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 miséricorde {4}{W}

Créature : ange U

Vol
Quand l'Ange de miséricorde arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de miséricorde {4}{W}

Créature : ange U

Vol
Quand l'Ange de miséricorde arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de Serra {3}{W}{W}

Créature : ange U

Vol, vigilance

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange lumineux {4}{W}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine vénérable {2}{W}

Créature : humain et moine et clerc C

Quand le Moine vénérable arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bergère du crépuscule {3}{W}{W}{W}

Créature : ange R

Vol, vigilance
Quand la Bergère du crépuscule arrive sur le champ de bataille, renvoyez dans votre main toutes les cartes de votre cimetière qui y ont été mises ce tour-ci depuis le champ de bataille.
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine vénérable {2}{W}

Créature : humain et moine et clerc C

Quand le Moine vénérable arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Page angélique {1}{W}

Créature : ange et esprit **C**

Vol
{T} : Une créature attaquante ou bloqueuse ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin fougueux {2}{W}

Créature : humain et chevalier **U**

À chaque fois que le Paladin fougueux attaque, il gagne +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Page angélique {1}{W}

Créature : ange et esprit **C**

Vol
{T} : Une créature attaquante ou bloqueuse ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin fougueux {2}{W}

Créature : humain et chevalier **U**

À chaque fois que le Paladin fougueux attaque, il gagne +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partisane de Serra {3}{W}

Créature : ange U

Vol
{T} : La créature attaquante ou bloqueuse ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier du royaume {2}{W}{W}

Créature : ange U

Vol
À chaque fois que le Pilier du royaume bloque, il gagne +0/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partisane de Serra {3}{W}

Créature : ange U

Vol
{T} : La créature attaquante ou bloqueuse ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier du royaume {2}{W}{W}

Créature : ange U

Vol
À chaque fois que le Pilier du royaume bloque, il gagne +0/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre d'Icatia {W}

Créature : humain et clerc U

{1}{W}{W} : Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protectrice angélique {3}{W}

Créature : ange U

Vol
À chaque fois que la Protectrice angélique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, la Protectrice angélique gagne +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre d'Icatia {W}

Créature : humain et clerc U

{1}{W}{W} : Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

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

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

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

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

Diamant du marbre {2}

Artefact C

Le Diamant du marbre arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W}.

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

Diamant du marbre {2}

Artefact C

Le Diamant du marbre arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plume d'ange {2}

Artefact U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort blanc, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Onguent de soins {W}

Éphémère C

Choisissez l'un ?
? Un joueur ciblé gagne 3 points de vie.
? Prévenez, ce tour-ci, les prochaines 3 blessures qui devraient être infligées à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant angélique {1}{W}

Éphémère C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

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

Étreinte de Serra {2}{W}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol et la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cause des justes {3}{W}{W}

Enchantement U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de Serra {2}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+2 tant qu'elle est blanche. Sinon, elle gagne -2/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Oraison angélique {3}{W}

Enchantement U

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, vous pouvez engager une créature ciblée.

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

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast