Guide des terrains boisés {1}{G}

Créature : humain et éclaireur **C**

Quand le Guide des terrains boisés arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger des frontières {2}{G}

Créature : humain et éclaireur et ranger **C**

Quand le Ranger des frontières arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger des frontières {2}{G}

Créature : humain et éclaireur et ranger **C**

Quand le Ranger des frontières arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger des frontières {2}{G}

Créature : humain et éclaireur et ranger **C**

Quand le Ranger des frontières arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'émancipation {1}{W}{W}

Créature : ange U

Vol
Quand l'Ange de l'émancipation arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la gloire triomphante {5}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Quand l'Ange de la gloire triomphante arrive sur le champ de bataille, exilez tous les zombies, puis renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature Humain de votre cimetière.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'émancipation {1}{W}{W}

Créature : ange U

Vol
Quand l'Ange de l'émancipation arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de Serra {3}{W}{W}

Créature : ange U

Vol
Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de Serra {3}{W}{W}

Créature : ange U

Vol
Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeloi de Gideon {W}

Créature : humain et soldat C

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange {5}{W}{W}

Créature : ange U

Vol, vigilance

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeloi de Gideon {W}

Créature : humain et soldat C

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de la guerre {3}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
À chaque fois que le Héraut de la guerre attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
Les sorts d'ange et les sorts d'humain que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque marqueur +1/+1 sur le Héraut de la guerre.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur angélique {1}{W}

Créature : mur C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Vol

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Voix des Provinces {4}{W}{W}

Créature : ange C

Vol
Quand La Voix des Provinces arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur angélique {1}{W}

Créature : mur C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Vol

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rédemptrice d'Ornuit {4}{W}{W}

Créature : ange U

Vol
Quand la Rédemptrice d'Ornuit arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie pour chaque autre créature que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificatrice de la cathédrale {W}

Créature : humain et clerc C

Quand la Sanctificatrice de la cathédrale arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificatrice de la cathédrale {W}

Créature : humain et clerc C

Quand la Sanctificatrice de la cathédrale arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séraphine de l'aube {2}{W}{W}

Créature : ange C

Vol, lien de vie

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séraphine de l'aube {2}{W}{W}

Créature : ange **C**

Vol, lien de vie

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante {1}{G}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante {1}{G}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trompe-la-mort {3}{W}{W}

Rituel **U**

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière. Si c'est un ange, mettez deux marqueurs +1/+1 sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des séraphins

Terrain **C**

Quand le Sanctuaire des séraphins arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parchemin d'Avacyn {1}

Artefact **C**

{1}, sacrifiez le Parchemin d'Avacyn : Piochez une carte. Si vous contrôlez un ange, vous gagnez 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bracelets à lames {1}

Artefact : équipement **C**

La créature équipée gagne +1/+1.
Tant que la créature équipée est un humain ou un ange, elle a la vigilance.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe de l'ange {3}

Artefact **U**

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que la Tombe de l'ange devienne une créature-artefact 3/3 blanche Ange avec le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe de l'ange {3}

Artefact U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que la Tombe de l'ange devienne une créature-artefact 3/3 blanche Ange avec le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup vertueux {W}

Éphémère C

Le Coup vertueux inflige 2 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup vertueux {W}

Éphémère C

Le Coup vertueux inflige 2 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe de la férocité {2}{G}

Enchantement U

Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez la créature avec la force la plus élevée ou qui partage la force la plus élevée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction du bâtisseur {3}{W}

Enchantement U

Les créatures dégagées que vous contrôlez gagnent +0/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Odontosectomie {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par la créature enchantée.

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

Odontosectomie {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast