

Évêque d'ailes

{W}{W}

Créature : humain et clerc

R

À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 4 points de vie.
À chaque fois qu'un Ange que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évêque d'ailes

{W}{W}

Créature : humain et clerc

R

À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 4 points de vie.
À chaque fois qu'un Ange que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évêque d'ailes

{W}{W}

Créature : humain et clerc

R

À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 4 points de vie.
À chaque fois qu'un Ange que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évêque d'ailes

{W}{W}

Créature : humain et clerc

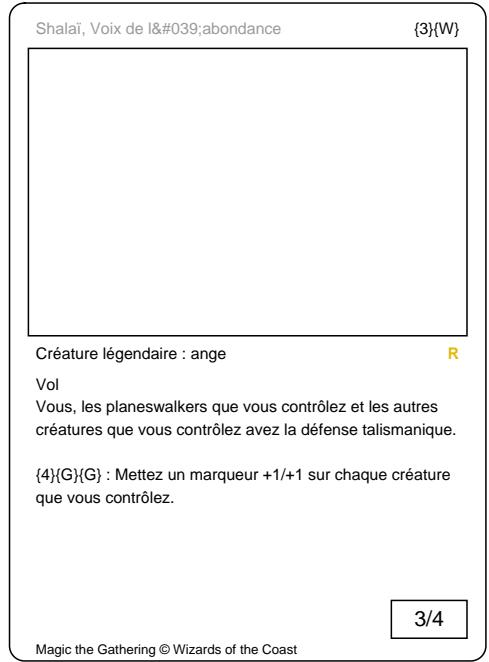
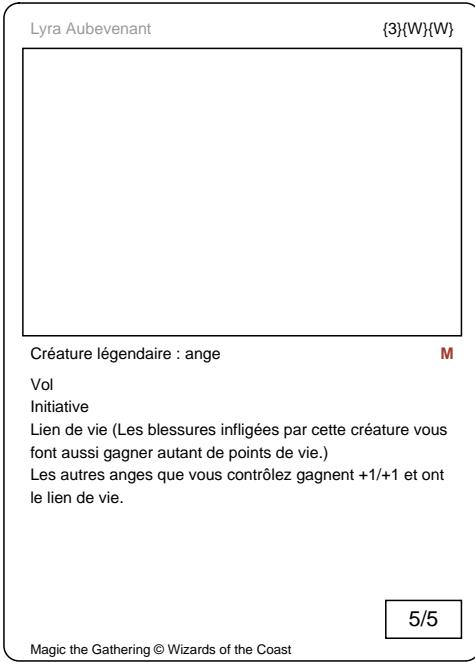
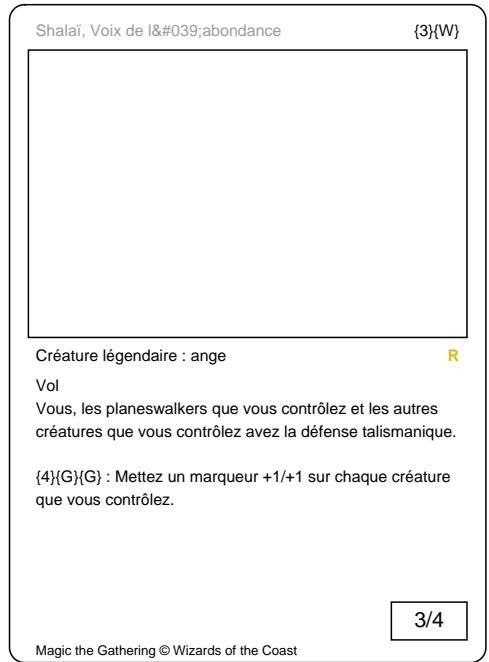
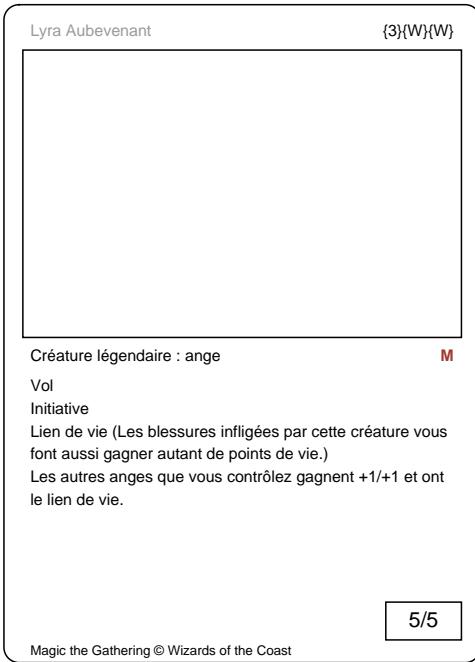
R

À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 4 points de vie.
À chaque fois qu'un Ange que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Vengeresse de Serra

{W}{W}



Créature : ange

R

Vous ne pouvez pas lancer ce sort pendant votre premier,
deuxième ou troisième tour de la partie.

Vol, vigilance

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse de Serra

{W}{W}



Créature : ange

R

Vous ne pouvez pas lancer ce sort pendant votre premier,
deuxième ou troisième tour de la partie.

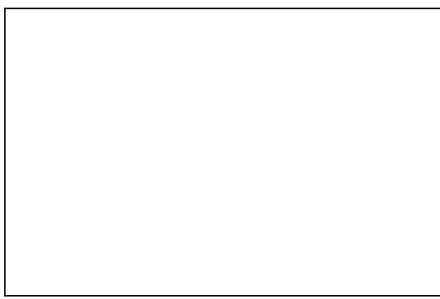
Vol, vigilance

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse de Serra

{W}{W}



Créature : ange

R

Vous ne pouvez pas lancer ce sort pendant votre premier,
deuxième ou troisième tour de la partie.

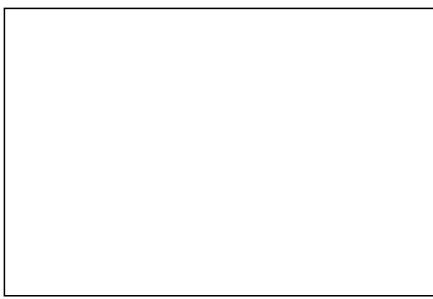
Vol, vigilance

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse de Serra

{W}{W}



Créature : ange

R

Vous ne pouvez pas lancer ce sort pendant votre premier,
deuxième ou troisième tour de la partie.

Vol, vigilance

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grange idyllique



Terrain : plaine

C

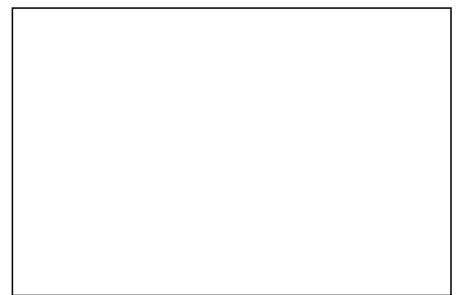
((T) : Ajoutez {W}.)

La Grange idyllique arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres plaines.

Quand la Grange idyllique arrive sur le champ de bataille dégagée, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grange idyllique



Terrain : plaine

C

((T) : Ajoutez {W}.)

La Grange idyllique arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres plaines.

Quand la Grange idyllique arrive sur le champ de bataille dégagée, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grange idyllique



Terrain : plaine

C

((T) : Ajoutez {W}.)

La Grange idyllique arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres plaines.

Quand la Grange idyllique arrive sur le champ de bataille dégagée, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grange idyllique



Terrain : plaine

C

((T) : Ajoutez {W}.)

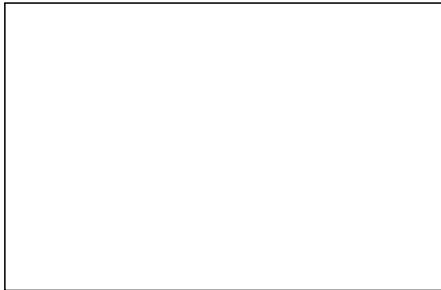
La Grange idyllique arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres plaines.

Quand la Grange idyllique arrive sur le champ de bataille dégagée, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

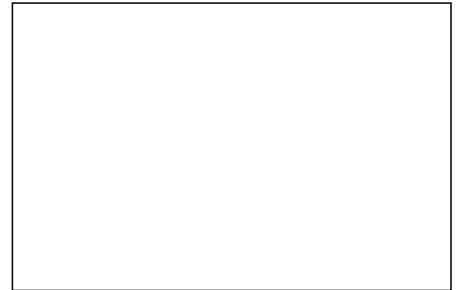


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

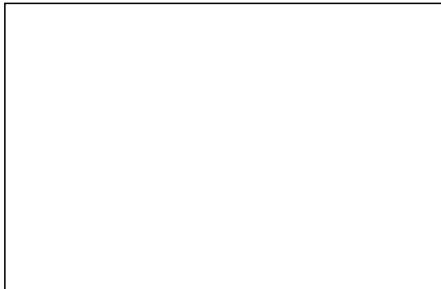


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



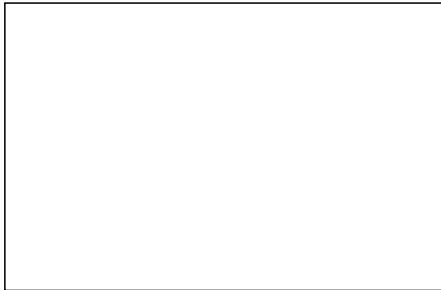
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

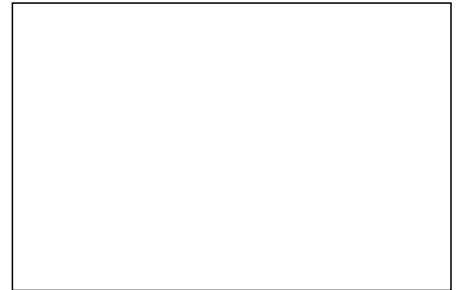


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

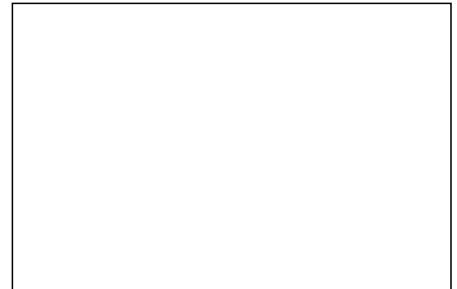


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



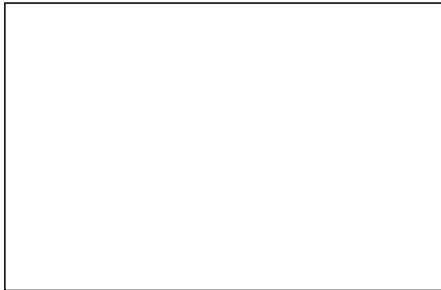
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

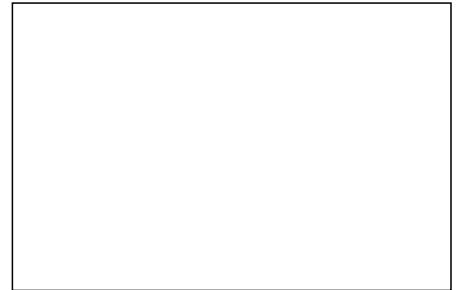


Terrain de base : plaine

<center>

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

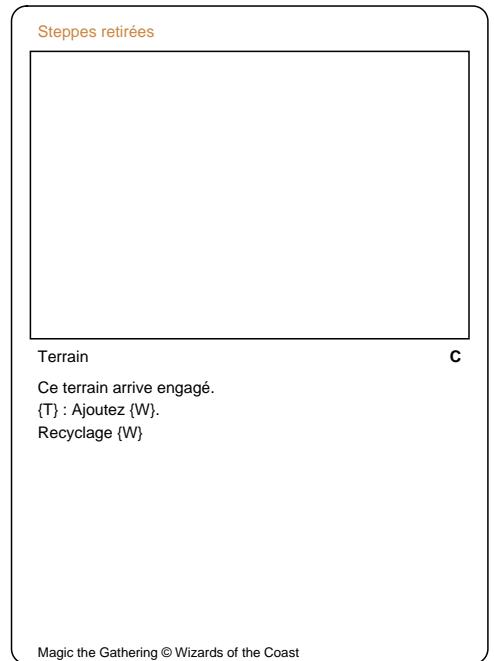
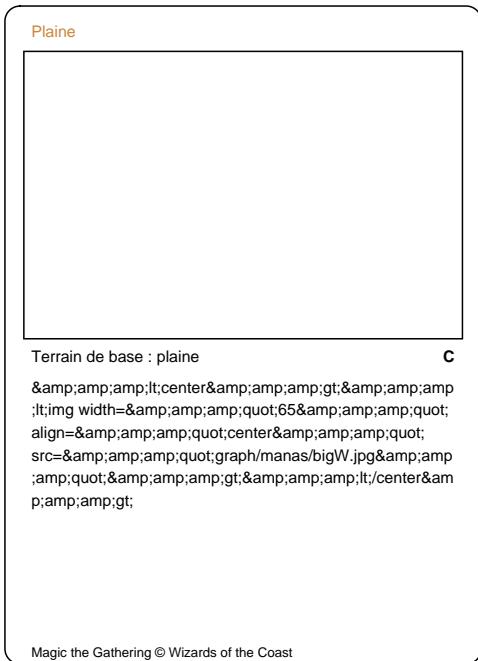
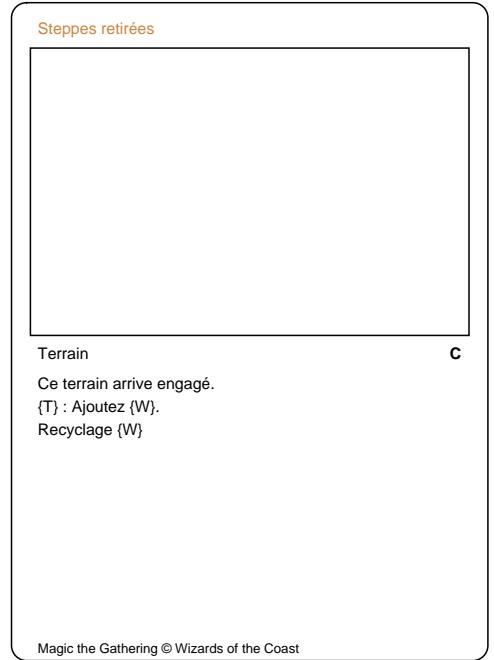
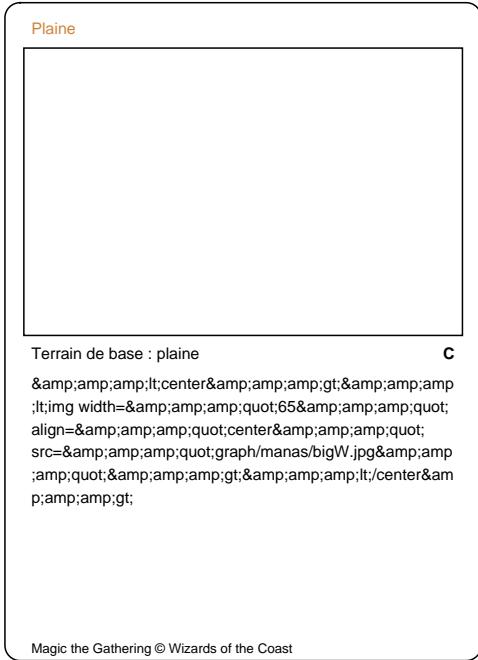


Terrain de base : plaine

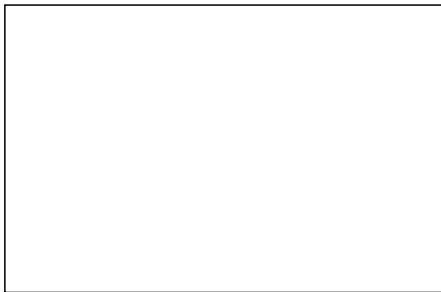
<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Steppes retirées



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, force de la bande

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani

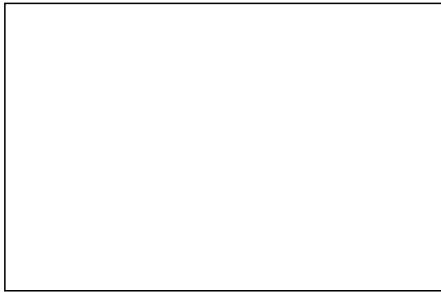
M

{+1} : Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de créatures que vous contrôlez plus le nombre de planeswalkers que vous contrôlez.

{-2} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat et Soldat appelée Frère de bande d' Ajani avec « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d' Ajani. »

{+0} : Si vous avez au moins 15 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, exilez Ajani, force de la bande et chaque artefact et créature que vos adversaires contrôlent.

Steppes retirées



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, force de la bande

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de créatures que vous contrôlez plus le nombre de planeswalkers que vous contrôlez.

{-2} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat et Soldat appelée Frère de bande d' Ajani avec « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d' Ajani. »

{+0} : Si vous avez au moins 15 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, exilez Ajani, force de la bande et chaque artefact et créature que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'héroïsme

{1}{W}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de la divinité

{2}{W}



Éphémère

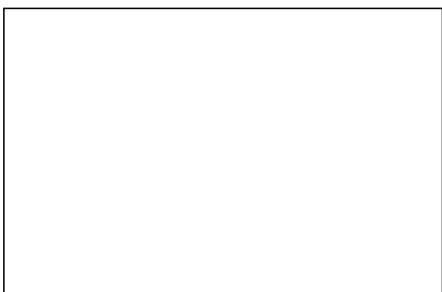
C

Détrouisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'héroïsme

{1}{W}



Éphémère

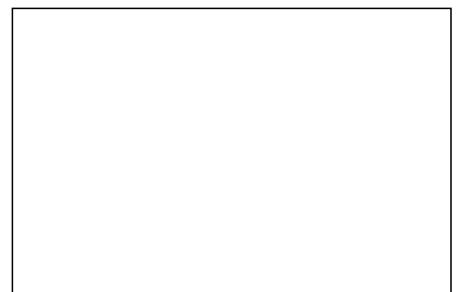
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de la divinité

{2}{W}



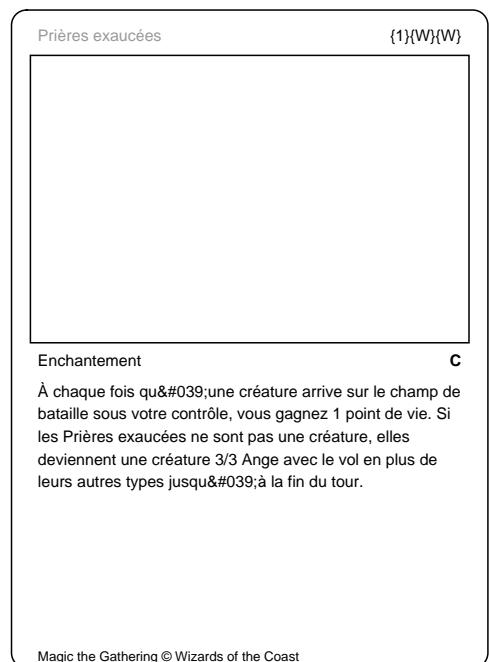
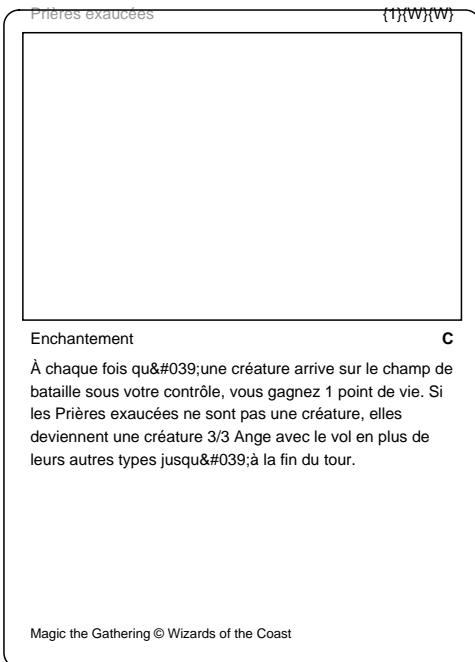
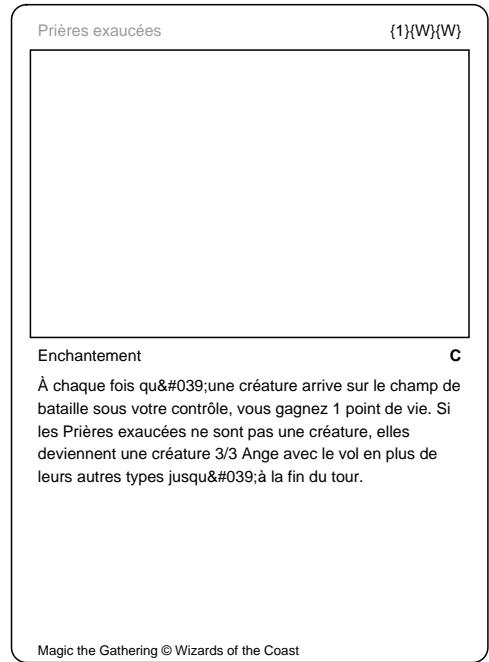
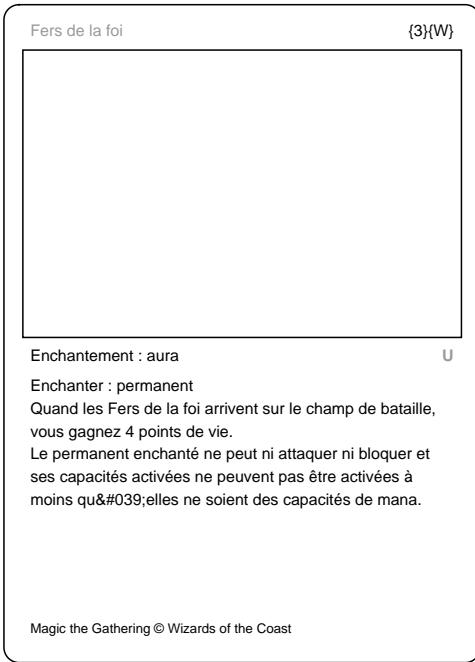
Éphémère

C

Détrouisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Prières exaucées

{1}{W}{W}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie. Si les Prières exaucées ne sont pas une créature, elles deviennent une créature 3/3 Ange avec le vol en plus de leurs autres types jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave

{3}{W}

Enchantement

Convocation
Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave

{3}{W}

Enchantement

Convocation
Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave

{3}{W}

Enchantement

Convocation
Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

