

Ange pourfendeur {3}{W}{W}



Créature : ange M

Vol, initiative, lien de vie, protection contre les démons et protection contre les dragons

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la rédemption {3}{W}{W}



Créature : archonte R

Vol

À chaque fois que l'Archonte de la rédemption ou qu'une autre créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner un nombre de points de vie égal à la force de cette créature.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre angélique {5}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

Chaque adversaire qui a lancé un sort ce tour-ci ne peut pas attaquer avec des créatures.

Chaque adversaire qui a attaqué avec une créature ce tour-ci ne peut pas lancer de sorts.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la rédemption {3}{W}{W}



Créature : archonte R

Vol

À chaque fois que l'Archonte de la rédemption ou qu'une autre créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner un nombre de points de vie égal à la force de cette créature.

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

Frère de bande d'Ajani {1}{W}



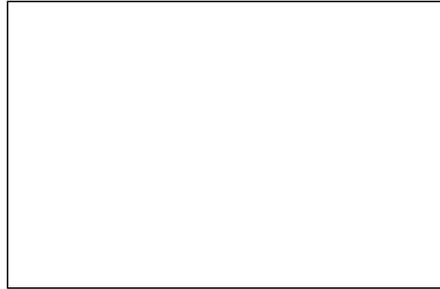
Créature : chat et soldat U

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

Missionnaire solitaire {1}{W}



Créature : kor et moine **C**

Quand le Missionnaire solitaire arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalène au halo doré {W}



Créature : insecte **C**

Vol

À chaque fois que la Phalène au halo doré bloque, vous pouvez gagner 4 points de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Missionnaire solitaire {1}{W}



Créature : kor et moine **C**

Quand le Missionnaire solitaire arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalène au halo doré {W}



Créature : insecte **C**

Vol

À chaque fois que la Phalène au halo doré bloque, vous pouvez gagner 4 points de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir {W}



Créature : humain et moine R

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverain félicidar {4}{W}{W}



Créature : chat et bête R

Vigilance, lien de vie
Au début de votre entretien, si vous avez au moins 40 points de vie, vous gagnez la partie.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir {W}



Créature : humain et moine R

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverain félicidar {4}{W}{W}



Créature : chat et bête R

Vigilance, lien de vie
Au début de votre entretien, si vous avez au moins 40 points de vie, vous gagnez la partie.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivante de l'âme {W}



Créature : humain et clerc **C**
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivante de l'âme {W}



Créature : humain et clerc **C**
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivante de l'âme {W}



Créature : humain et clerc **C**
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivante de l'âme {W}



Créature : humain et clerc **C**
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande solennelle

{2}{W}



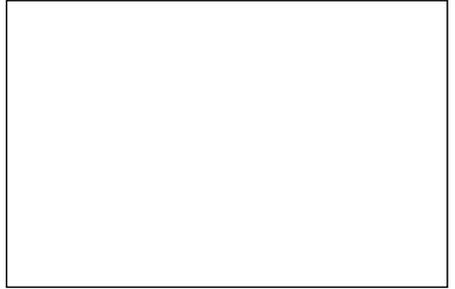
Rituel

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisée de Kabira



Terrain

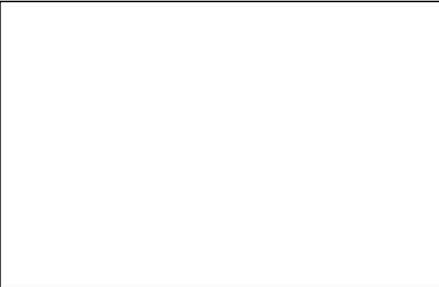
C

La Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande solennelle

{2}{W}



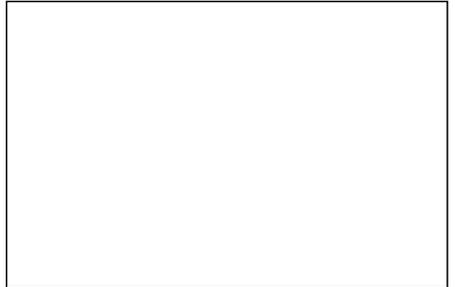
Rituel

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisée de Kabira



Terrain

C

La Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisée de Kabira



Terrain

C

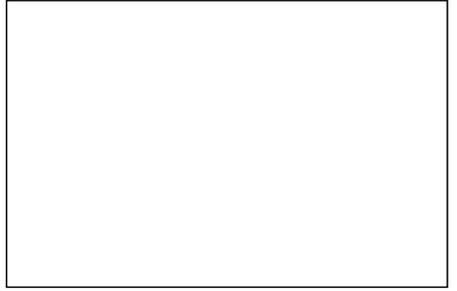
La Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisée de Kabira



Terrain

C

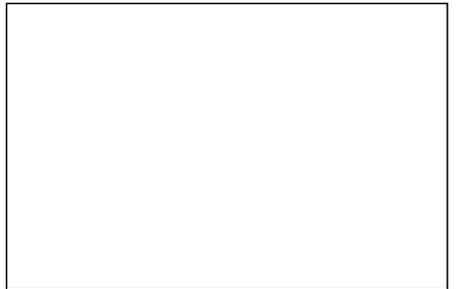
La Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

{T} : Ajoutez {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

Cape de frémisoie

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



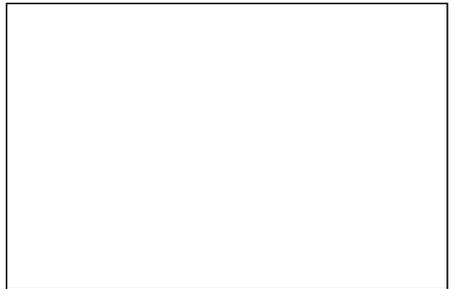
Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité {1}



Artefact U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani M

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

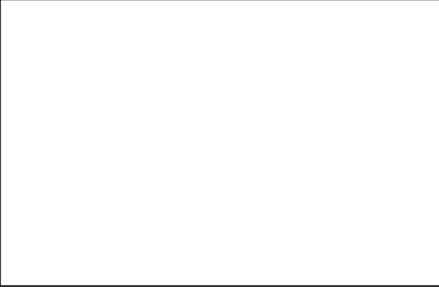
{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité {1}

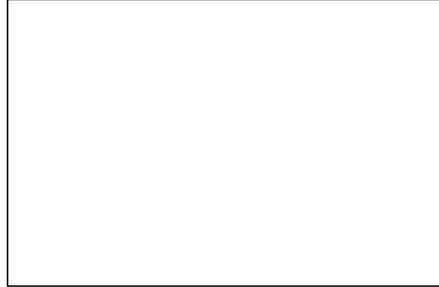


Artefact U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani M

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Du repos pour les misérables

{1}{W}



Éphémère

C

Un joueur ciblé gagne 4 points de vie.
<i>&Touche terre</i> ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, ce joueur gagne 8 points de vie à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du luminaire

{1}{W}



Enchantement

R

Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, si vous n'avez pas perdu de points de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du luminaire. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)
{1}{W} : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. N'activez que si l'Ascension du luminaire a au moins quatre marqueurs « quête » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Du repos pour les misérables

{1}{W}



Éphémère

C

Un joueur ciblé gagne 4 points de vie.
<i>&Touche terre</i> ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, ce joueur gagne 8 points de vie à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du luminaire

{1}{W}



Enchantement

R

Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, si vous n'avez pas perdu de points de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du luminaire. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)
{1}{W} : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. N'activez que si l'Ascension du luminaire a au moins quatre marqueurs « quête » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition de Solsource

{W}



Enchantement

C

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition de Solsource.

Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition de Solsource et sacrifiez-la : Vous gagnez 8 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mantra d'Ajani

{1}{W}



Enchantement

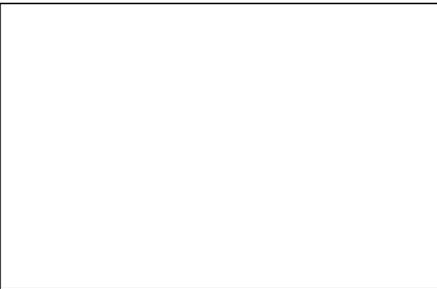
C

Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition de Solsource

{W}



Enchantement

C

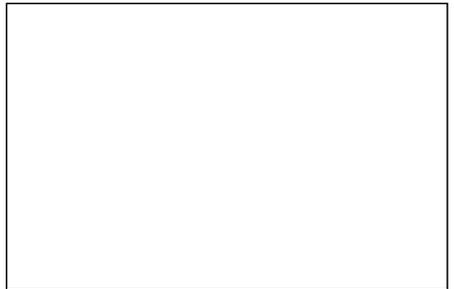
À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition de Solsource.

Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition de Solsource et sacrifiez-la : Vous gagnez 8 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mantra d'Ajani

{1}{W}



Enchantement

C

Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mantra d'Ajani

{1}{W}

Enchantement

C

Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage vers le néant

{1}{W}

Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mantra d'Ajani

{1}{W}

Enchantement

C

Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage vers le néant

{1}{W}

Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

