

Ange de l'émancipation {1}{W}{W}



Créature : ange U

Vol

Quand l'Ange de l'émancipation arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'émancipation {1}{W}{W}



Créature : ange U

Vol

Quand l'Ange de l'émancipation arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'émancipation {1}{W}{W}



Créature : ange U

Vol

Quand l'Ange de l'émancipation arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'émancipation {1}{W}{W}



Créature : ange U

Vol

Quand l'Ange de l'émancipation arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar de Serra {4}{W}{W}{W}



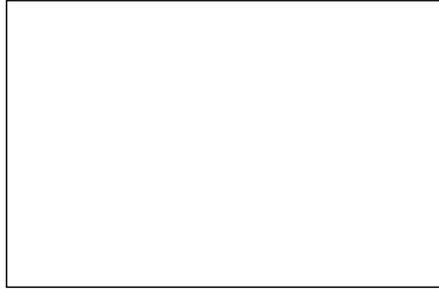
Créature : avatar **M**

La force et l'endurance de l'Avatar de Serra sont chacune égales à votre total de points de vie.
Quand l'Avatar de Serra est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar de Serra {4}{W}{W}{W}



Créature : avatar **M**

La force et l'endurance de l'Avatar de Serra sont chacune égales à votre total de points de vie.
Quand l'Avatar de Serra est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar de Serra {4}{W}{W}{W}



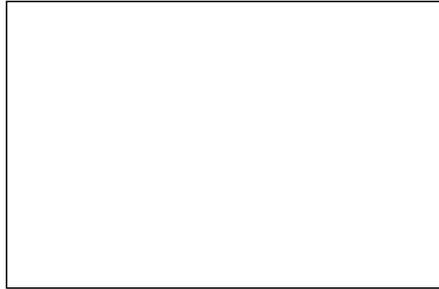
Créature : avatar **M**

La force et l'endurance de l'Avatar de Serra sont chacune égales à votre total de points de vie.
Quand l'Avatar de Serra est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar de Serra {4}{W}{W}{W}



Créature : avatar **M**

La force et l'endurance de l'Avatar de Serra sont chacune égales à votre total de points de vie.
Quand l'Avatar de Serra est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc d'Arashin {1}{W}

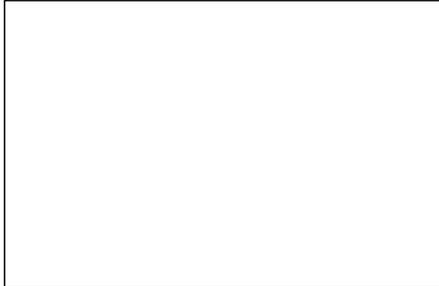


Créature : humain et clerc **C**
Quand le Clerc d'Arashin arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc d'Arashin {1}{W}



Créature : humain et clerc **C**
Quand le Clerc d'Arashin arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc d'Arashin {1}{W}

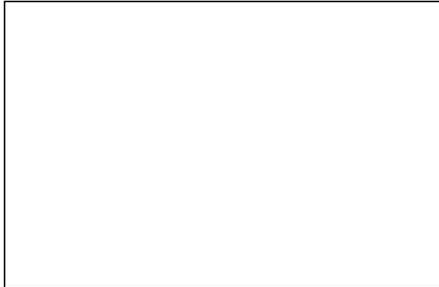


Créature : humain et clerc **C**
Quand le Clerc d'Arashin arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc d'Arashin {1}{W}



Créature : humain et clerc **C**
Quand le Clerc d'Arashin arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dignitaire cornepierre {3}{W}



Créature : rhinocéros et soldat **C**

Quand le Dignitaire cornepierre arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé passe sa prochaine phase de combat.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dignitaire cornepierre {3}{W}



Créature : rhinocéros et soldat **C**

Quand le Dignitaire cornepierre arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé passe sa prochaine phase de combat.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dignitaire cornepierre {3}{W}



Créature : rhinocéros et soldat **C**

Quand le Dignitaire cornepierre arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé passe sa prochaine phase de combat.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravauteur de foi Rhox {3}{W}



Créature : rhinocéros et moine **R**

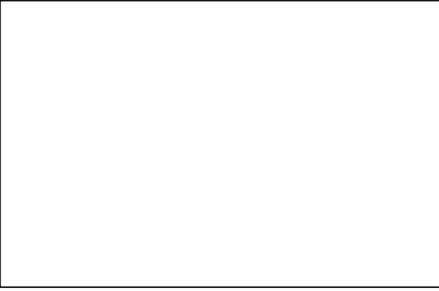
Lien de vie
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravauteur de foi Rhox

{3}{W}



Créature : rhinocéros et moine

R

Lien de vie

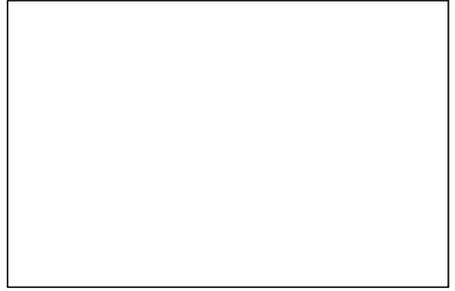
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctificatrice de la cathédrale

{W}



Créature : humain et clerc

C

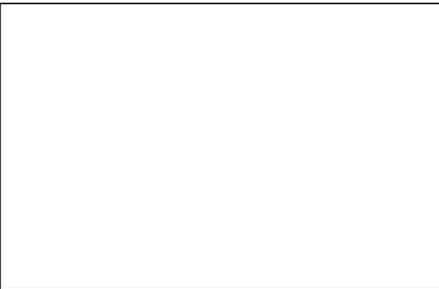
Quand la Sanctificatrice de la cathédrale arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravauteur de foi Rhox

{3}{W}



Créature : rhinocéros et moine

R

Lien de vie

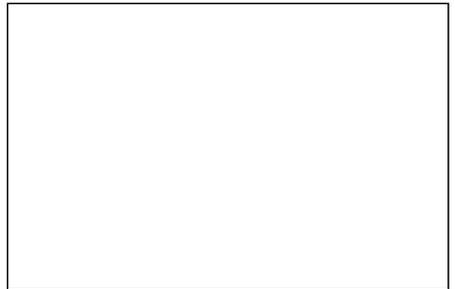
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.

1/5

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

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

Souverain félicidar {4}{W}{W}



Créature : chat et bête R

Vigilance, lien de vie

Au début de votre entretien, si vous avez au moins 40 points de vie, vous gagnez la partie.

4/6

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

Souverain félicidar {4}{W}{W}



Créature : chat et bête R

Vigilance, lien de vie

Au début de votre entretien, si vous avez au moins 40 points de vie, vous gagnez la partie.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverain félicar {4}{W}{W}



Créature : chat et bête R

Vigilance, lien de vie
Au début de votre entretien, si vous avez au moins 40 points de vie, vous gagnez la partie.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mémoire des héros {6}{W}{W}{W}



Rituel R

Vous gagnez 20 points de vie.
Suspension 10 ? {W}

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverain félicar {4}{W}{W}



Créature : chat et bête R

Vigilance, lien de vie
Au début de votre entretien, si vous avez au moins 40 points de vie, vous gagnez la partie.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mémoire des héros {6}{W}{W}{W}



Rituel R

Vous gagnez 20 points de vie.
Suspension 10 ? {W}

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

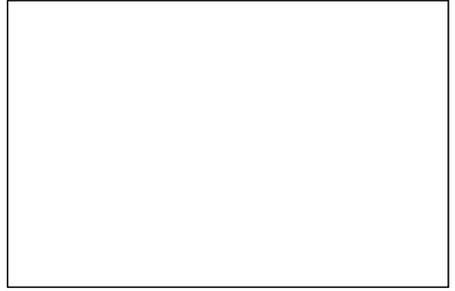


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

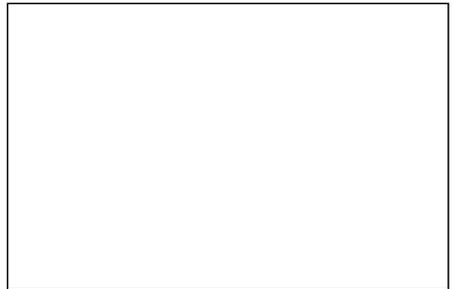


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

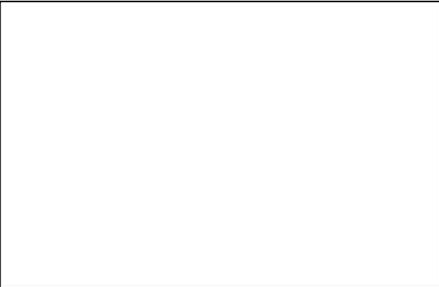


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

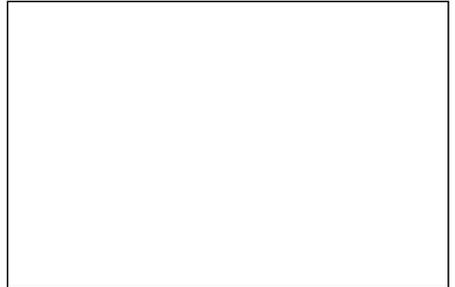


Terrain de base : plaine
{W}

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

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

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

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

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

Anneau prismatique

{1}

Artefact

U

Au moment où l'Anneau prismatique arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

À chaque fois que vous lancez un sort de la couleur choisie, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne dorée

{1}

Artefact

C

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur l'Urne dorée.

{T}, sacrifiez l'Urne dorée : Vous gagnez un nombre de point de vie égal au nombre de marqueurs « charge » sur l'Urne dorée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau prismatique

{1}

Artefact

U

Au moment où l'Anneau prismatique arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

À chaque fois que vous lancez un sort de la couleur choisie, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne dorée

{1}

Artefact

C

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur l'Urne dorée.

{T}, sacrifiez l'Urne dorée : Vous gagnez un nombre de point de vie égal au nombre de marqueurs « charge » sur l'Urne dorée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interlude inquiétant

{2}{W}

Éphémère

R

Exilez n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez. Renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parcours fantasmagorique

{1}{W}

Éphémère : arcane

C

Exilez une créature ciblée. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parcours fantasmagorique

{1}{W}

Éphémère : arcane

C

Exilez une créature ciblée. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parcours fantasmagorique

{1}{W}

Éphémère : arcane

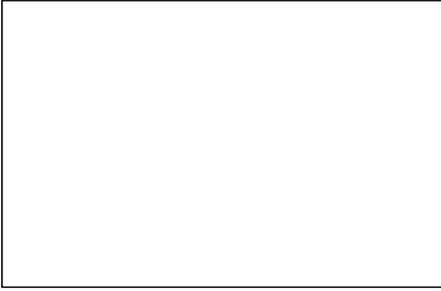
C

Exilez une créature ciblée. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Punition

{3}{W}



Éphémère

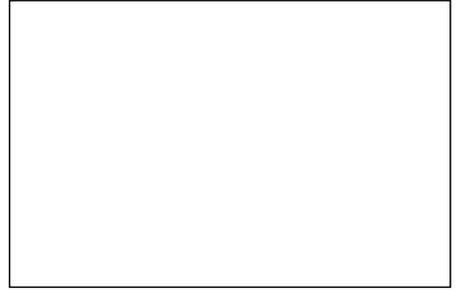
U

Détruisez une créature attaquante ciblée. Vous gagnez autant de points de vie que sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Punition

{3}{W}



Éphémère

U

Détruisez une créature attaquante ciblée. Vous gagnez autant de points de vie que sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Punition

{3}{W}



Éphémère

U

Détruisez une créature attaquante ciblée. Vous gagnez autant de points de vie que sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Punition

{3}{W}



Éphémère

U

Détruisez une créature attaquante ciblée. Vous gagnez autant de points de vie que sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

