


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 de la vitalité {2}{W}



Créature : ange U

Vol

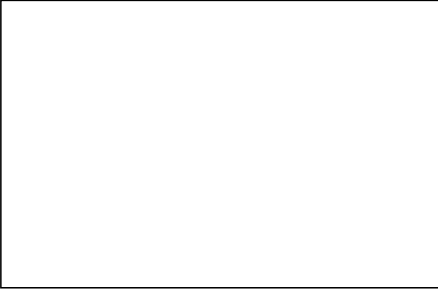
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez ce nombre de points de vie plus 1 à la place.

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 de la vitalité {2}{W}



Créature : ange U

Vol

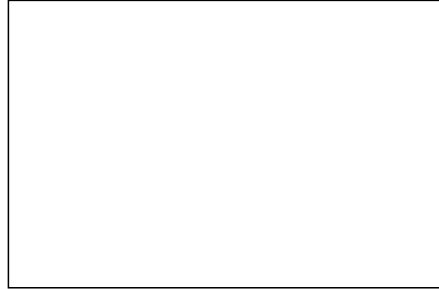
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez ce nombre de points de vie plus 1 à la place.

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 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 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 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 resplendissant {1}{W}{W}

Créature : ange M

Vol

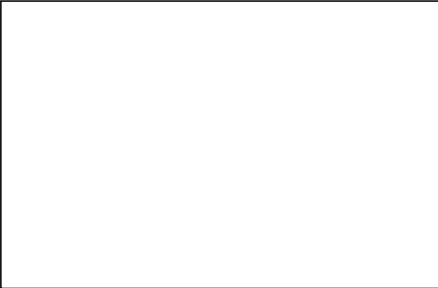
Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 5 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance.

{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 ségovois {W}

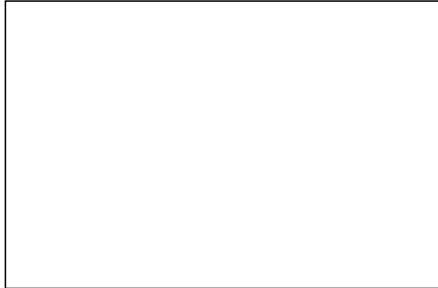


Créature : ange C
Vol, vigilance

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange ségovois {W}




Créature : ange C
Vol, vigilance

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange ségovois {W}




Créature : ange C
Vol, vigilance

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange ségovois {W}




Créature : ange C
Vol, vigilance

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évêque d'ailes {W}{W}




Créature : humain et clerc **R**

À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 4 points de vie.
À chaque fois qu'un Ange que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évêque d'ailes {W}{W}



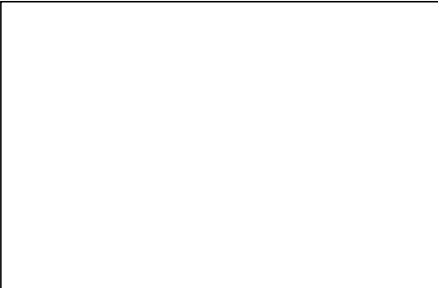
Créature : humain et clerc **R**

À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 4 points de vie.
À chaque fois qu'un Ange que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évêque d'ailes {W}{W}



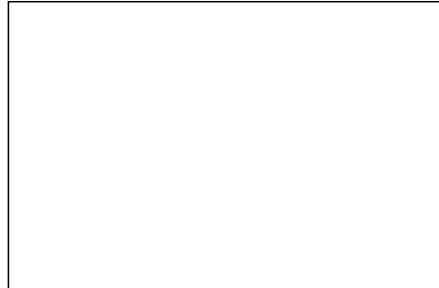
Créature : humain et clerc **R**

À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 4 points de vie.
À chaque fois qu'un Ange que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évêque d'ailes {W}{W}




Créature : humain et clerc **R**

À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 4 points de vie.
À chaque fois qu'un Ange que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lyra Aubevenant {3}{W}{W}



Créature légendaire : ange **M**


Vol
Initiative

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Les autres anges que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le lien de vie.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shalai, Voix de l'abondance {3}{W}



Créature légendaire : ange **R**

Vol

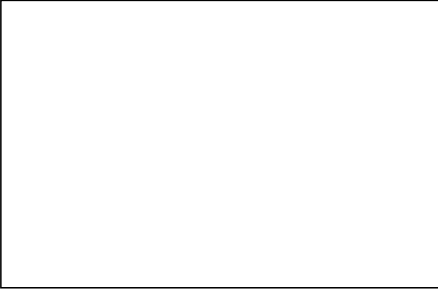
Vous, les planeswalkers que vous contrôlez et les autres créatures que vous contrôlez avez la défense talismanique.

{4}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lyra Aubevenant {3}{W}{W}



Créature légendaire : ange **M**

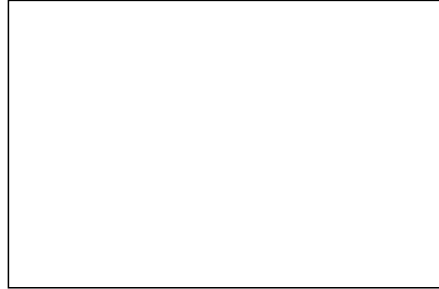
Vol
Initiative

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Les autres anges que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le lien de vie.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shalai, Voix de l'abondance {3}{W}



Créature légendaire : ange **R**

Vol


Vous, les planeswalkers que vous contrôlez et les autres créatures que vous contrôlez avez la défense talismanique.

{4}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

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

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

Grange idyllique



Terrain : plaine

C

{{T}} : Ajoutez {W}.

La Grange idyllique arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres plaines.

Quand la Grange idyllique arrive sur le champ de bataille dégagée, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grange idyllique



Terrain : plaine

C

{{T}} : Ajoutez {W}.

La Grange idyllique arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres plaines.

Quand la Grange idyllique arrive sur le champ de bataille dégagée, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grange idyllique



Terrain : plaine

C

{{T}} : Ajoutez {W}.

La Grange idyllique arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres plaines.

Quand la Grange idyllique arrive sur le champ de bataille dégagée, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grange idyllique



Terrain : plaine

C

{{T}} : Ajoutez {W}.

La Grange idyllique arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres plaines.

Quand la Grange idyllique arrive sur le champ de bataille dégagée, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

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

Steppes retirées



Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {W} ({W}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {W} ({W}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.

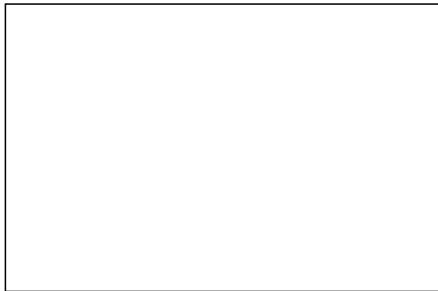
{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {W} ({W}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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 vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {W} ({W}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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 vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'héroïsme

{1}{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

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

Instant d'héroïsme

{1}{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

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

Fers de la foi

{3}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : permanent

Quand les Fers de la foi arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prières exaucées

{1}{W}{W}

Enchantement

C

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie. Si les Prières exaucées ne sont pas une créature, elles deviennent une créature 3/3 Ange avec le vol en plus de leurs autres types jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prières exaucées

{1}{W}{W}

Enchantement

C

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie. Si les Prières exaucées ne sont pas une créature, elles deviennent une créature 3/3 Ange avec le vol en plus de leurs autres types jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prières exaucées

{1}{W}{W}

Enchantement

C

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie. Si les Prières exaucées ne sont pas une créature, elles deviennent une créature 3/3 Ange avec le vol en plus de leurs autres types jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prières exaucées

{1}{W}{W}



Enchantement

C

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie. Si les Prières exaucées ne sont pas une créature, elles deviennent une créature 3/3 Ange avec le vol en plus de leurs autres types jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave

{3}{W}



Enchantement

U

Convocation

Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave

{3}{W}



Enchantement

U

Convocation

Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave

{3}{W}



Enchantement

U

Convocation

Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

