Ange de la vitalité {2}{W}

Créature : ange U

Vol
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez ce nombre de points de vie plus 1 à la place.
L'Ange de la vitalité gagne +2/+2 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange resplendissant {1}{W}{W}

Créature : ange M

Vol
Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 5 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance.
{3}{W}{W}{W} : Jusqu'à la fin du tour, l'Ange resplendissant gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la vitalité {2}{W}

Créature : ange U

Vol
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez ce nombre de points de vie plus 1 à la place.
L'Ange de la vitalité gagne +2/+2 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Daxos, béni par le soleil {W}{W}

Créature-enchantement légendaire : demi-dieu U

L'endurance de Daxos est égale à votre dévotion au blanc. (Chaque {W} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au blanc.)
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, vous gagnez 1 point de vie.

2/*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Daxos, béni par le soleil {W}{W}

Créature-enchantement légendaire : demi-dieu U

L'endurance de Daxos est égale à votre dévotion au blanc. (Chaque {W} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au blanc.)
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, vous gagnez 1 point de vie.

2/*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur {W}

Créature : oiseau C

Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Daxos, béni par le soleil {W}{W}

Créature-enchantement légendaire : demi-dieu U

L'endurance de Daxos est égale à votre dévotion au blanc. (Chaque {W} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au blanc.)
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, vous gagnez 1 point de vie.

2/*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur {W}

Créature : oiseau C

Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur {W}

Créature : oiseau C

Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur {W}

Créature : oiseau C

Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

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

Frère de bande d'Ajani {1}{W}

Créature : chat et soldat U

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

2/2

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

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

Héliode, Souverain du soleil {2}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible
Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq, Héliode n'est pas une créature.
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez.
{1}{W} : Une autre créature ciblée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

5/5

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

Héliode, Souverain du soleil {2}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible
Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq, Héliode n'est pas une créature.
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez.
{1}{W} : Une autre créature ciblée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliode, Souverain du soleil {2}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq, Héliode n'est pas une créature.
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez.
{1}{W} : Une autre créature ciblée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Linden, reine implacable {W}{W}{W}

Créature légendaire : humain et noble R

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliode, Souverain du soleil {2}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq, Héliode n'est pas une créature.
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez.
{1}{W} : Une autre créature ciblée acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Linden, reine implacable {W}{W}{W}

Créature légendaire : humain et noble R

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Linden, reine implacable {W}{W}{W}

Créature légendaire : humain et noble R

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orateur des Cieux {W}

Créature : humain et clerc R

Vigilance, lien de vie
{T} : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. N'activez cette capacité que si vous avez au moins 7 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ et uniquement lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orateur des Cieux {W}

Créature : humain et clerc R

Vigilance, lien de vie
{T} : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. N'activez cette capacité que si vous avez au moins 7 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ et uniquement lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orateur des Cieux {W}

Créature : humain et clerc R

Vigilance, lien de vie
{T} : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. N'activez cette capacité que si vous avez au moins 7 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ et uniquement lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger d'Éos {3}{W}

Créature : humain et soldat et ranger R

Quand le Ranger d'Éos arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélangez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger d'Éos {3}{W}

Créature : humain et soldat et ranger R

Quand le Ranger d'Éos arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélangez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger d'Éos {3}{W}

Créature : humain et soldat et ranger R

Quand le Ranger d'Éos arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélangez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir {W}

Créature : humain et moine R

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir {W}

Créature : humain et moine R

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion de Karn

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Prolifèrez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir {W}

Créature : humain et moine R

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Ardenval

Terrain R

Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T} : Ajoutez {W}.
{2}{W}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Ardenval

Terrain R

Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T} : Ajoutez {W}.
{2}{W}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine radieuse

Terrain C

Quand la Fontaine radieuse arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Ardenval

Terrain R

Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T} : Ajoutez {W}.
{2}{W}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine radieuse

Terrain C

Quand la Fontaine radieuse arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine radieuse

Terrain **C**

Quand la Fontaine radieuse arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine radieuse

Terrain **C**

Quand la Fontaine radieuse arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.
{T} : Ajoutez {C}.

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

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

Ajani, force de la bande {2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani M

{+1} : Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de créatures que vous contrôlez plus le nombre de planeswalkers que vous contrôlez.

{-2} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat et Soldat appelée Frère de bande d'Ajani avec « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani. »

{+0} : Si vous avez au moins 15 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, exilez Ajani, force de la bande et chaque artefact et créature que vos adversaires contrôlent.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion bénie {1}{W}

Éphémère R

Vous gagnez 3 points de vie pour chaque créature qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, force de la bande {2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani M

{+1} : Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de créatures que vous contrôlez plus le nombre de planeswalkers que vous contrôlez.

{-2} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chat et Soldat appelée Frère de bande d'Ajani avec « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani. »

{+0} : Si vous avez au moins 15 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, exilez Ajani, force de la bande et chaque artefact et créature que vos adversaires contrôlent.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion bénie {1}{W}

Éphémère R

Vous gagnez 3 points de vie pour chaque créature qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alséide du don de vie {W}

Créature-enchantement : nymphe U

Lien de vie
{1}, sacrifiez l'Alséide du don de vie : Une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre de la lumière purificatrice {1}{W}

Créature : humain et clerc U

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par quoi que ce soit de noir.)
{2} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alséide du don de vie {W}

Créature-enchantement : nymphe U

Lien de vie
{1}, sacrifiez l'Alséide du don de vie : Une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre de la lumière purificatrice {1}{W}

Créature : humain et clerc U

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par quoi que ce soit de noir.)
{2} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de l'absolution {3}{W}

Créature : archonte U

Vol
Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par quoi que ce soit de blanc.)
Les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chacune de ces créatures.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de l'absolution {3}{W}

Créature : archonte U

Vol
Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par quoi que ce soit de blanc.)
Les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chacune de ces créatures.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de l'absolution {3}{W}

Créature : archonte U

Vol
Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par quoi que ce soit de blanc.)
Les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chacune de ces créatures.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret fervent {1}{W}

Rituel U

Exilez une cible, créature ou planeswalker, noire ou rouge. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret fervent {1}{W}

Rituel U

Exilez une cible, créature ou planeswalker, noire ou rouge. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret fervent {1}{W}

Rituel U

Exilez une cible, créature ou planeswalker, noire ou rouge. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret fervent {1}{W}

Rituel U

Exilez une cible, créature ou planeswalker, noire ou rouge. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de la divinité {2}{W}

Éphémère C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de la divinité {2}{W}

Éphémère **C**

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de la divinité {2}{W}

Éphémère **C**

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de la divinité {2}{W}

Éphémère **C**

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast