


Golem météoritique {7}




Créature-artefact : golem U

Quand cette créature arrive, détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc de la cour {W}




Créature : humain et clerc U

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)  
La Clerc de la cour gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un planeswalker Ajani.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc de la cour {W}




Créature : humain et clerc U

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)  
La Clerc de la cour gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un planeswalker Ajani.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc de la cour {W}



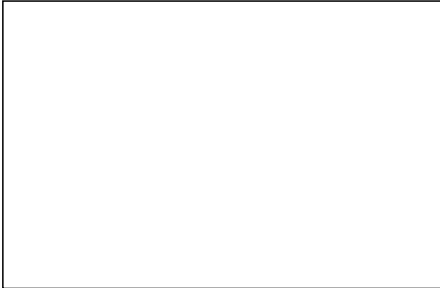
Créature : humain et clerc U

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)  
La Clerc de la cour gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un planeswalker Ajani.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursier pégase {2}{W}



Créature : pégase C

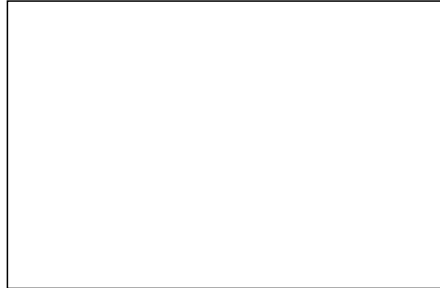
Vol

À chaque fois que le Coursier pégase attaque, une autre créature attaquante ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon aux ailes de rouille {W}




Créature : oiseau C

Vol

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon aux ailes de rouille {W}




Créature : oiseau C

Vol

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon aux ailes de rouille {W}




Créature : oiseau C

Vol

1/2

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

Griffon à bec argenté {W}{W}



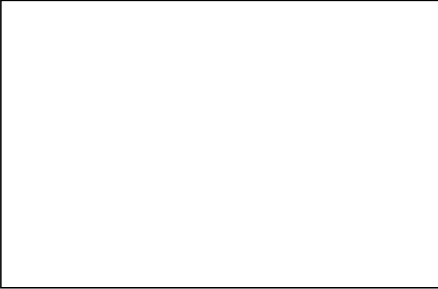
Créature : griffon C

Vol (Cette créature ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}



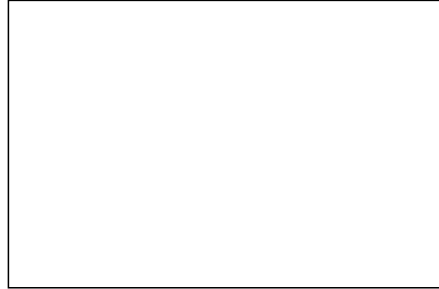
Créature : chat et soldat U

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

Griffon à bec argenté {W}{W}



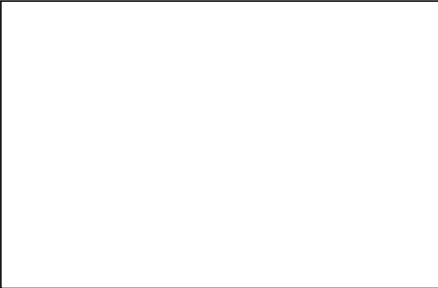
Créature : griffon C

Vol (Cette créature ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon à bec argenté {W}{W}



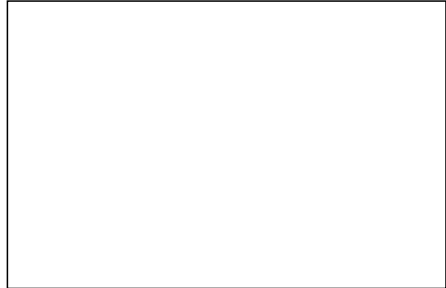
Créature : griffon C

Vol (Cette créature ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de la foi {3}{W}{W}




Créature : ange U

Vol  
À chaque fois que cette créature attaque, vous gagnez 2 points de vie.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon à bec argenté {W}{W}




Créature : griffon C

Vol (Cette créature ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de la foi {3}{W}{W}



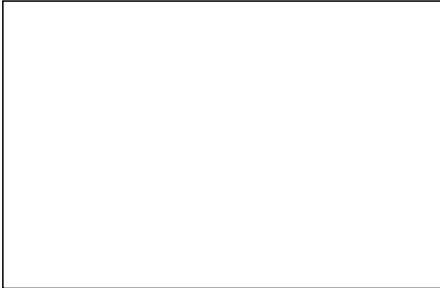
Créature : ange U

Vol  
À chaque fois que cette créature attaque, vous gagnez 2 points de vie.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lestegriffe d'Oreskos {1}{W}

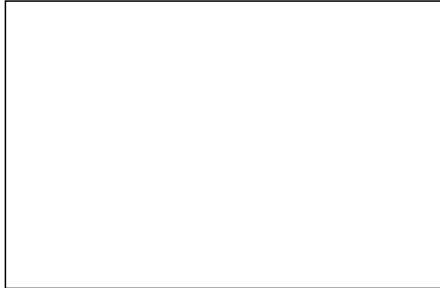


Créature : chat et guerrier C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-recruteur de cavalerie {1}{W}




Créature : humain et chevalier C

Quand le Maître-recruteur de cavalerie arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lestegriffe d'Oreskos {1}{W}




Créature : chat et guerrier C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-recruteur de cavalerie {1}{W}




Créature : humain et chevalier C

Quand le Maître-recruteur de cavalerie arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles {2}{W}




Créature : humain et soldat **R**

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre nain {3}{W}




Créature : nain et clerc **C**

Quand le Prêtre nain arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre nain {3}{W}




Créature : nain et clerc **C**

Quand le Prêtre nain arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonneur de la milice {2}{W}



Créature : humain et soldat **U**

Vigilance

Quand le Clairon de la milice arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature de force intérieure ou égale à 2 parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonneur de la milice

{2}{W}



Créature : humain et soldat

U

Vigilance

Quand le Clairon de la milice arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature de force intérieure ou égale à 2 parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/3

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  
{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  
{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

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

Revitaliser

{1}{W}

Éphémère **C**

Vous gagnez 3 points de vie.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge inspirée

{2}{W}{W}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacré saut

{1}{W}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

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

Promesse de la chevalière

{1}{W}



Enchantement : aura

**C**

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2.

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