

Ange d'Éméria {2}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange d'Éméria {2}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange d'Éméria {2}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange d'Éméria {2}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'admonition {3}{W}{W}{W}

Créature : ange M

Vol

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé autre que l'Ange de l'admonition.

Quand l'Ange de l'admonition quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, toutes les cartes qu'il a exilées.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'admonition {3}{W}{W}{W}

Créature : ange M

Vol

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé autre que l'Ange de l'admonition.

Quand l'Ange de l'admonition quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, toutes les cartes qu'il a exilées.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'admonition {3}{W}{W}{W}

Créature : ange M

Vol

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé autre que l'Ange de l'admonition.

Quand l'Ange de l'admonition quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, toutes les cartes qu'il a exilées.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'admonition {3}{W}{W}{W}

Créature : ange M

Vol

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé autre que l'Ange de l'admonition.

Quand l'Ange de l'admonition quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, toutes les cartes qu'il a exilées.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'Orchidée blanche {W}{W}



Créature : humain et chevalier R

Initiative

Quand le Chevalier de l'Orchidée blanche arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'Orchidée blanche {W}{W}



Créature : humain et chevalier R

Initiative

Quand le Chevalier de l'Orchidée blanche arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'Orchidée blanche {W}{W}



Créature : humain et chevalier R

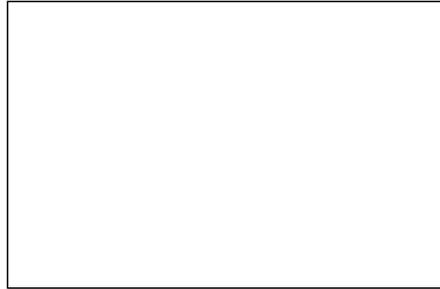
Initiative

Quand le Chevalier de l'Orchidée blanche arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'Orchidée blanche {W}{W}



Créature : humain et chevalier R

Initiative

Quand le Chevalier de l'Orchidée blanche arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Linvala, Gardienne du Silence {2}{W}{W}



Créature légendaire : ange **M**  
Vol  
Les capacités activées des créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Linvala, Gardienne du Silence {2}{W}{W}



Créature légendaire : ange **M**  
Vol  
Les capacités activées des créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Linvala, Gardienne du Silence {2}{W}{W}



Créature légendaire : ange **M**  
Vol  
Les capacités activées des créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Linvala, Gardienne du Silence {2}{W}{W}

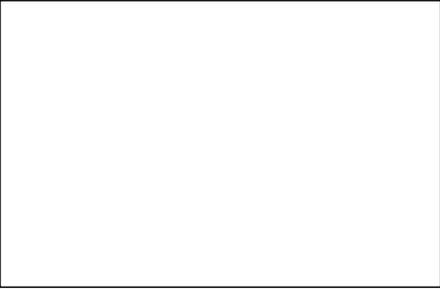


Créature légendaire : ange **M**  
Vol  
Les capacités activées des créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séraphine vigile {2}{W}{W}



Créature : ange R

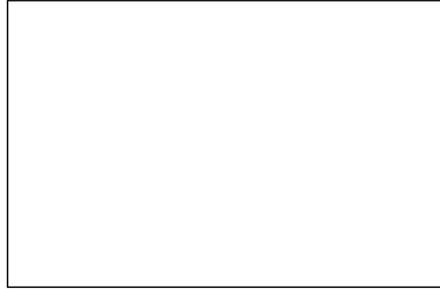
Vol

Si une source qu'un adversaire contrôle devait vous infliger des blessures, prévenez 1 de ces blessures.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séraphine vigile {2}{W}{W}



Créature : ange R

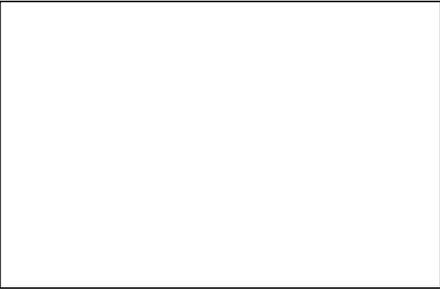
Vol

Si une source qu'un adversaire contrôle devait vous infliger des blessures, prévenez 1 de ces blessures.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séraphine vigile {2}{W}{W}



Créature : ange R

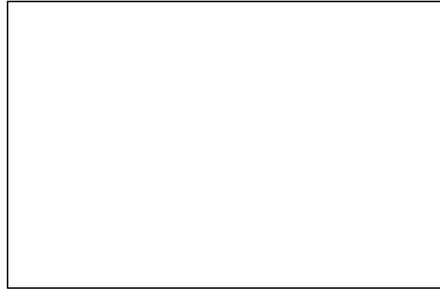
Vol

Si une source qu'un adversaire contrôle devait vous infliger des blessures, prévenez 1 de ces blessures.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séraphine vigile {2}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

Si une source qu'un adversaire contrôle devait vous infliger des blessures, prévenez 1 de ces blessures.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éméria, la Ruine Céleste



Terrain

R

Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.  
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.  
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éméria, la Ruine Céleste



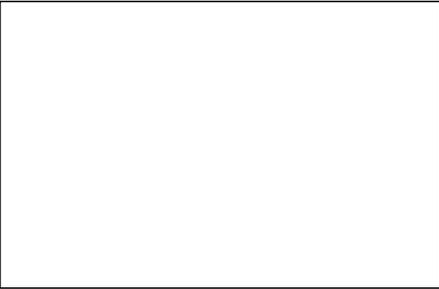
Terrain

R

Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.  
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.  
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éméria, la Ruine Céleste



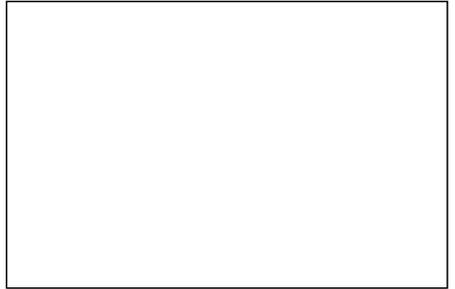
Terrain

R

Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.  
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.  
{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

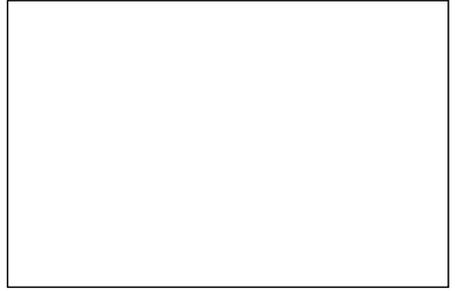


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

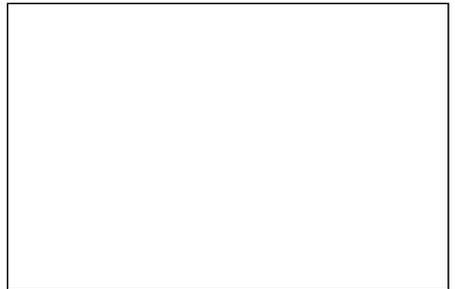


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

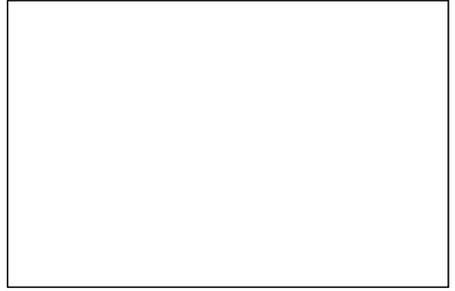


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

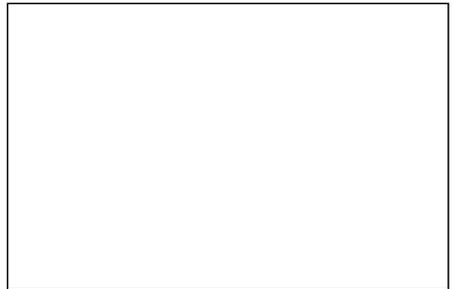


Terrain de base : plaine  
{W}

**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

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



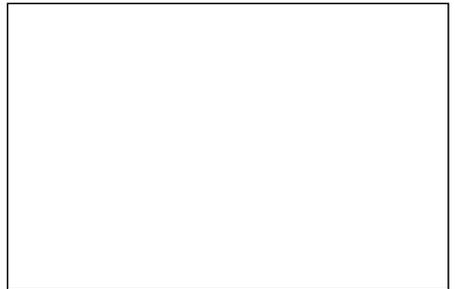
Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}



Artefact

U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}



Artefact

U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

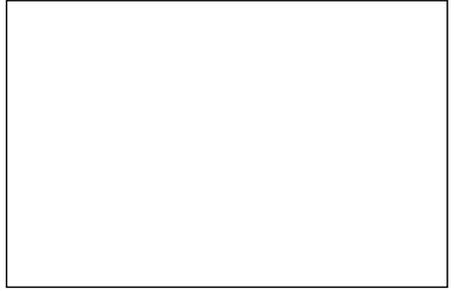
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}



Artefact

U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

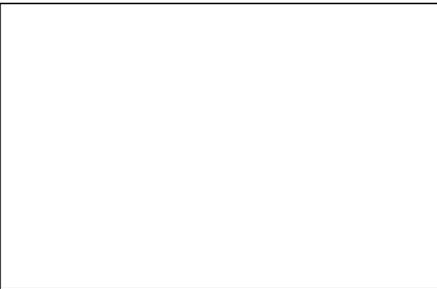
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}



Artefact

U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

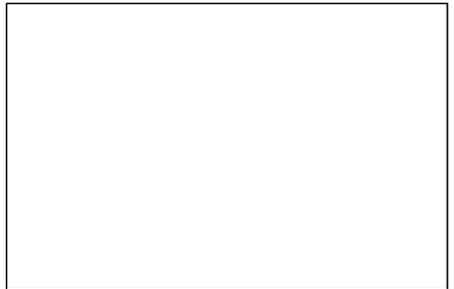
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dîme

{W}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine. Si un adversaire ciblé contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine supplémentaire. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dîme {W}



Éphémère R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine. Si un adversaire ciblé contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine supplémentaire. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dîme {W}



Éphémère R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine. Si un adversaire ciblé contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine supplémentaire. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dîme {W}

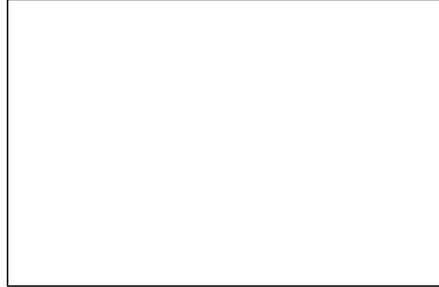


Éphémère R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine. Si un adversaire ciblé contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine supplémentaire. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}



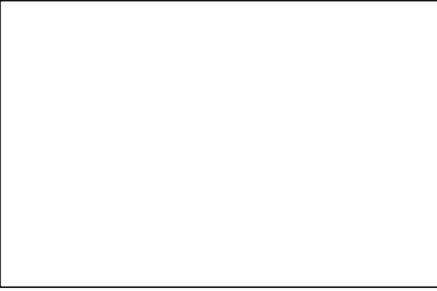
Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  
Quand le Cercle de l'oubli 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

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

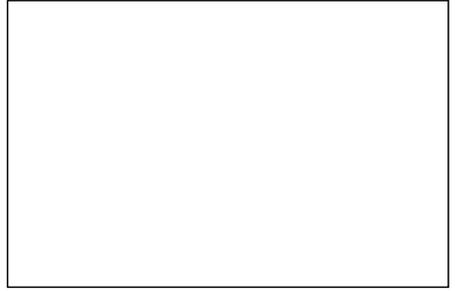
U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  
Quand le Cercle de l'oubli 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

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

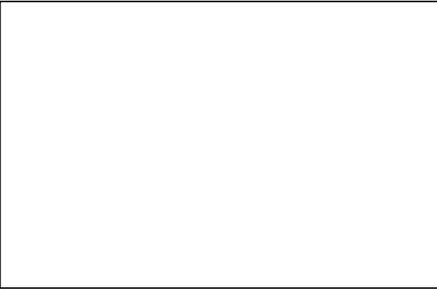
U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  
Quand le Cercle de l'oubli 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

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

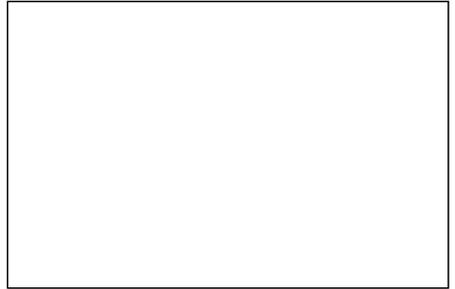
U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  
Quand le Cercle de l'oubli 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

Horizons interminables

{3}{W}



Enchantement

R

Quand les Horizons interminables arrivent sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de plaine et exilez-les. Mélangez ensuite votre bibliothèque.  
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre dans votre main une carte que vous possédez qui a été exilée avec les Horizons interminables.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horizons interminables

{3}{W}

Enchantement

R

Quand les Horizons interminables arrivent sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de plaine et exilez-les. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre dans votre main une carte que vous possédez qui a été exilée avec les Horizons interminables.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Colère

{5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol, initiative, vigilance, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge

6/6

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 aveuglante

{3}{W}{W}

Créature : ange

R

Vol

À chaque fois que l'Ange aveuglante inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur passe sa prochaine phase de combat.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du Grand Tout {2}{W}{W}



Créature : ange R  
Vol  
Au moment où la Voix du Grand Tout arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.  
La Voix du Grand Tout a la protection contre la couleur choisie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation {2}{W}{W}



Rituel R  
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation {2}{W}{W}



Rituel R  
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation {2}{W}{W}



Rituel R  
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épuration céleste

{1}{W}

Éphémère

U

Exilez un permanent noir ou rouge ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épuration céleste

{1}{W}

Éphémère

U

Exilez un permanent noir ou rouge ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épuration céleste

{1}{W}

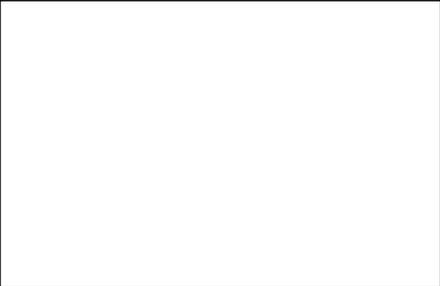
Éphémère

U

Exilez un permanent noir ou rouge ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

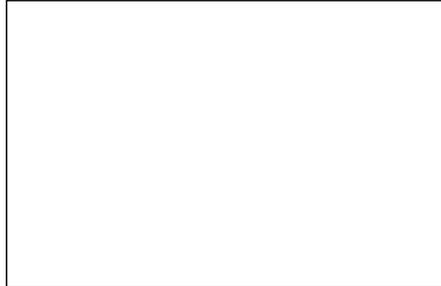
Silence {W}



Éphémère R  
 Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

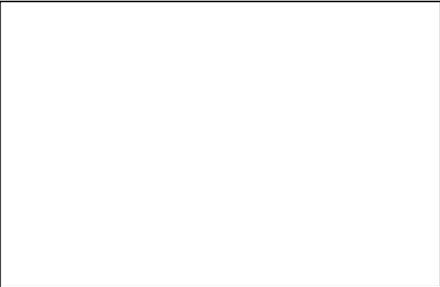
Silence {W}



Éphémère R  
 Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

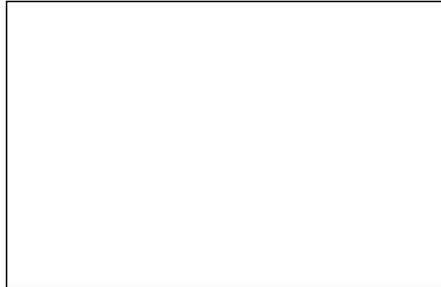
Silence {W}



Éphémère R  
 Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence {W}



Éphémère R  
 Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

