

Ange de platine
{7}

Créature-artefact : ange
M

Vol

Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de miséricorde
{4}{W}

Créature : ange
U

Vol

Quand l'Ange de miséricorde arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de platine
{7}

Créature-artefact : ange
M

Vol

Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de miséricorde
{4}{W}

Créature : ange
U

Vol

Quand l'Ange de miséricorde arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anges de miséricorde

{4}{W}

Créature : ange

U

Vol

Quand l'Ange de miséricorde arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anges du châtiment

{6}{W}

Créature : ange

U

Vol, initiative

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anges de miséricorde

{4}{W}

Créature : ange

U

Vol

Quand l'Ange de miséricorde arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anges du châtiment

{6}{W}

Créature : ange

U

Vol, initiative

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du châtime

{6}{W}

Créature : ange

U

Vol, initiative

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange immaculé

{4}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol

Tant que l'Ange immaculé est dégagé, il a la protection contre les artefacts et contre toutes les couleurs.

À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez dégager l'Ange immaculé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du châtime

{6}{W}

Créature : ange

U

Vol, initiative

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange immaculé

{4}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol

Tant que l'Ange immaculé est dégagé, il a la protection contre les artefacts et contre toutes les couleurs.

À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez dégager l'Ange immaculé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange immaculé

{4}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol

Tant que l'Ange immaculé est dégagé, il a la protection contre les artefacts et contre toutes les couleurs.

À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez dégager l'Ange immaculé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de l'aube

{W}{W}{W}{W}

Créature : élémental

R

Vol

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à l'Élémental de l'aube.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange immaculé

{4}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol

Tant que l'Ange immaculé est dégagé, il a la protection contre les artefacts et contre toutes les couleurs.

À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez dégager l'Ange immaculé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de l'aube

{W}{W}{W}{W}

Créature : élémental

R

Vol

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à l'Élémental de l'aube.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de l'aube

{W}{W}{W}{W}

Créature : élémental

R

Vol

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à l'Élémental de l'aube.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de l'aube

{W}{W}{W}{W}

Créature : élémental

R

Vol

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à l'Élémental de l'aube.

3/3

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

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

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

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

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

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

Lentille extraplanaire

{3}

Artefact

M

Empreinte ? Quand la Lentille extraplanaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler le terrain ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un terrain avec le même nom que la carte exilée est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de n'importe quel type produit par ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille extraplanaire

{3}

Artefact

M

Empreinte ? Quand la Lentille extraplanaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler le terrain ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un terrain avec le même nom que la carte exilée est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de n'importe quel type produit par ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré

{5}

Artefact

R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré

{5}

Artefact

R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré

{5}

Artefact

R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré

{5}

Artefact

R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}

Artefact

U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}

Artefact

U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}

Artefact

U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}

Artefact

U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime

{W}



Éphémère

R

Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime

{W}



Éphémère

R

Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime

{W}



Éphémère

R

Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime

{W}



Éphémère

R

Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour saint

{W}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retournement de situation

{3}{W}{W}

Éphémère

R

Toutes les blessures de combat qui devraient vous être infligées ce tour-ci sont infligées à une créature attaquante ciblée à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour saint

{W}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retournement de situation

{3}{W}{W}

Éphémère

R

Toutes les blessures de combat qui devraient vous être infligées ce tour-ci sont infligées à une créature attaquante ciblée à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paria

{2}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : creature

Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à la créature enchantée à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paria

{2}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : creature

Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à la créature enchantée à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paria

{2}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : creature

Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à la créature enchantée à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paria

{2}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : creature

Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à la créature enchantée à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

