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 la désolation {3}{B}{B}

Créature : ange R

Kick {W}{W}
Vol
Quand l'Ange de la désolation arrive sur le champ de bataille, détruisez tous les terrains que vous contrôlez. S'il a été kické, détruisez tous les terrains à la place.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la crypte {4}{B}

Créature : ange R

Vol, protection contre le blanc
Quand l'Ange de la crypte arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature bleue ou rouge ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Fureur {5}{R}{R}{R}

Créature légendaire : ange M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Vol, piétinement, protection contre le blanc et contre le bleu

{R} : Akroma, ange de la Fureur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Mue {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange illusoire {2}{U}

Créature : ange et illusion U

Vol
Ne lancez l'Ange illusoire que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

4/4

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

Akroma, ange de la Colère {5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol, initiative, vigilance, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'admonition {3}{W}{W}{W}

Créature : ange M

Vol
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé autre que l'Ange de l'admonition.
Quand l'Ange de l'admonition quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, toutes les cartes qu'il a exilées.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'égide {4}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Quand l'Ange de l'égide arrive sur le champ de bataille, un autre permanent ciblé acquiert l'indestructible tant que vous contrôlez l'Ange de l'égide.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la sérénité {4}{W}{W}{W}

Créature : ange M

Vol
Quand l'Ange de la sérénité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler jusqu'à trois autre créatures ciblées du champ de bataille et/ou cartes de créature des cimetières.

Quand l'Ange de la sérénité quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la jubilation {1}{W}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Les autres créatures non-noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les joueurs ne peuvent pas dépenser de points de vie ou sacrifier des créatures pour lancer des sorts ou activer des capacités.

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 faucheur de mort {4}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
{W}{W} : La créature ciblée gagne l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange pourfendeur {3}{W}{W}

Créature : ange M

Vol, initiative, lien de vie, protection contre les démons et protection contre les dragons

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange immaculé {4}{W}{W}

Créature : ange M

Vol
Tant que l'Ange immaculé est dégagé, il a la protection contre les artefacts et contre toutes les couleurs.
À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez dégager l'Ange immaculé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange de la discorde {5}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Au moment où l'Archange de la discorde arrive sur le champ de bataille, chaque joueur choisit entre la guerre et la paix.
Les créatures contrôlées par les joueurs qui ont choisi la guerre gagnent +3/+0.
Les créatures contrôlées par les joueurs qui ont choisi la paix gagnent +0/+3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillante angélique {4}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Au début de chaque combat, choisissez initiative, vigilance ou lien de vie. Les créatures que vous contrôlez acquièrent cette capacité jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange de la résolution {5}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Quand l'Archange de la résolution arrive sur le champ de bataille, si votre total de points de vie est inférieur à votre total de points de vie de départ, il devient égal à votre total de points de vie de départ.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide karmique {3}{W}{W}

Créature : ange et esprit R

Vol, protection contre le noir
Écho {3}{W}{W} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)
Quand le Guide karmique arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/2

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

Radieuse, Archange {3}{W}{W}

Créature légendaire : ange R

Vol, vigilance
Radieuse, archange gagne +1/+1 pour chaque autre créature avec le vol sur le champ de bataille.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de la milice {3}{W}{W}

Créature : ange U

Vol, vigilance
Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature, engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

4/4

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valkyrie d'Adarkar {4}{W}{W}

Créature neigeuse : ange R

Vol, vigilance
{T} : Quand une créature ciblée autre que la Valkyrie d'Adarkar meurt ce tour-ci, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du Grand Tout {2}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Au moment où la Voix du Grand Tout arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
La Voix du Grand Tout a la protection contre la couleur choisie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse de Serra {W}{W}

Créature : ange R

Vous ne pouvez pas lancer ce sort pendant votre premier, deuxième ou troisième tour de la partie.
Vol, vigilance

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange d'éclair {1}{R}{W}{U}

Créature : ange P

Vol, vigilance, célérité

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du désespoir {3}{W}{W}{B}{B}

Créature : ange R

Vol
Quand l'Ange du désespoir arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent ciblé.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange stoïque {1}{G}{W}{U}

Créature : ange R

Vol, vigilance
Les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'une créature pendant leurs étapes de dégagement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange iridescente {5}{W}{U}

Créature : ange R

Vol, protection contre toutes les couleurs

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anya, ange impitoyable {3}{R}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol
Anya, ange impitoyable gagne +3/+3 pour chaque adversaire dont le total de points de vie est inférieur à la moitié de total de points de vie de départ.
Tant que le total de points de vie d'un adversaire est inférieur à la moitié de son total de points de vie de départ, Anya à l'indestructible.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange de l'empyrée {4}{G}{W}{W}{U}

Créature : ange M

Vol
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts oude capacités.)
Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à l'Archange de l'empyrée à la place.

5/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurelia, la Meneuse de guerre {2}{R}{R}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol, vigilance, célérité
À chaque fois qu'Aurelia attaque pour la première fois chaque tour, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

3/4

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

Gisela, lame d'Ornuit {4}{R}{W}{W}

Créature légendaire : ange R

Vol, initiative
Si une source devait infliger des blessures à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, cette source inflige le double de ces blessures à ce joueur ou à ce permanent à la place.
Si une source devait infliger des blessures à vous ou à un permanent que vous contrôlez, prévenez la moitié de ces blessures, arrondie à l'unité supérieure.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophétesse de Kruphix {3}{G}{U}

Créature : humain et sorcier R

Dégagez toutes les créatures et tous les terrains que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.
Vous pouvez lancer des cartes de créature comme si elles avaient le flash.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigarda de la milice des hérons {2}{G}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol, défense talismanique
Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas vous faire sacrifier de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Razia, archange de Boros {4}{R}{R}{W}{W}

Créature légendaire : ange R

Vol, vigilance, célérité
{T} : Les prochaines 3 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature ciblée que vous contrôlez sont infligées à une autre créature ciblée à la place.

6/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tariel, héliaste d'âmes {4}{R}{W}{B}

Créature légendaire : ange M

Vol, vigilance
{T} : Choisissez une carte de créature au hasard dans le cimetière d'un adversaire ciblée. Mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse crinefeu {2}{R}{W}

Créature : ange R

Vol
Bataillon ? À chaque fois la Vengeresse crinefeu et au moins deux autres créatures attaquent, le Vengeresse crinefeu inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

3/3

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

Décret de justice {X}{X}{2}{W}{W}

Rituel U

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.
Recyclage {2}{W} ({2}{W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Décret de justice, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade

Terrain U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov

Terrain U

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet éclatant

Terrain U

Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {G}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière

Terrain U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}, {U}, ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de cristal

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T} : Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de la steppe de sable

Terrain U

La Citadelle de la steppe de sable arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W}, {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère éclatante

Terrain U

La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.
{T} : Ajoutez {R}.
{T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime

Terrain U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents

Terrain C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius

Terrain U

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros

Terrain U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille

Terrain C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées

Terrain C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage éclatant

Terrain U

Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {B}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Marécage éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante

Terrain U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique

Terrain U

Le Monastère mystique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent

Terrain U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}, {G} ou {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

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

Prairie éclatante

Terrain U

La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.
{T} : Ajoutez {W}.
{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promenade transguilde

Terrain **C**

La Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle

Terrain U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants

Terrain C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant

Terrain U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {U}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya

Terrain U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{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

Temple de l'illumination

Terrain **R**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique

Terrain **U**

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité

Terrain **U**

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la profusion

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages

Terrain U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

Terrain C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture

Terrain C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclume d'apparence {3}

Artefact R

Empreinte ? Quand l'Enclume d'apparence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-terrain de votre main.
Les sorts que vous lancez qui partagent un type de carte avec la carte exilée coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance d'argent de lune {4}

Artefact : équipement R

La créature équipée a l'initiative.
À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré {5}

Artefact R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque d'Alara {6}

Artefact R

{1}{W}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie.
{1}{U}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
{1}{B}, {T} : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
{1}{R}, {T} : L'Obélisque d'Alara inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
{1}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine à présages {6}

Artefact R

Les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes.
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, le joueur la met sur le champ de bataille. Sinon, le joueur la lance sans payer son coût de mana si possible.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail crypté {5}

Artefact R

Engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main qui partage un type de créature avec chaque créature engagée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte de Karametra {3}{G}{G}

Enchantement R

Flash
À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoute un mana de n'importe quel type que ce terrain produisait.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte des Destinées {4}

Artefact R

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réserve de chasse {2}{G}

Enchantement R

Au début de votre entretien, chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si toutes les cartes révélées de cette manière sont des cartes de créature, mettez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résurgence de Zendikar {5}{G}{G}

Enchantement R

À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit. (Les types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.)
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant d'Alara {W}{U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : avatar M

Piétinement
Quand l'Enfant d'Alara meurt, détruisez tous les permanents non-terrain. Ils ne peuvent pas être régénérés.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puits d'idées {5}{U}

Enchantement R

Quand le Puits d'idées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.
Au début de l'étape de pioche de chaque autre joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.
Au début de votre étape de pioche, piochez deux cartes supplémentaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast