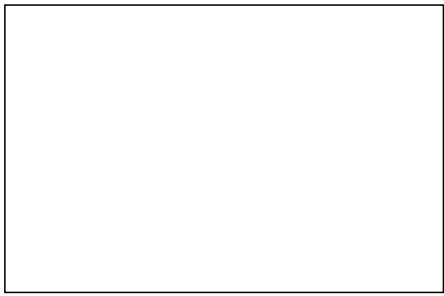
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



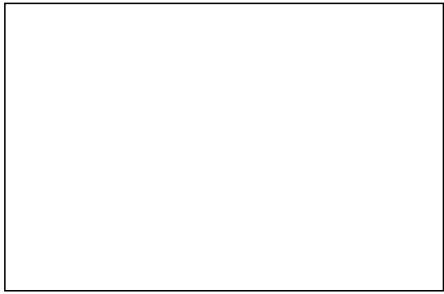
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



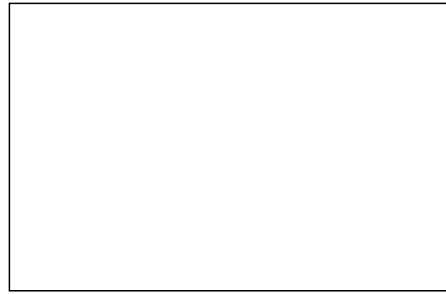
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

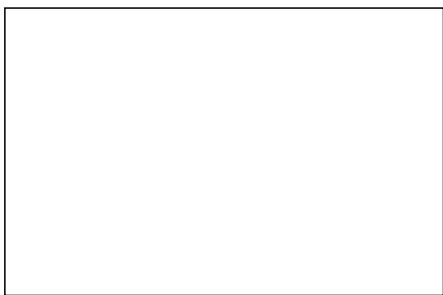
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité tranquille



Terrain

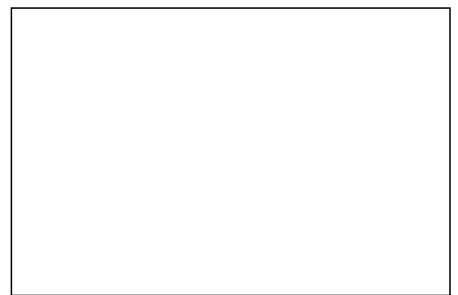
U

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

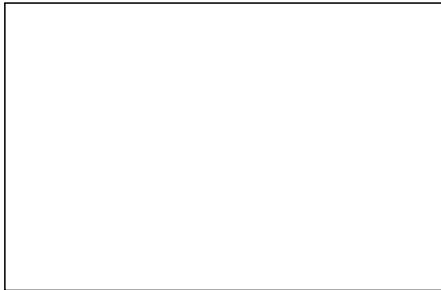
L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

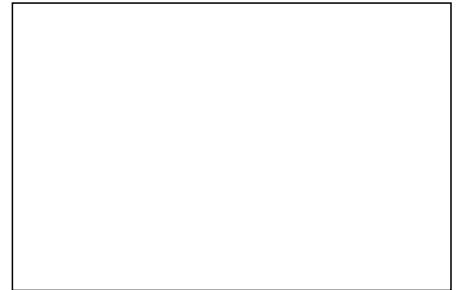


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

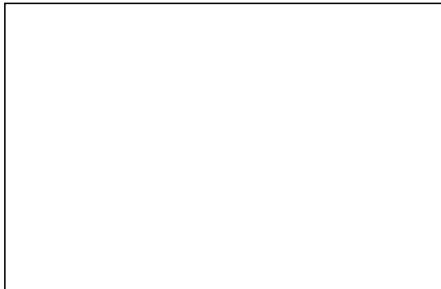


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

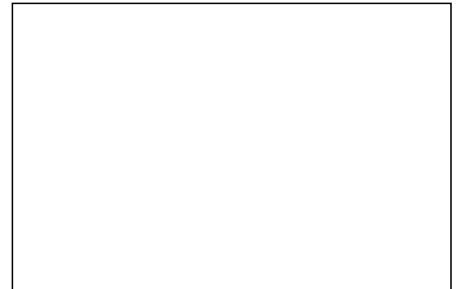


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



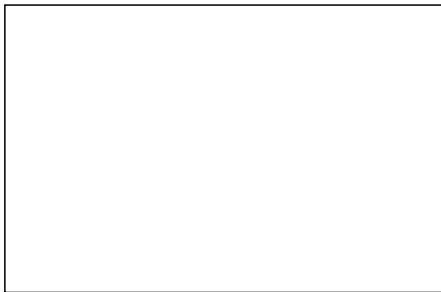
Terrain de base : plaine

<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></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte des renégats

{1}

Artifact

La Carte des renégats arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Carte des renégats : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte des renégats

{1}

Artifact

La Carte des renégats arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Carte des renégats : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte des renégats

{1}

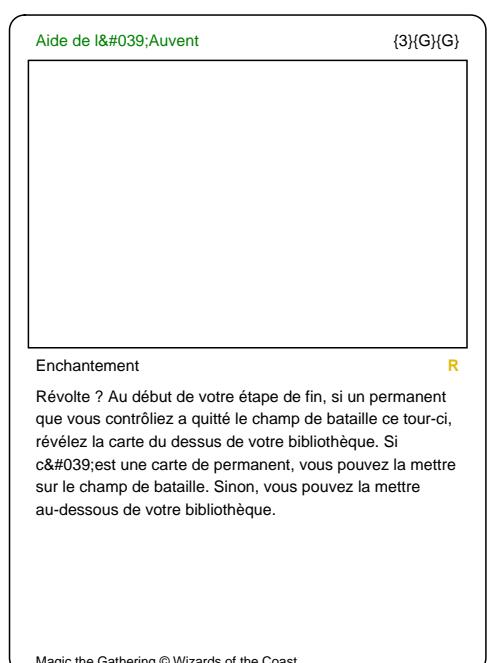
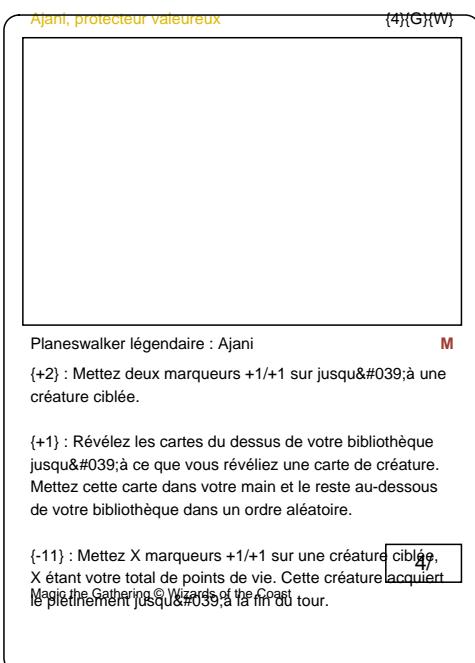
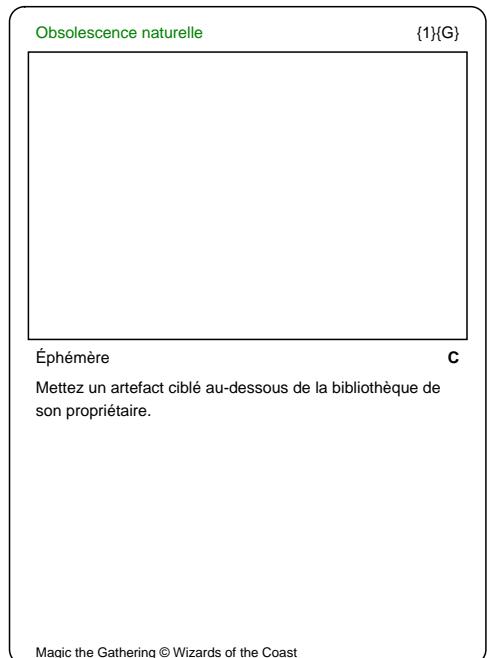
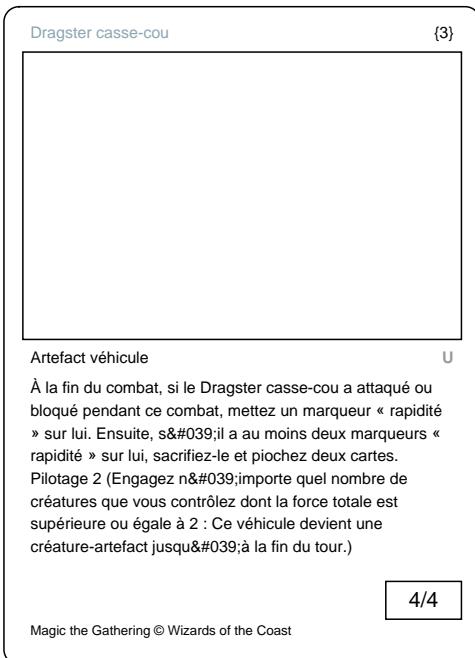
Artifact

La Carte des renégats arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Carte des renégats : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

