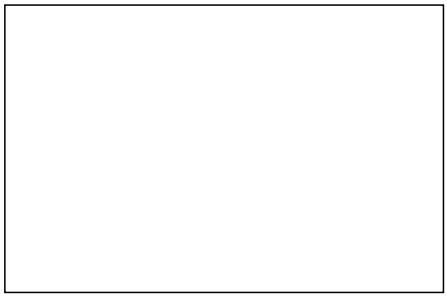
Apprenti alchimiste {1}{U}



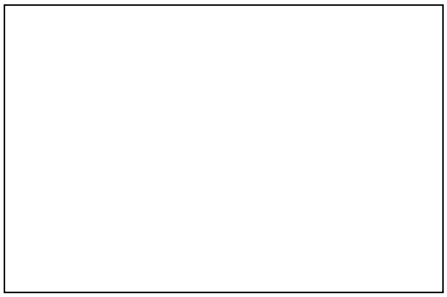
Créature : humain et sorcier **C**

Sacrifiez l'Apprenti alchimiste : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de verrou {1}{U}{U}



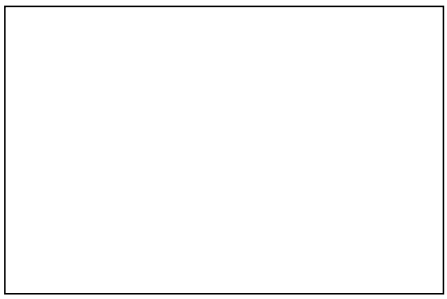
Créature : esprit **U**

Le Chercheur de verrou ne peut pas être bloqué.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti alchimiste {1}{U}



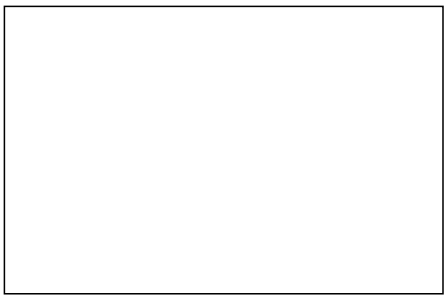
Créature : humain et sorcier **C**

Sacrifiez l'Apprenti alchimiste : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de verrou {1}{U}{U}



Créature : esprit **U**

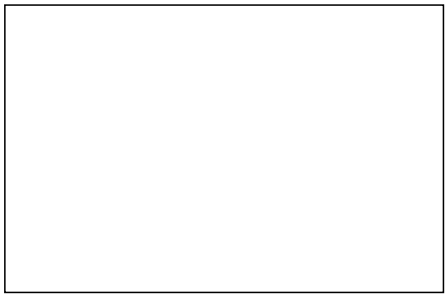
Le Chercheur de verrou ne peut pas être bloqué.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corbeau des brumes {2}{U}{U}



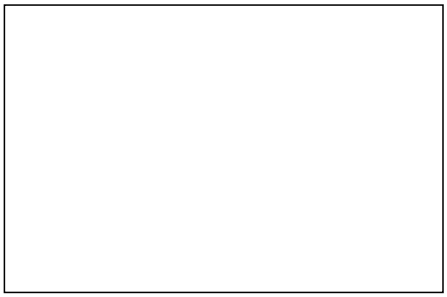
Créature : oiseau **C**

Vol
Quand le Corbeau des brumes arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Navigateur morne-?il {4}{U}{U}



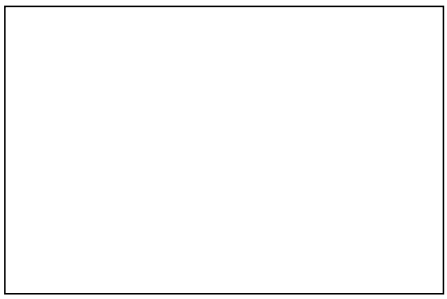
Créature : esprit **R**

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le Navigateur morne-?il est associé à une autre créature, chacune de ces créatures a « {1}{U} : Exilez cette créature, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. »

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corbeau des brumes {2}{U}{U}



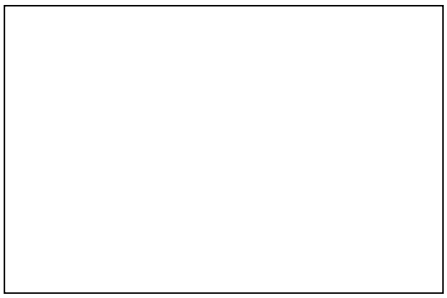
Créature : oiseau **C**

Vol
Quand le Corbeau des brumes arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Navigateur morne-?il {4}{U}{U}



Créature : esprit **R**

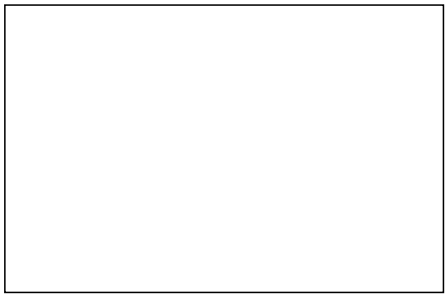
Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le Navigateur morne-?il est associé à une autre créature, chacune de ces créatures a « {1}{U} : Exilez cette créature, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. »

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revenant solitaire {3}{U}{U}



Créature : esprit R

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
À chaque fois que le Revenant solitaire inflige des blessures de combat à un joueur, si vous ne contrôlez pas d'autre créature, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigies en tandem {2}{U}

Créature : humain et éclaireur C

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que les Vigies en tandem sont associées à une autre créature, chacune de ces créatures a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigies en tandem {2}{U}

Créature : humain et éclaireur C

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que les Vigies en tandem sont associées à une autre créature, chacune de ces créatures a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Créature : ange R

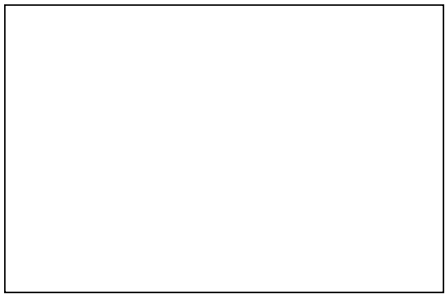
Vol
Quand l'Ange de la gloire triomphante arrive sur le champ de bataille, exilez tous les zombies, puis renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature Humain de votre cimetière.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Archange {5}{W}{W}

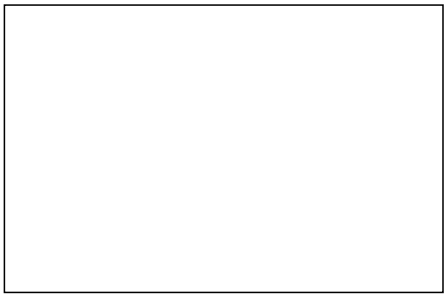
Créature : ange U

Vol, vigilance

5/5

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

Héraut de la guerre {3}{W}{W}

Créature : ange R

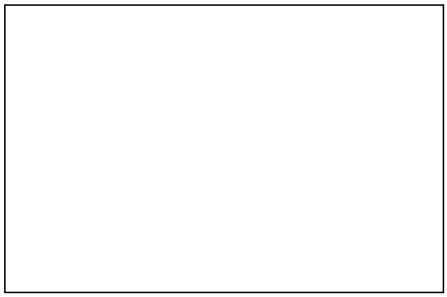
Vol
À chaque fois que le Héraut de la guerre attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
Les sorts d'ange et les sorts d'humain que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque marqueur +1/+1 sur le Héraut de la guerre.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



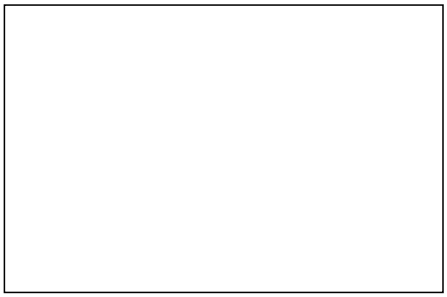
Créature : ange **C**

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

Rédemptrice d'Ornuit {4}{W}{W}



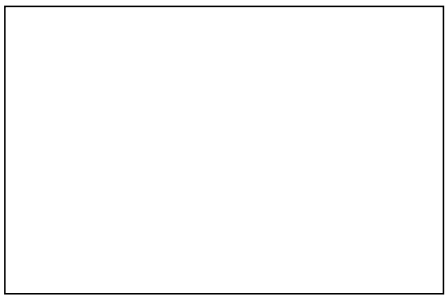
Créature : ange **U**

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

Portiers spectraux {4}{W}



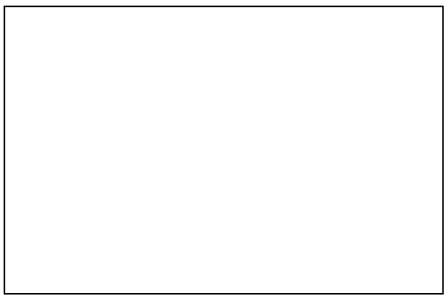
Créature : esprit et soldat **C**

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que les Portiers spectraux sont associés à une autre créature, les deux créatures ont la vigilance.

2/5

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

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

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**

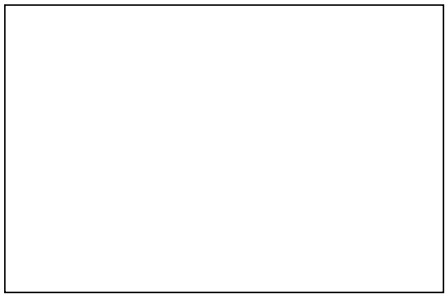
Vol, lien de vie

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séraphine de l'aube {2}{W}{W}



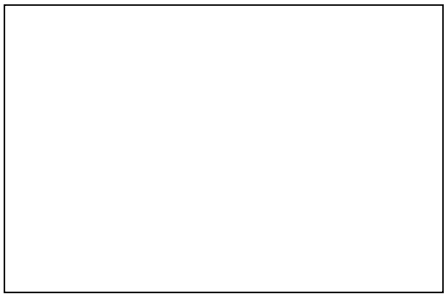
Créature : ange **C**

Vol, lien de vie

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

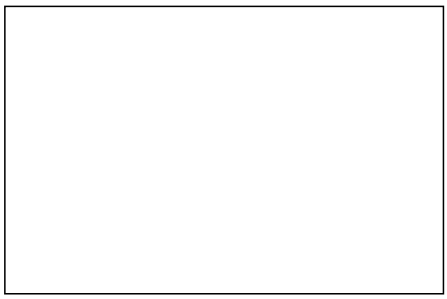


Rituel **U**

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

Implorez les anges {X}{X}{W}{W}{W}

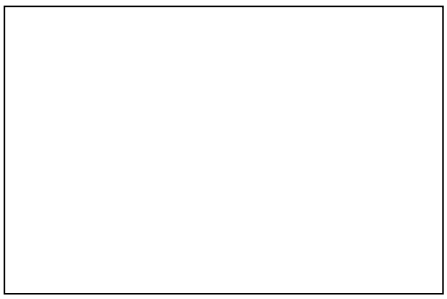


Rituel **M**

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Miracle {X}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

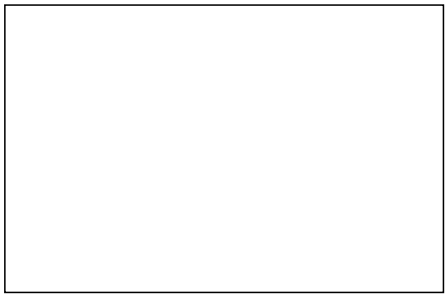
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

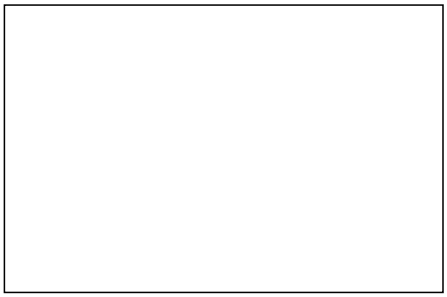


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

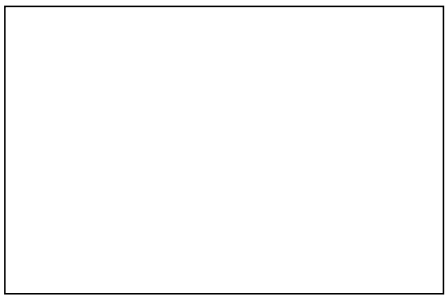


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

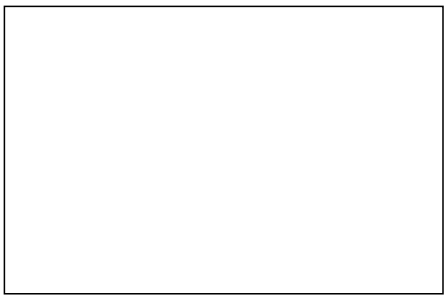


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

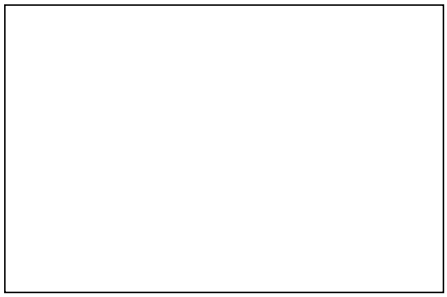


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

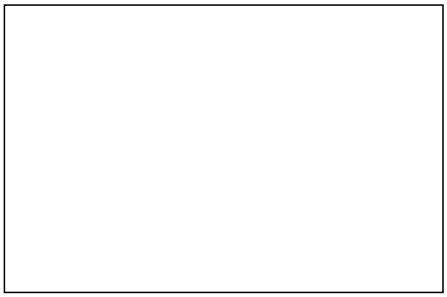


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

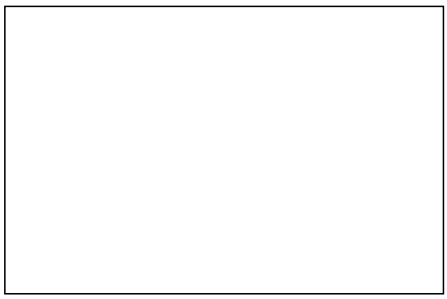


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

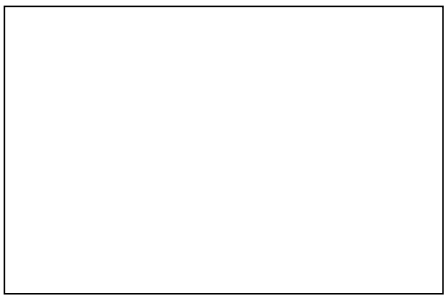


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

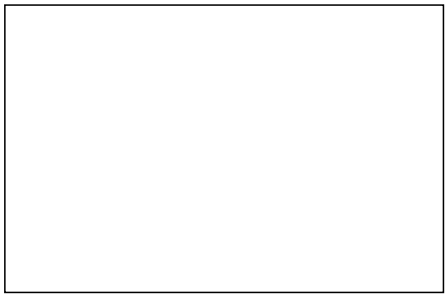


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

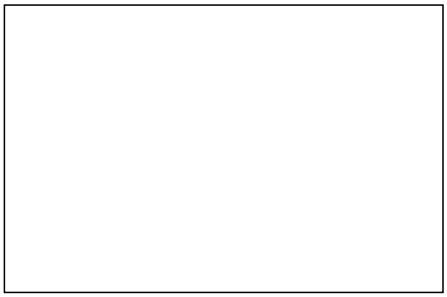


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

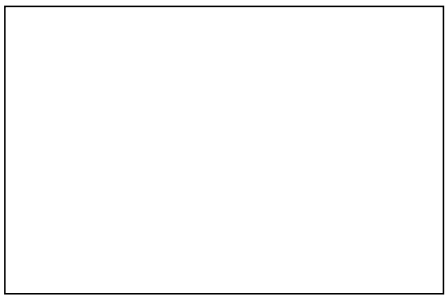


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

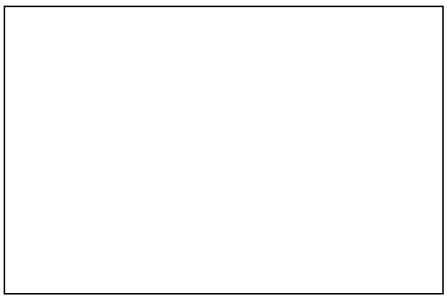


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

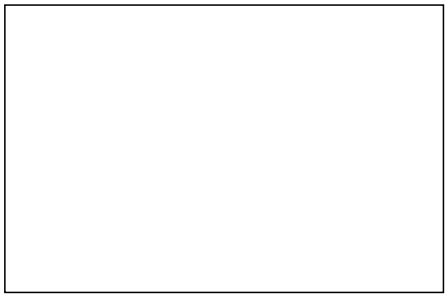


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

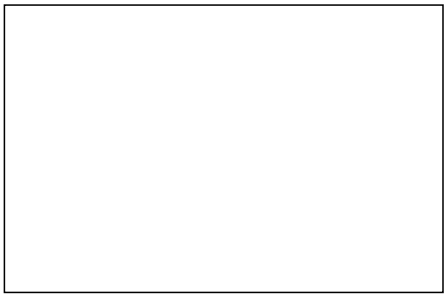


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des séraphins

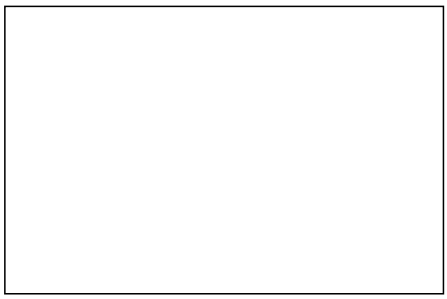


Terrain **C**

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

Plaine

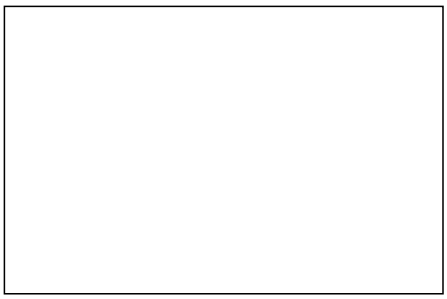


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armements Angeliques {3}



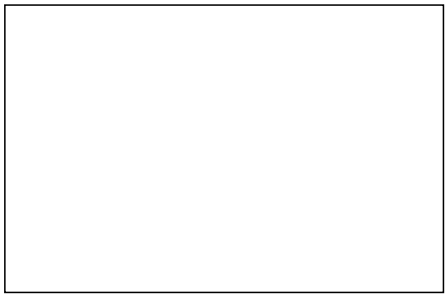
Artefact : équipement **U**

La créature équipée gagne +2/+2, a le vol et est un ange blanc en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bracelets à lames {1}

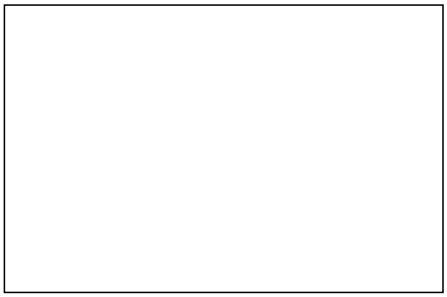


Artefact : équipement **C**

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}

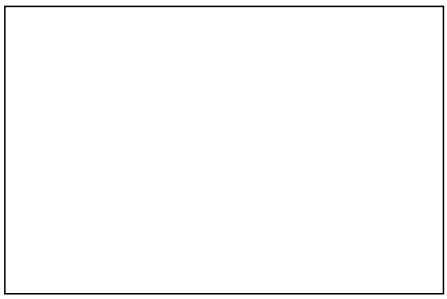


Artefact **U**

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

Parchemin d'Avacyn {1}

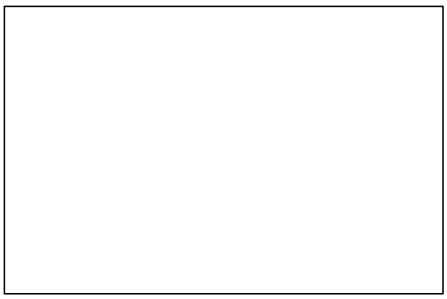


Artefact **C**

{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

Distraction fugace {U}



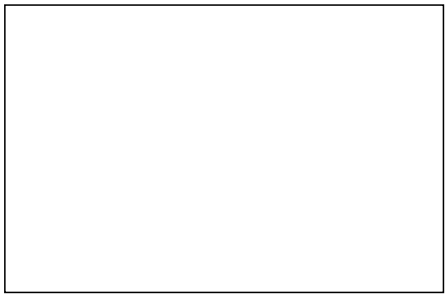
Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de givre {2}{U}

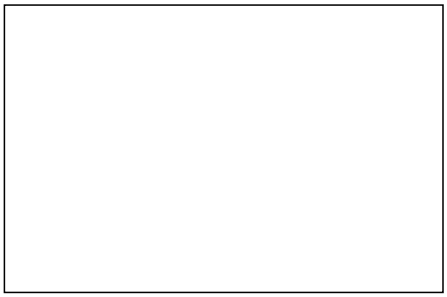


Éphémère **C**

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup vertueux {W}

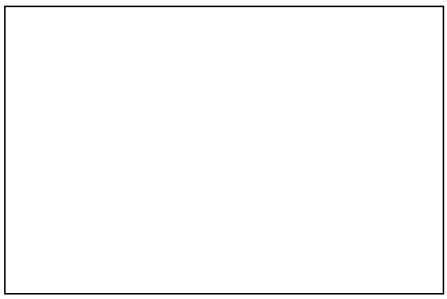


Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de givre {2}{U}

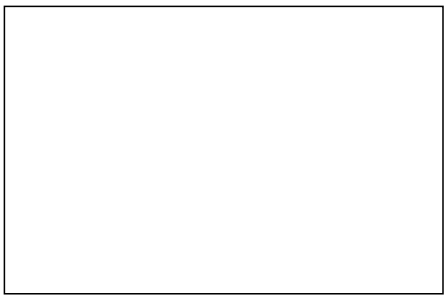


Éphémère **C**

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction brisée {1}{W}



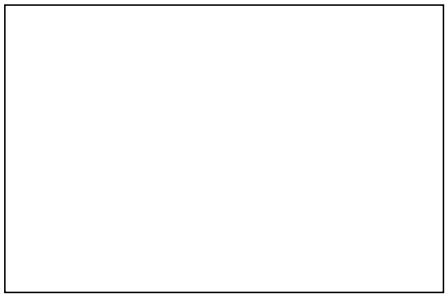
Éphémère **C**

Détruisez un enchantement ciblé. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction brisée {1}{W}

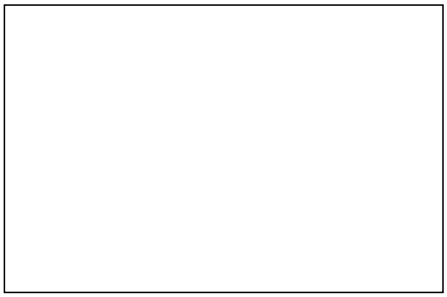


Éphémère **C**

Détruisez un enchantement ciblé. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Odontosectomie {1}{W}

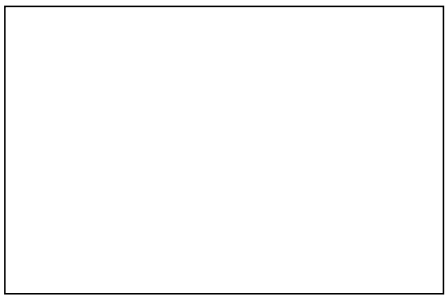


Enchantement : aura **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction du bâtisseur {3}{W}

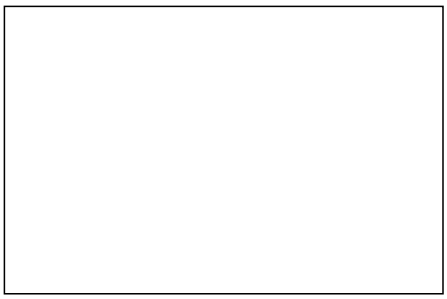


Enchantement **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Odontosectomie {1}{W}



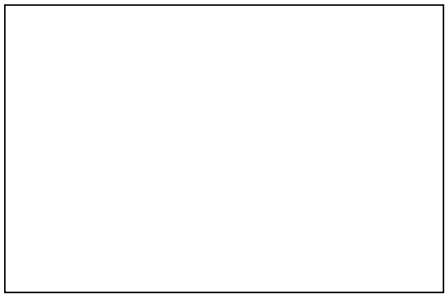
Enchantement : aura **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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