


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



Créature : ange R

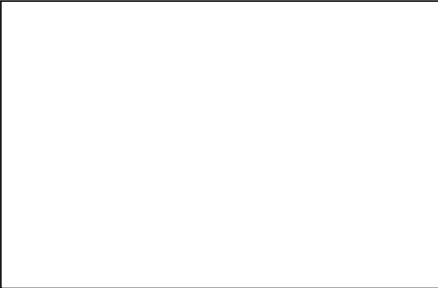
Vol

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

Page angélique {1}{W}



Créature : ange et esprit C

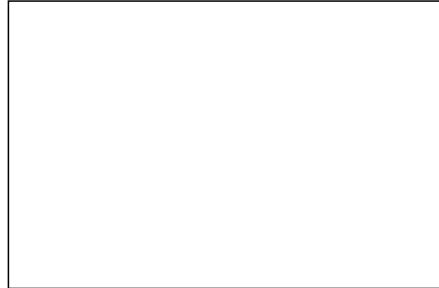
Vol

{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}



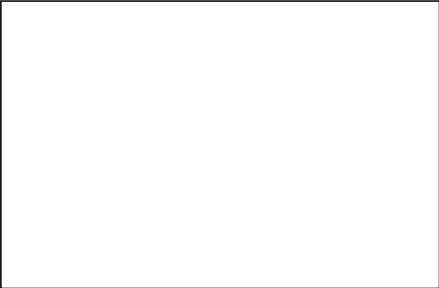
Créature : humain et chevalier U

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

Prêtre d'Icatia {W}



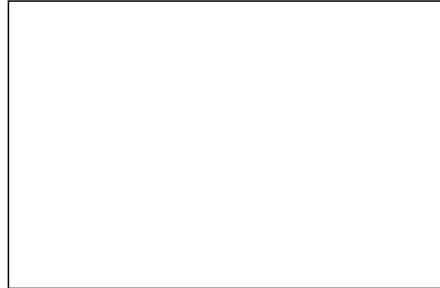
Créature : humain et clerc U

{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

Plaine



Terrain de base : plaine C

{W}

1/1

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


Plaine



Terrain de base : plaine **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

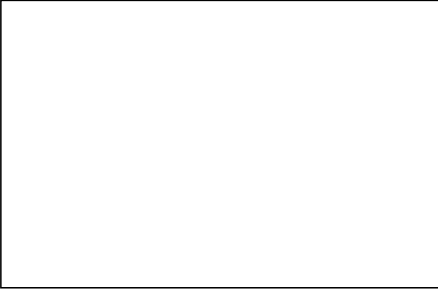
Plaine



Terrain de base : plaine **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

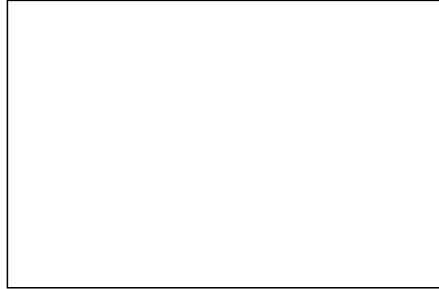
Plaine



Terrain de base : plaine **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

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

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

Pacifisme

{1}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast