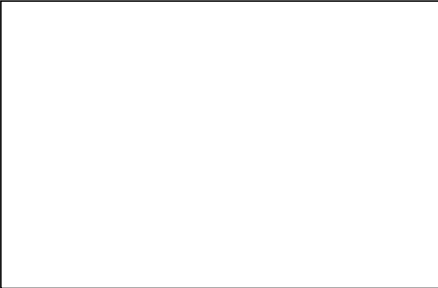


**Camarade d'Ajani** {1}{G}



Créature : elfe et soldat U

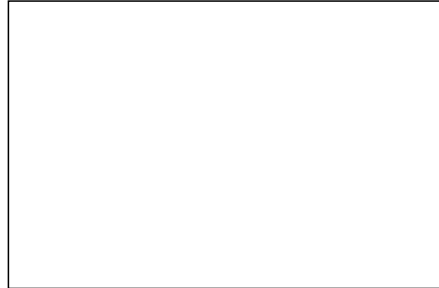
Piétinement

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'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'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

&lt;&gt;Révolte&lt;/&gt; ? 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

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

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

Renégat de Narnam {G}



Créature : elfe et guerrier U


Contact mortel

&lt;i>Révolte</i> ? 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 : nain et éclairé U

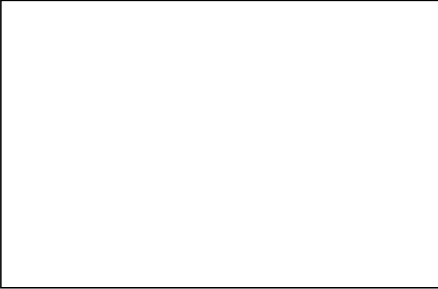
Vol

&lt;i>Révolte</i> ? 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

Renégat de Narnam {G}



Créature : elfe et guerrier U

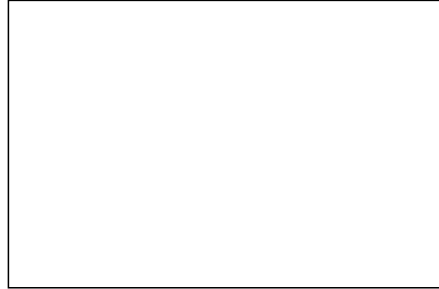
Contact mortel

&lt;i>Révolte</i> ? 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

Harponneuse d'élite {2}{W}



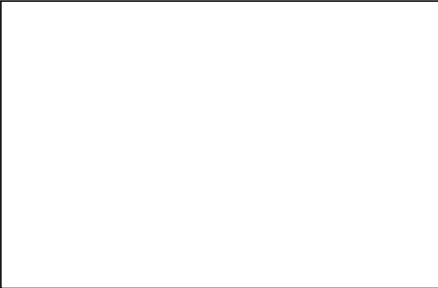
Créature : nain et guerrier U

&lt;i>Révolte</i> ? 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}



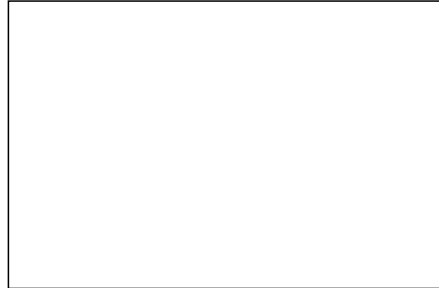
Créature : nain et gremlin **C**

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 gremlin **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 gremlin **C**

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

3/1

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.)

3/1

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

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

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  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

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

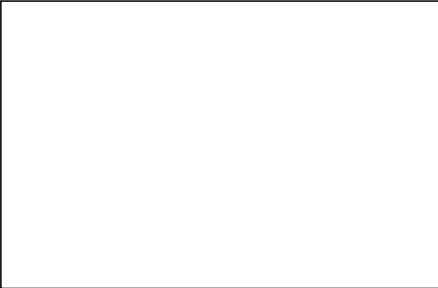


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

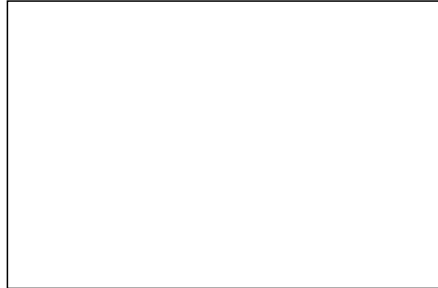
Plaine



Terrain de base : plaine C  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


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

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

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 piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide de l'Auvent

{3}{G}{G}

Enchantement **R**

&lt;&gt;Révolte&lt;/i&gt; ? Au début de votre étape de fin, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, révéléz 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

Obsolécence naturelle

{1}{G}

Éphémère **C**

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

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

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