

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

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



Créature : elfe et shaman **R**
{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

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

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



Créature : elfe et shaman **R**
{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



Créature : elfe et shamanes R

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



Créature : elfe et shamanes R

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

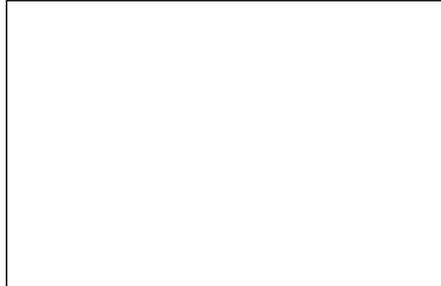
Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn {G}



Créature : humain et moine C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

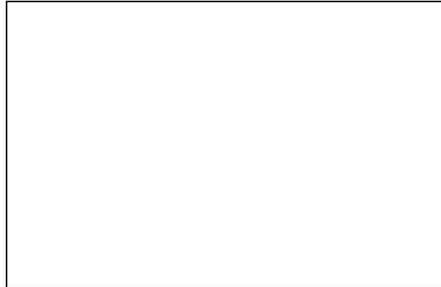
Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn {G}



Créature : humain et moine C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn {G}



Créature : humain et moine C
{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de Somberwald {2}{G}



Créature : humain et druide R
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn {G}

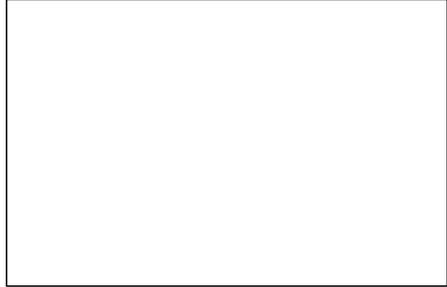


Créature : humain et moine C
{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de Somberwald {2}{G}



Créature : humain et druide R
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de Somberwald

{2}{G}



Créature : humain et druide

R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune

{1}{G}



Créature : elfe et shaman

R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de Somberwald

{2}{G}



Créature : humain et druide

R

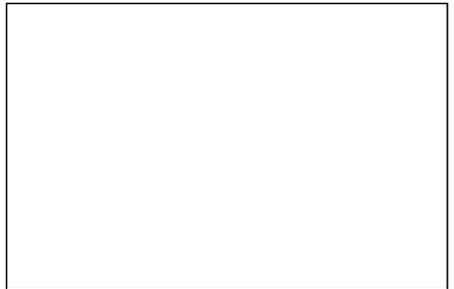
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune

{1}{G}



Créature : elfe et shaman

R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune

{1}{G}

Créature : elfe et shaman

R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature,
révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

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

Shamane de la faune

{1}{G}

Créature : elfe et shaman

R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature,
révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

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

Avacyn, ange de l'espoir

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

Créature légendaire : ange

M

Vol, vigilance, indestructible

Les autres permanents que vous contrôlez ont l'indestructible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elesh Norn, Grand Cénobite

{5}{W}{W}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

M

Vigilance

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avacyn, ange de l'espoir

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

Créature légendaire : ange

M

Vol, vigilance, indestructible

Les autres permanents que vous contrôlez ont l'indestructible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iona, Bouclier d'Éméria

{6}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol

Au moment où Iona, Bouclier d'Éméria arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts de la couleur choisie.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iona, Bouclier d'Éméria

{6}{W}{W}{W}



Créature légendaire : ange

M

Vol

Au moment où Iona, Bouclier d'Éméria arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

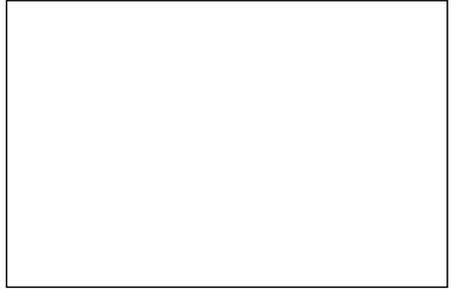
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts de la couleur choisie.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Linvala, Gardienne du Silence

{2}{W}{W}



Créature légendaire : ange

M

Vol

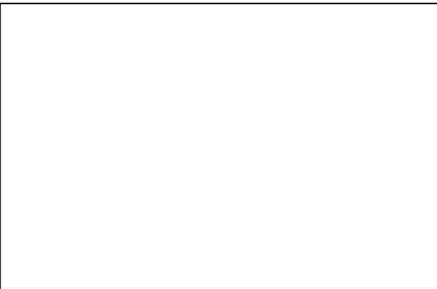
Les capacités activées des créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Linvala, Gardienne du Silence

{2}{W}{W}



Créature légendaire : ange

M

Vol

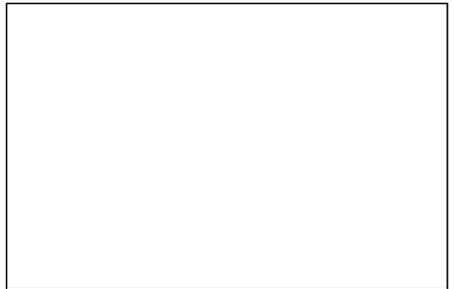
Les capacités activées des créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reya Aubevenant

{6}{W}{W}{W}



Créature légendaire : ange

R

Vol

Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reya Aubevenant {6}{W}{W}{W}



Créature légendaire : ange R

Vol

Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange du Maelstrom {W}{U}{B}{R}{G}



Créature : ange M

Vol

À chaque fois que l'Archange du Maelstrom inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer un sort depuis votre main sans payer son coût de mana.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange du Maelstrom {W}{U}{B}{R}{G}



Créature : ange M

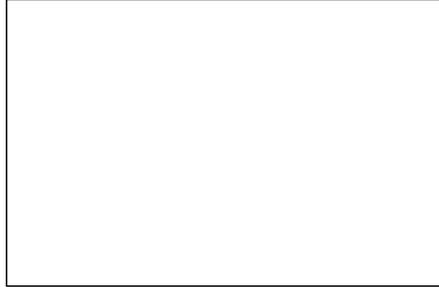
Vol

À chaque fois que l'Archange du Maelstrom inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer un sort depuis votre main sans payer son coût de mana.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

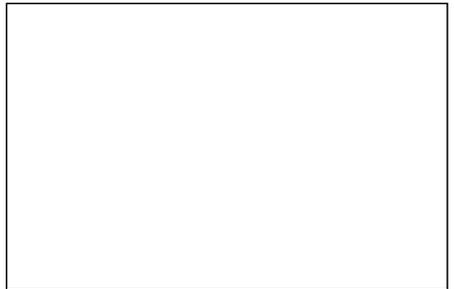
R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



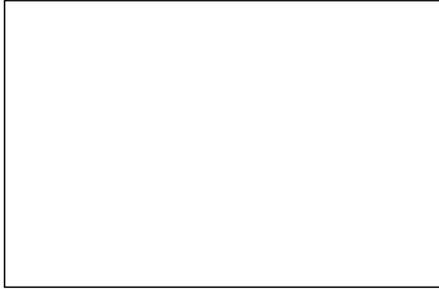
Terrain de base : forêt

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

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

Halliers à l'Orée des Rasoirs



Terrain

R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers à l'Orée des Rasoirs



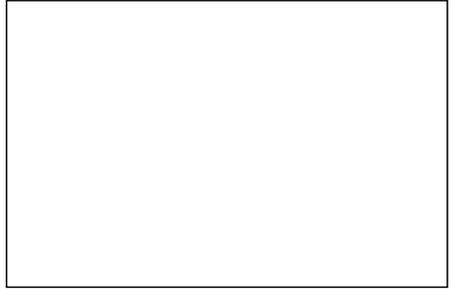
Terrain

R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers à l'Orée des Rasoirs



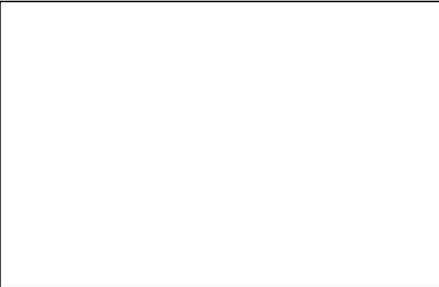
Terrain

R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers à l'Orée des Rasoirs



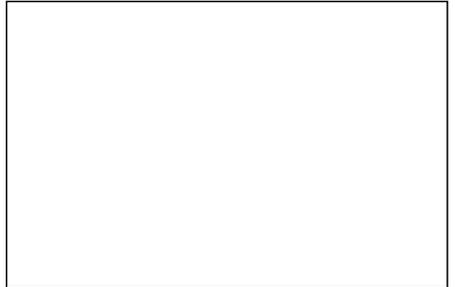
Terrain

R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{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

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



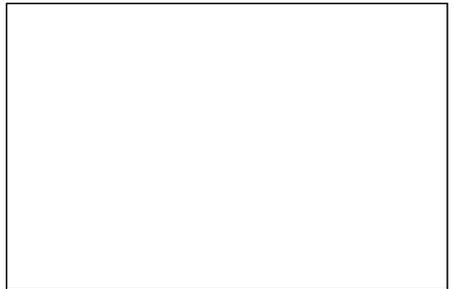
Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vif-argent

{4}



Artefact

R

{4}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une
carte de créature de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vif-argent

{4}



Artefact

R

{4}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

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

Amulette de vif-argent

{4}



Artefact

R

{4}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

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

