

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 l'égide {4}{W}{W}



Créature : ange **R**

Vol

Quand l'Ange de l'égide arrive sur le champ de bataille, un autre permanent ciblé acquiert l'indestructible tant que vous contrôlez l'Ange de l'égide.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'admonition {3}{W}{W}{W}



Créature : ange **M**

Vol

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé autre que l'Ange de l'admonition.

Quand l'Ange de l'admonition quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, toutes les cartes qu'il a exilées.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange immaculé {4}{W}{W}



Créature : ange **M**

Vol

Tant que l'Ange immaculé est dégagé, il a la protection contre les artefacts et contre toutes les couleurs.

À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez dégager l'Ange immaculé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange pourfendeur {3}{W}{W}



Créature : ange M

Vol, initiative, lien de vie, protection contre les démons et protection contre les dragons

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchanteresse de la Mesa {1}{W}{W}



Créature : humain et druide R

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, vous pouvez piocher une carte.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre angélique {5}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

Chaque adversaire qui a lancé un sort ce tour-ci ne peut pas attaquer avec des créatures.

Chaque adversaire qui a attaqué avec une créature ce tour-ci ne peut pas lancer de sorts.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchanteresse de la Mesa {1}{W}{W}



Créature : humain et druide R

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, vous pouvez piocher une carte.

0/2

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

Ordre des Étoiles {W}



Créature : humain et clerc U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

Au moment où l'Ordre des Étoiles arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

L'Ordre des Étoiles a la protection contre la couleur choisie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre des Étoiles {W}



Créature : humain et clerc U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

Au moment où l'Ordre des Étoiles arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

L'Ordre des Étoiles a la protection contre la couleur choisie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reya Aubevenant {6}{W}{W}{W}



Créature légendaire : ange R

Vol

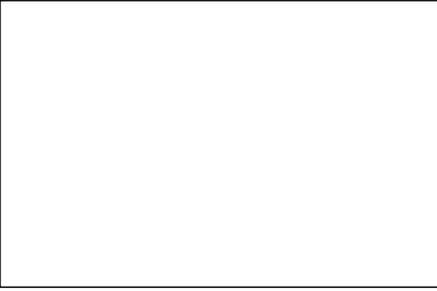
Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.)

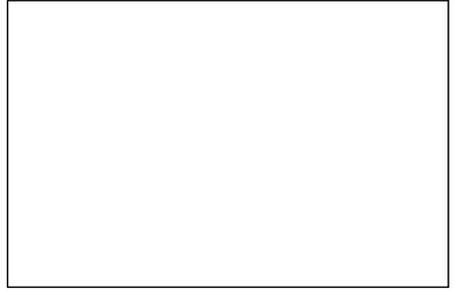
Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

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

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

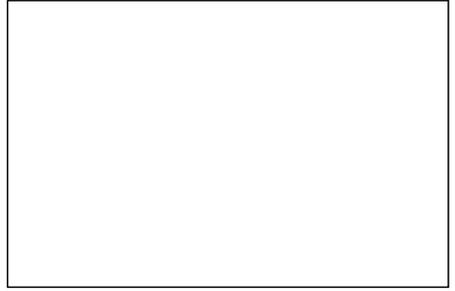


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

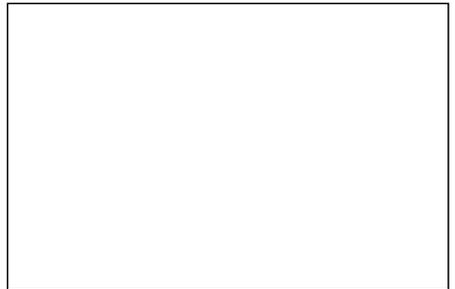


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

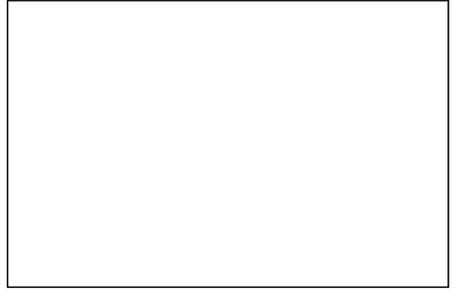


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

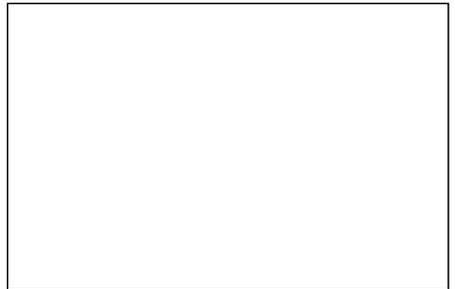


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

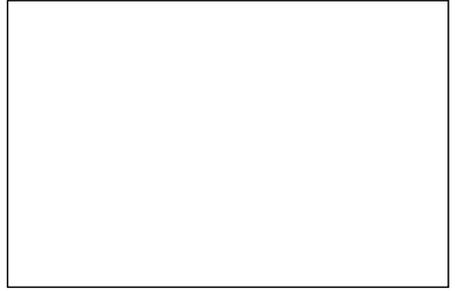


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

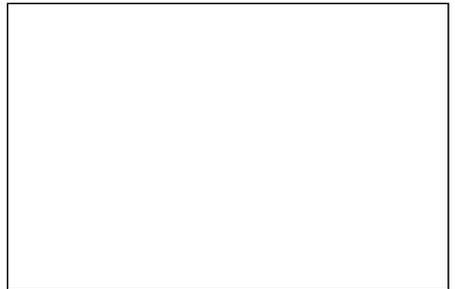


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

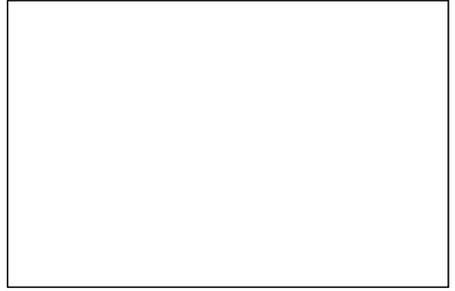


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

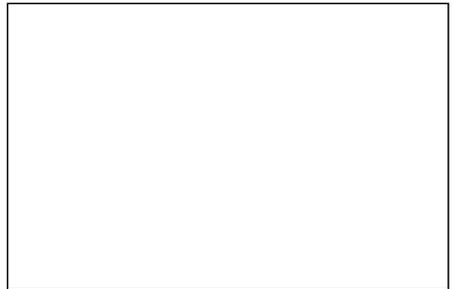


Terrain de base : plaine
{W}

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

Sanctuaire de Serra



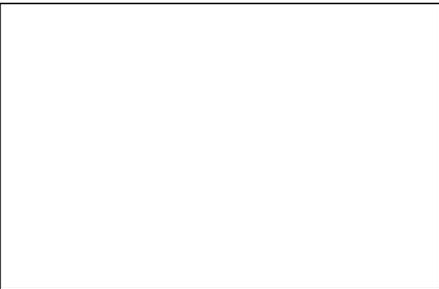
Terrain légendaire

{T} : Ajoutez {W} pour chaque enchantement que vous contrôlez.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

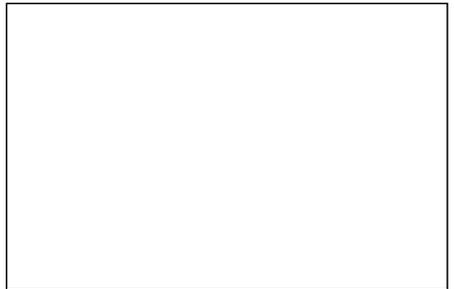


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Serra



Terrain légendaire

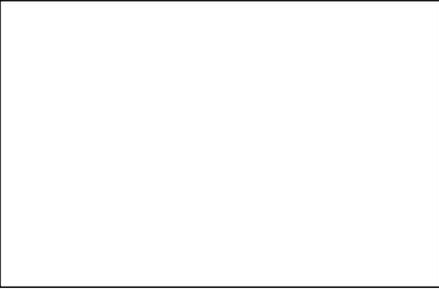
{T} : Ajoutez {W} pour chaque enchantement que vous contrôlez.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vif-argent

{4}



Artefact

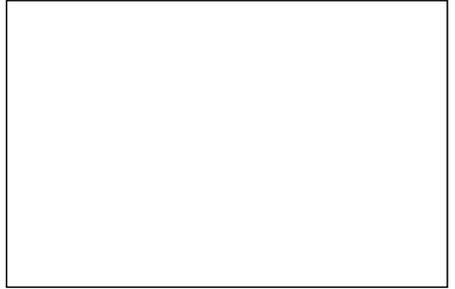
R

{4}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubateur d'Urza

{3}



Artefact

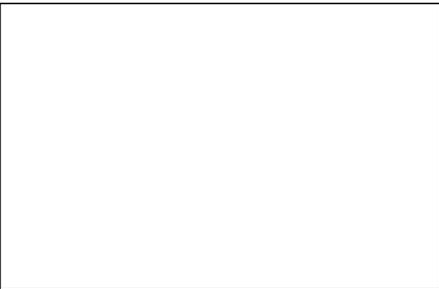
R

Au moment où l'Incubateur d'Urza arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vif-argent

{4}



Artefact

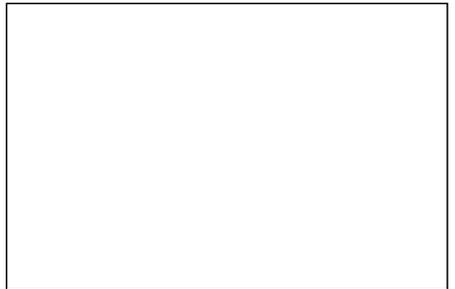
R

{4}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubateur d'Urza

{3}



Artefact

R

Au moment où l'Incubateur d'Urza arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour saint {W}



Éphémère C
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

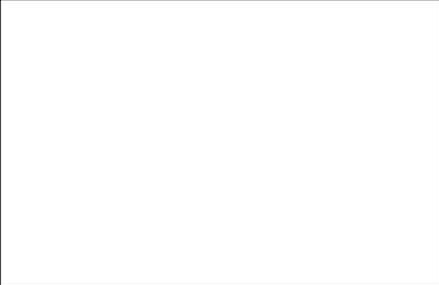
Jour saint {W}



Éphémère C
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

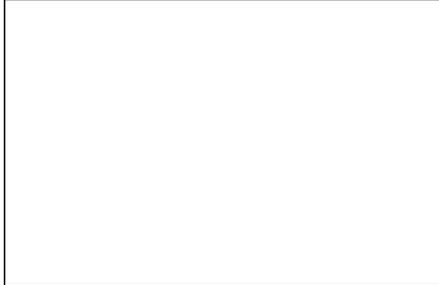
Jour saint {W}



Éphémère C
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour saint {W}



Éphémère C
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du luminarque

{1}{W}



Enchantement

R

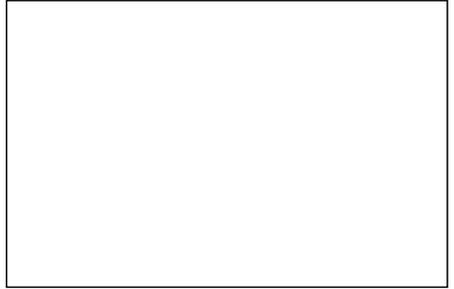
Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, si vous n'avez pas perdu de points de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du luminarque. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

{1}{W} : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. N'activez que si l'Ascension du luminarque a au moins quatre marqueurs « quête » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

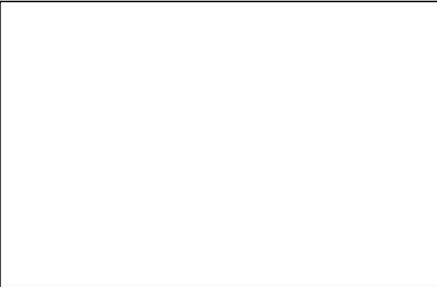
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.

Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du luminarque

{1}{W}



Enchantement

R

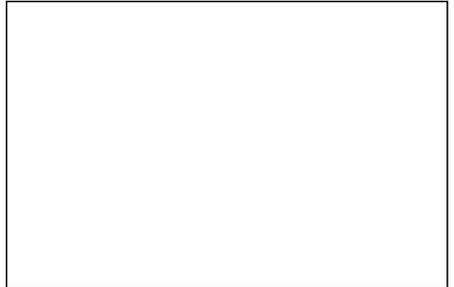
Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, si vous n'avez pas perdu de points de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du luminarque. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

{1}{W} : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. N'activez que si l'Ascension du luminarque a au moins quatre marqueurs « quête » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.

Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destinée angélique

{2}{W}{W}

Enchantement : aura

M

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +4/+4, a le vol et l'initiative, et elle est un ange en plus de ses autres types.

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez la Destinée angélique dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effort concerté

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Au début de chaque entretien, les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour si une créature que vous contrôlez a le vol. C'est vrai aussi pour la peur, l'initiative, la double initiative, la traversée de terrain, la protection, le piétinement et la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destinée angélique

{2}{W}{W}

Enchantement : aura

M

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +4/+4, a le vol et l'initiative, et elle est un ange en plus de ses autres types.

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez la Destinée angélique dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effort concerté

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Au début de chaque entretien, les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour si une créature que vous contrôlez a le vol. C'est vrai aussi pour la peur, l'initiative, la double initiative, la traversée de terrain, la protection, le piétinement et la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande auramancie

{1}{W}



Enchantement

R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.
Les créatures enchantées que vous contrôlez ont le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande auramancie

{1}{W}



Enchantement

R

Les autres enchantements que vous contrôlez ont le linceul.
Les créatures enchantées que vous contrôlez ont le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'esprits {1}{W}



Enchantement : aura U
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la protection contre les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pure conviction {3}{W}{W}{W}



Enchantement R
Les créatures que vous contrôlez ont la double initiative et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'esprits {1}{W}



Enchantement : aura U
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la protection contre les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pure conviction {3}{W}{W}{W}



Enchantement R
Les créatures que vous contrôlez ont la double initiative et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigille du trône vacant

{3}{W}{W}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage vers le néant

{1}{W}

Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigille du trône vacant

{3}{W}{W}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'enchantement, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage vers le néant

{1}{W}

Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

