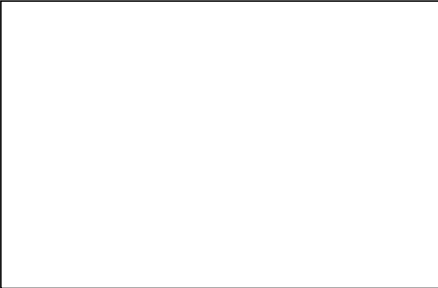


Akroma, ange de la Colère {5}{W}{W}{W}



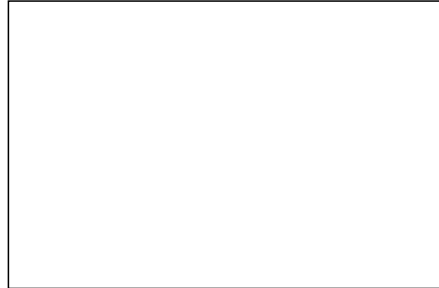
Créature légendaire : ange M

Vol, initiative, vigilance, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange exalté {4}{W}{W}



Créature : ange R

Vol


À chaque fois que l'Ange exalté inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Mue {2}{W}{W}

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange exalté {4}{W}{W}



Créature : ange R

Vol


À chaque fois que l'Ange exalté inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Mue {2}{W}{W}

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange exalté {4}{W}{W}



Créature : ange R

Vol


À chaque fois que l'Ange exalté inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Mue {2}{W}{W}

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange exalté {4}{W}{W}



Créature : ange R

Vol


À chaque fois que l'Ange exalté inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Mue {2}{W}{W}

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange solaire {4}{W}{W}



Créature : ange R


Vol

Quand l'Ange solaire arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les créatures engagées.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange solaire {4}{W}{W}



Créature : ange R


Vol

Quand l'Ange solaire arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les créatures engagées.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de la guerre {3}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

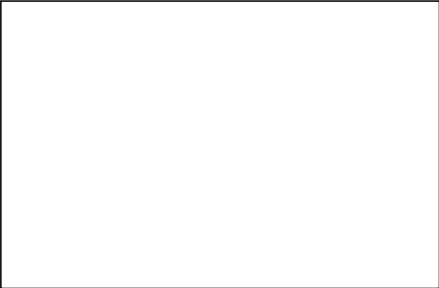
À chaque fois que le Héraut de la guerre attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Les sorts d'ange et les sorts d'humain que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque marqueur +1/+1 sur le Héraut de la guerre.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de la guerre {3}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

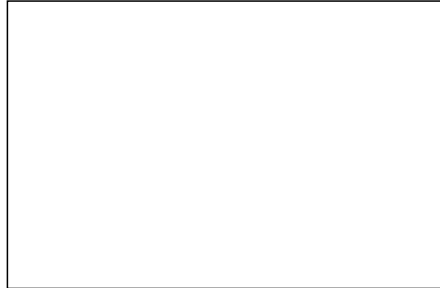
À chaque fois que le Héraut de la guerre attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Les sorts d'ange et les sorts d'humain que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque marqueur +1/+1 sur le Héraut de la guerre.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'essence {1}{W}



Créature : mur U


Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

À chaque fois que le Mur d'essence subit des blessures de combat, vous gagnez autant de points de vie.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'essence {1}{W}



Créature : mur U


Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

À chaque fois que le Mur d'essence subit des blessures de combat, vous gagnez autant de points de vie.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'essence {1}{W}



Créature : mur U

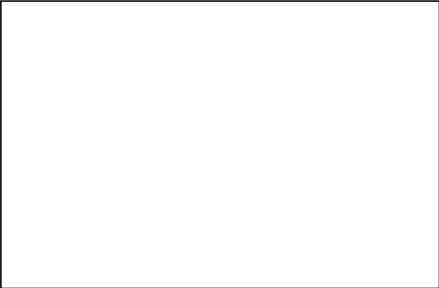
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

À chaque fois que le Mur d'essence subit des blessures de combat, vous gagnez autant de points de vie.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'essence {1}{W}



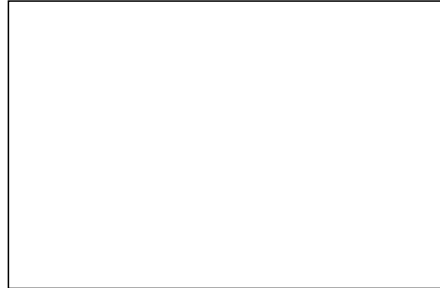
Créature : mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
 À chaque fois que le Mur d'essence subit des blessures de combat, vous gagnez autant de points de vie.

0/4

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

Colère de Dieu

{2}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

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  
{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

Calice toujours ruisselant {0}

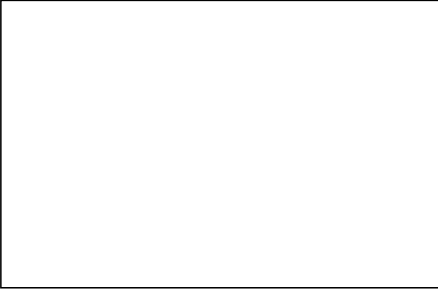


Artefact U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)  
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.  
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant {0}

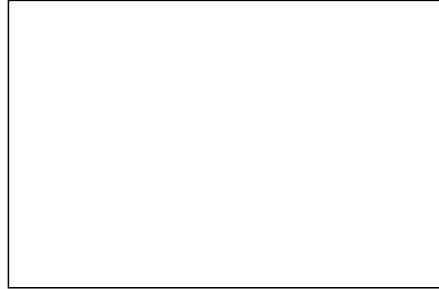


Artefact U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)  
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.  
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant {0}



Artefact U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)  
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.  
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}



Artefact

U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repousser la malveillance

{W}



Éphémère

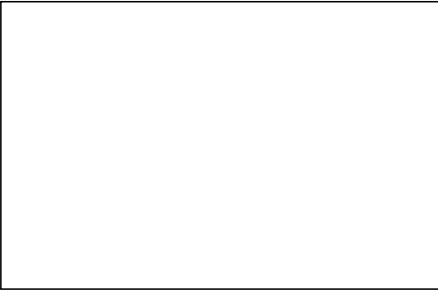
U

Contrearez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repousser la malveillance

{W}



Éphémère

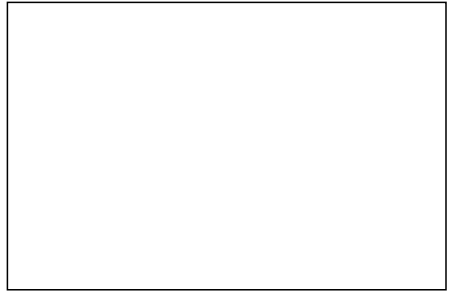
U

Contrearez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repousser la malveillance

{W}




Éphémère

U

Contrearez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet spirituel {W}




Enchantement U

{W}, sacrifiez le Collet spirituel : Exilez une créature ciblée qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet spirituel {W}




Enchantement U

{W}, sacrifiez le Collet spirituel : Exilez une créature ciblée qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet spirituel {W}




Enchantement U

{W}, sacrifiez le Collet spirituel : Exilez une créature ciblée qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Genju des champs {W}



Enchantement : aura U

Enchanter : plaine

{2} : Jusqu'à la fin du tour, la plaine enchantée devient une créature 2/5 blanche Esprit avec « À chaque fois que cette créature inflige des blessures, son contrôleur gagne autant de points de vie. » C'est toujours un terrain.

Quand la plaine enchantée est mise dans un cimetière, vous pouvez renvoyer le Genju des champs depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Genju des champs

{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : plaine

{2} : Jusqu'à la fin du tour, la plaine enchantée devient une créature 2/5 blanche Esprit avec « À chaque fois que cette créature inflige des blessures, son contrôleur gagne autant de points de vie. » C'est toujours un terrain.

Quand la plaine enchantée est mise dans un cimetière, vous pouvez renvoyer le Genju des champs depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Genju des champs

{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : plaine

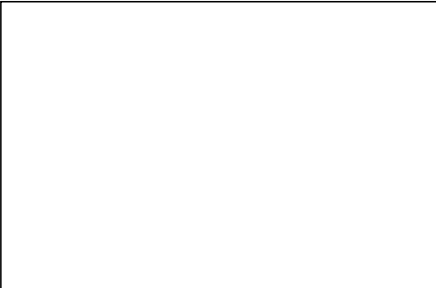
{2} : Jusqu'à la fin du tour, la plaine enchantée devient une créature 2/5 blanche Esprit avec « À chaque fois que cette créature inflige des blessures, son contrôleur gagne autant de points de vie. » C'est toujours un terrain.

Quand la plaine enchantée est mise dans un cimetière, vous pouvez renvoyer le Genju des champs depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Genju des champs

{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : plaine

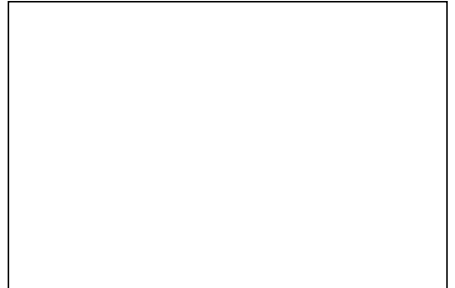
{2} : Jusqu'à la fin du tour, la plaine enchantée devient une créature 2/5 blanche Esprit avec « À chaque fois que cette créature inflige des blessures, son contrôleur gagne autant de points de vie. » C'est toujours un terrain.

Quand la plaine enchantée est mise dans un cimetière, vous pouvez renvoyer le Genju des champs depuis votre cimetière dans votre main.

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

Voyage vers le néant

{1}{W}



Enchantement

C

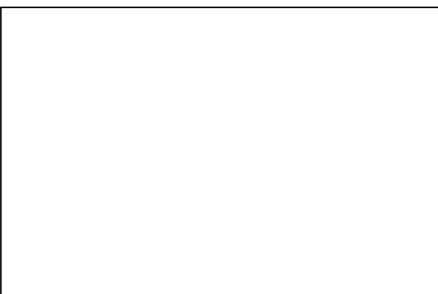
Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.

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

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