Ange de la fatalité {3}{W}

Créature : ange R

Vol
Quand l'Ange de la fatalité arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

3/4

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 la fatalité {3}{W}

Créature : ange R

Vol
Quand l'Ange de la fatalité arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

3/4

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

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

Archange de Thiune {3}{W}{W}

Créature : ange M

Vol, lien de vie
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange de Thiune {3}{W}{W}

Créature : ange M

Vol, lien de vie
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange sublime {2}{W}{W}

Créature : ange M

Vol
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
Les autres créatures que vous contrôlez ont l'exaltation. (Si une créature a plusieurs occurrences d'exaltation, chacune d'elles se déclenche séparément.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange sublime {2}{W}{W}

Créature : ange M

Vol
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
Les autres créatures que vous contrôlez ont l'exaltation. (Si une créature a plusieurs occurrences d'exaltation, chacune d'elles se déclenche séparément.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange sublime {2}{W}{W}

Créature : ange M

Vol
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
Les autres créatures que vous contrôlez ont l'exaltation. (Si une créature a plusieurs occurrences d'exaltation, chacune d'elles se déclenche séparément.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange sublime {2}{W}{W}

Créature : ange M

Vol
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
Les autres créatures que vous contrôlez ont l'exaltation. (Si une créature a plusieurs occurrences d'exaltation, chacune d'elles se déclenche séparément.)

4/3

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Créature légendaire : ange M

Vol, vigilance, célérité
À chaque fois qu'Aurelia, la chef de guerre 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

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, la chef de guerre 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

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

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

Cathédrale de la Guerre

Terrain R

La Cathédrale de la Guerre arrive sur le champ de bataille engagée.
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathédrale de la Guerre

Terrain R

La Cathédrale de la Guerre arrive sur le champ de bataille engagée.
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

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

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

Rectorat du haut des falaises

Terrain R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises

Terrain R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises

Terrain R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises

Terrain R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Chant bouillonnant {2}{R}

Éphémère C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

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

Chant bouillonnant {2}{R}

Éphémère C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant {2}{R}

Éphémère C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros {R}{W}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant {2}{R}

Éphémère C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros {R}{W}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros {R}{W}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs {R}{W}

Éphémère U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros {R}{W}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs {R}{W}

Éphémère U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs {R}{W}

Éphémère U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune en suspension {2}{RW}

Éphémère U

Un joueur ciblé ne peut pas jouer de cartes de terrain ce tour-ci si {R} a été dépensé pour lancer ce sort et ne peut pas lancer de sorts de créature ce tour-ci si {W} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {R}{W} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs {R}{W}

Éphémère U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune en suspension {2}{RW}

Éphémère U

Un joueur ciblé ne peut pas jouer de cartes de terrain ce tour-ci si {R} a été dépensé pour lancer ce sort et ne peut pas lancer de sorts de créature ce tour-ci si {W} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {R}{W} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honneur des purs {1}{W}

Enchantement R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

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

Honneur des purs {1}{W}

Enchantement R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

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

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

Vigile des Sans porte {4}{W}

Créature : ange U

Vol
La Vigile des Sans porte peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.
À chaque fois que la Vigile des Sans porte bloque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature qu'elle bloque.

3/3

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

Vigile des Sans porte {4}{W}

Créature : ange U

Vol
La Vigile des Sans porte peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.
À chaque fois que la Vigile des Sans porte bloque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature qu'elle bloque.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile des Sans porte {4}{W}

Créature : ange U

Vol
La Vigile des Sans porte peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.
À chaque fois que la Vigile des Sans porte bloque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature qu'elle bloque.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Double tranche {1}{RW}

Éphémère C

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Double tranche {1}{RW}

Éphémère C

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usure // Déchiqueture {1}{R}{W}

Éphémère U

Usure
{1}{R}
Détruisez un artefact ciblé.

Déchiqueture
{W}
Détruisez un enchantement ciblé.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usure // Déchiqueture {1}{R}{W}

Éphémère U

Usure
{1}{R}
Détruisez un artefact ciblé.

Déchiqueture
{W}
Détruisez un enchantement ciblé.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usure // Déchiqueture {1}{R}{W}

Éphémère U

Usure
{1}{R}
Détruisez un artefact ciblé.

Déchiqueture
{W}
Détruisez un enchantement ciblé.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usure // Déchiqueture {1}{R}{W}

Éphémère U

Usure
{1}{R}
Détruisez un artefact ciblé.

Déchiqueture
{W}
Détruisez un enchantement ciblé.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast