

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 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

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 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

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

Arbitre angélique
{5}{W}{W}

Créature : ange
R

Vol

Chaque adversaire qui a lancé un sort ce tour-ci ne peut pas attaquer avec des créatures.
Chaque adversaire qui a attaqué avec une créature ce tour-ci ne peut pas lancer de sorts.

5/6

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

Arbitre angélique
{5}{W}{W}

Créature : ange
R

Vol

Chaque adversaire qui a lancé un sort ce tour-ci ne peut pas attaquer avec des créatures.
Chaque adversaire qui a attaqué avec une créature ce tour-ci ne peut pas lancer de sorts.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes

{W}

Créature : humain et clerc

C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Page angélique

{1}{W}

Créature : ange et esprit

C

Vol

{T} : Une créature attaquante ou bloqueuse ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes

{W}

Créature : humain et clerc

C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Page angélique

{1}{W}

Créature : ange et esprit

C

Vol

{T} : Une créature attaquante ou bloqueuse ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Page angélique

{1}{W}

Créature : ange et esprit

C

Vol

{T} : Une créature attaquante ou bloqueuse ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

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}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Page angélique

{1}{W}

Créature : ange et esprit

C

Vol

{T} : Une créature attaquante ou bloqueuse ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éméria, la Ruine Céleste

Terrain

R

Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

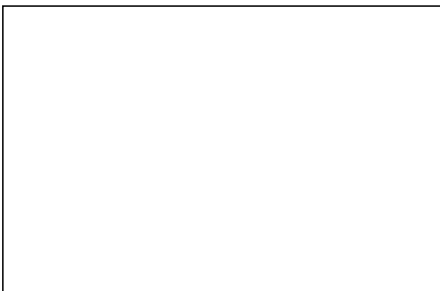
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de Cho



Terrain

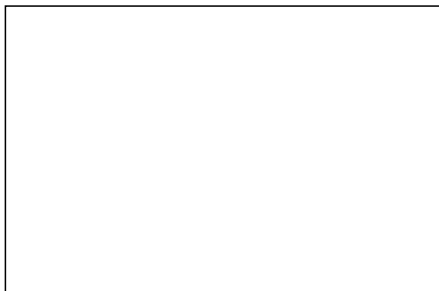
U

La Fontaine de Cho arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Mettez un marqueur « stock » sur la Fontaine de Cho.
{T}, retirez n'importe quel nombre de marqueurs « stock » de la Fontaine de Cho : Ajoutez {W} pour chaque marqueur « stock » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de Cho



Terrain

U

La Fontaine de Cho arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Mettez un marqueur « stock » sur la Fontaine de Cho.
{T}, retirez n'importe quel nombre de marqueurs « stock » de la Fontaine de Cho : Ajoutez {W} pour chaque marqueur « stock » retiré de cette manière.

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
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ce qui fut pris

{5}

Artefact légendaire

R

{4}, {T} : Mettez un marqueur « divinité » sur un permanent ciblé autre que Ce qui fut pris.
Chaque permanent avec, sur lui, un marqueur « divinité » a l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ce qui fut pris

{5}

Artefact légendaire

R

{4}, {T} : Mettez un marqueur « divinité » sur un permanent ciblé autre que Ce qui fut pris.
Chaque permanent avec, sur lui, un marqueur « divinité » a l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée{3}

ArtefactU

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée{3}

ArtefactU

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée{3}

ArtefactU

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée{3}

ArtefactU

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial d'Akroma

{7}



Artefact légendaire

M

Les créatures que vous contrôlez ont le vol, l'initiative, la vigilance, le piétinement, la célérité, la protection contre le noir et contre le rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plume d'ange

{2}



Artefact

U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort blanc, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial d'Akroma

{7}



Artefact légendaire

M

Les créatures que vous contrôlez ont le vol, l'initiative, la vigilance, le piétinement, la célérité, la protection contre le noir et contre le rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plume d'ange

{2}



Artefact

U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort blanc, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assemblée des fidèles

{3}{W}

Éphémère

U

Le joueur ciblé gagne 2 points de vie pour chaque créature sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assemblée des fidèles

{3}{W}

Éphémère

U

Le joueur ciblé gagne 2 points de vie pour chaque créature sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage protégé

{2}{W}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux créatures que vous contrôlez ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage protégé

{2}{W}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux créatures que vous contrôlez ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage protégé

{2}{W}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux créatures que vous contrôlez ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adoration

{3}{W}

Enchantement

R

Si vous contrôlez une créature, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage protégé

{2}{W}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux créatures que vous contrôlez ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adoration

{3}{W}

Enchantement

R

Si vous contrôlez une créature, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cause des justes

{3}{W}{W}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature attaque, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mantra d'Ajani

{1}{W}

Enchantement

C

Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cause des justes

{3}{W}{W}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature attaque, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mantra d'Ajani

{1}{W}

Enchantement

C

Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange fracassé {3}{W}{W}

Créature : phyrexian et ange U

Vol

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez gagner 3 points de vie.

3/3

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

Ange fracassé {3}{W}{W}

Créature : phyrexian et ange U

Vol

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez gagner 3 points de vie.

3/3

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

Clef de nuage

{3}

Artefact

R

Au moment où la Clef de nuage arrive sur le champ de bataille, choisissez artefact, créature, enchantement, éphémère ou rituel.

Les sorts du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accord angélique

{3}{W}

Enchantement

U

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 4 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accord angélique

{3}{W}

Enchantement

U

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 4 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accord angélique

{3}{W}

Enchantement

U

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 4 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accord angélique

{3}{W}

Enchantement

U

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 4 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force sacrée

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force sacrée

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force sacrée

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force sacrée

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque impérial

{4}{W}

Enchantement

R

Quand le Masque impérial arrive sur le champ de bataille,

si ce n'est pas un jeton, chacun de vos équipiers crée un

jeton qui est une copie du Masque impérial.

Vous avez la défense talismanique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque impérial

{4}{W}

Enchantement

R

Quand le Masque impérial arrive sur le champ de bataille,

si ce n'est pas un jeton, chacun de vos équipiers crée un

jeton qui est une copie du Masque impérial.

Vous avez la défense talismanique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast