


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

Archange de Thiune {3}{W}{W}



Créature : ange M

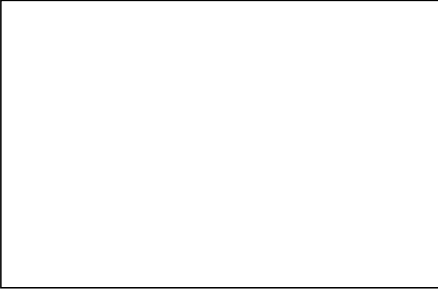
Vol, lien de vie

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange pourfendeur {3}{W}{W}



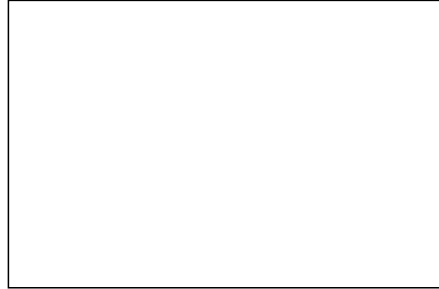
Créature : ange M

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avacyn, ange de l'espoir {5}{W}{W}{W}



Créature légendaire : ange M

Vol, vigilance, indestructible

Les autres permanents que vous contrôlez ont l'indestructible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurelia, la Meneuse de guerre

{2}{R}{R}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol, vigilance, célérité

À chaque fois qu'Aurelia, la chef de guerre attaque pour la première fois chaque tour, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisela, lame d'Ornuït

{4}{R}{W}{W}

Créature légendaire : ange

R

Vol, initiative

Si une source devait infliger des blessures à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, cette source inflige le double de ces blessures à ce joueur ou à ce permanent à la place.

Si une source devait infliger des blessures à vous ou à un permanent que vous contrôlez, prévenez la moitié de ces blessures, arrondie à l'unité supérieure.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisela, lame d'Ornuït

{4}{R}{W}{W}

Créature légendaire : ange

R

Vol, initiative

Si une source devait infliger des blessures à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, cette source inflige le double de ces blessures à ce joueur ou à ce permanent à la place.

Si une source devait infliger des blessures à vous ou à un permanent que vous contrôlez, prévenez la moitié de ces blessures, arrondie à l'unité supérieure.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bûcher des damnés

{X}{X}{R}

Rituel

M

Le Bûcher des damnés inflige X blessures au joueur ciblé ou au planeswalker ciblé et à chaque créature que ce joueur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

Miracle {X}{R} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorez les anges

{X}{X}{W}{W}



Rituel

M

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.  
Miracle {X}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trompe-la-mort

{3}{W}{W}



Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière. Si c'est un ange, mettez deux marqueurs +1/+1 sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trompe-la-mort

{3}{W}{W}



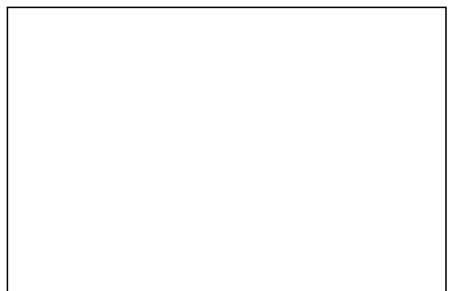
Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière. Si c'est un ange, mettez deux marqueurs +1/+1 sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



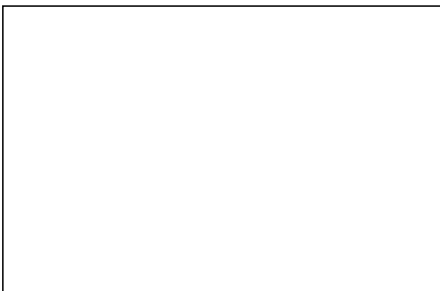
Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



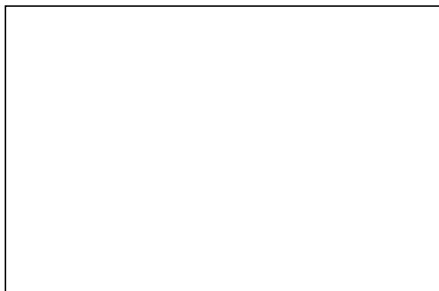
Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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 **C**  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

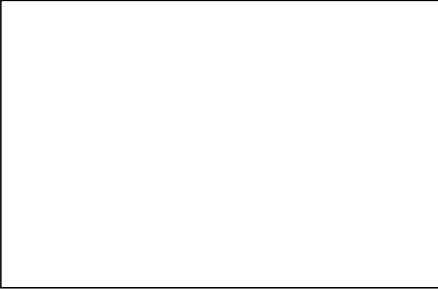
Pierre indiciale de Boros **{3}**



Artefact **C**  
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.  
{R}{W}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale de Boros : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

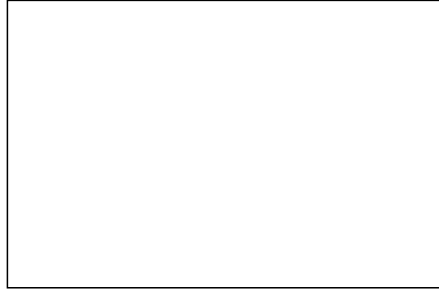
Plaine



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale de Boros **{3}**



Artefact **C**  
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.  
{R}{W}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale de Boros : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement de lave

{X}{R}{R}

Éphémère

R

Le Tremblement de lave inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage

{W}

Éphémère

C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage

{W}

Éphémère

C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage

{W}

Éphémère

C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Changenuage

{W}

Éphémère

C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

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

Furie d'Aurélia

{X}{R}{W}

Éphémère

M

La Furie d'Aurélia inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles. Engagez chaque créature blessée de cette manière. Les joueurs blessés de cette manière ne peuvent pas lancer de sort non-créature ce tour-ci.

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

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

Pacifisme

{1}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

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

Pacifisme

{1}{W}



Enchantement : aura


C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

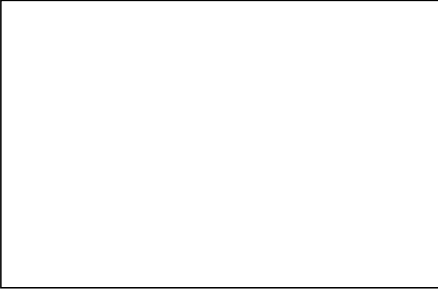
Pacifisme {1}{W}



Enchantement : aura **C**  
Enchanter : créature  
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}



Enchantement : aura **C**  
Enchanter : créature  
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast