

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

Machine guivréteinte {6}



Créature-artefact : phyrexian et guivre M

Contact mortel, lien de vie

Quand la Machine guivréteinte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivréteinte {6}



Créature-artefact : phyrexian et guivre M

Contact mortel, lien de vie

Quand la Machine guivréteinte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar de Serra {4}{W}{W}{W}



Créature : avatar M

La force et l'endurance de l'Avatar de Serra sont chacune égales à votre total de points de vie.

Quand l'Avatar de Serra est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître transcendant {1}{W}{W}



Créature : humain et clerc et avatar **M**

Montée de niveau {1} ({1} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 6-11> Lien de vie (6/6)

[Niveau 12+> Lien de vie, indestructible (9/9)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître transcendant {1}{W}{W}



Créature : humain et clerc et avatar **M**

Montée de niveau {1} ({1} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 6-11> Lien de vie (6/6)

[Niveau 12+> Lien de vie, indestructible (9/9)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître transcendant {1}{W}{W}



Créature : humain et clerc et avatar **M**

Montée de niveau {1} ({1} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 6-11> Lien de vie (6/6)

[Niveau 12+> Lien de vie, indestructible (9/9)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître transcendant {1}{W}{W}



Créature : humain et clerc et avatar **M**

Montée de niveau {1} ({1} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 6-11> Lien de vie (6/6)

[Niveau 12+> Lien de vie, indestructible (9/9)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de vénération {3}{W}



Créature : esprit et mur R
Défenseur, vol
Au début de votre étape de fin, vous pouvez gagner un nombre de points de vie égal à la force d'une créature ciblée que vous contrôlez.

1/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravauteur de foi Rhox {3}{W}



Créature : rhinocéros et moine R
Lien de vie
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de vénération {3}{W}



Créature : esprit et mur R
Défenseur, vol
Au début de votre étape de fin, vous pouvez gagner un nombre de points de vie égal à la force d'une créature ciblée que vous contrôlez.

1/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravauteur de foi Rhox {3}{W}



Créature : rhinocéros et moine R
Lien de vie
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.

1/5

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

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

Divinité de la Fierté {WB}{WB}{WB}{WB}{WB}



Créature : esprit et avatar R

Vol, lien de vie

La Divinité de la Fierté gagne +4/+4 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divinité de la Fierté {WB}{WB}{WB}{WB}{WB}



Créature : esprit et avatar R

Vol, lien de vie

La Divinité de la Fierté gagne +4/+4 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hiérarchie loxodon {2}{G}{W}



Créature : éléphant et clerc R

Quand le Hiérarchie loxodon arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

{G}{W}, sacrifiez le Hiérarchie loxodon : Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hiérarchie loxodon

{2}{G}{W}

Créature : éléphant et clerc

R

Quand le Hiérarchie loxodon arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

{G}{W}, sacrifiez le Hiérarchie loxodon : Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle des nectars

{2}{GW}

Créature : elfe et clerc

R

{X}, {T} : Vous gagnez X points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle des nectars

{2}{GW}

Créature : elfe et clerc

R

{X}, {T} : Vous gagnez X points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement primordial

{3}{G}{G}

Rituel

R

Choisissez deux ?

? Un joueur ciblé gagne 7 points de vie.

? Mettez un permanent non-créature ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

? Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

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

Comté de Gavonie

Terrain

R

{T} : Ajouter {C}.

{2}{G}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

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

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

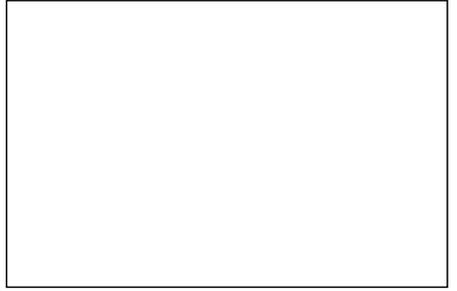


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

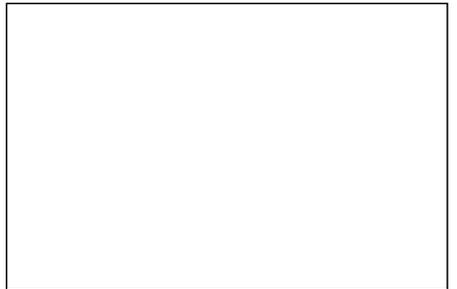


Terrain de base : plaine
{W}

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

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Grisepeau



Terrain

U

Le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Grisepeau



Terrain

U

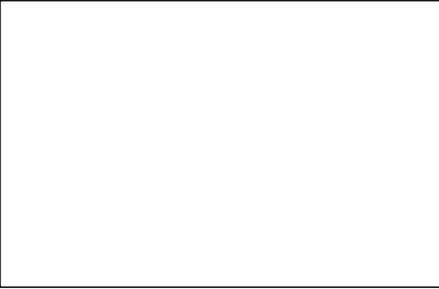
Le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice de la vie {3}

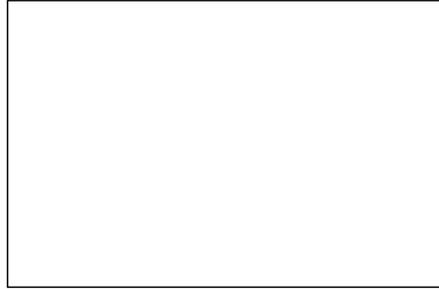


Artefact U

{T} : Vous gagnez 1 point de vie. Ensuite, si vous avez au moins 10 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, transformez le Calice de la vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice de la vie {3}

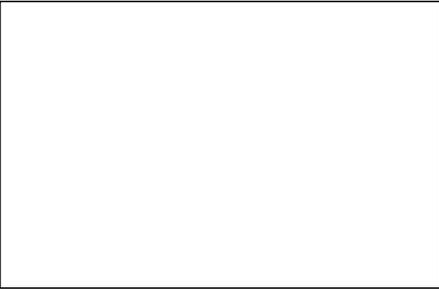


Artefact U

{T} : Vous gagnez 1 point de vie. Ensuite, si vous avez au moins 10 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, transformez le Calice de la vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice de la vie {3}

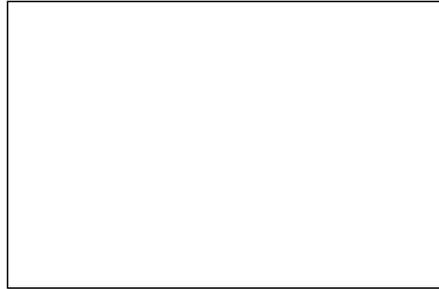


Artefact U

{T} : Vous gagnez 1 point de vie. Ensuite, si vous avez au moins 10 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, transformez le Calice de la vie.

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

Flambeau de l'Immortalité

{5}{W}

Éphémère

R

Doublez le total de points de vie d'un joueur ciblé.
Mélangez le Flambeau de l'Immortalité dans la bibliothèque
de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réunion des héros

{G}{W}

Éphémère

U

Un joueur ciblé gagne 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réunion des héros

{G}{W}

Éphémère

U

Un joueur ciblé gagne 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réunion des héros

{G}{W}

Éphémère

U

Un joueur ciblé gagne 7 points de vie.

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

Manteau céleste {3}{W}{W}{W}

Enchantement : aura R

Enchanter : créature
 La créature enchantée gagne +3/+3.
 À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, doublez le total de points de vie de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbération de faveurs

{4}{W}

Enchantement

R

Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Test d'endurance

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez 50 points de vie ou plus, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbération de faveurs

{4}{W}

Enchantement

R

Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Test d'endurance

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez 50 points de vie ou plus, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

