


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 fureur {4}{W}{W}



Créature : ange R


Vol

Quand l'Ange de fureur meurt, vous pouvez la mélanger dans la bibliothèque de son propriétaire.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de fureur {4}{W}{W}



Créature : ange R


Vol

Quand l'Ange de fureur meurt, vous pouvez la mélanger dans la bibliothèque de son propriétaire.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de grâcebataille {3}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

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

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de grâce bataille

{3}{W}{W}



Créature : ange

R

Vol

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

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la sérénité

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



Créature : ange

M

Vol

Quand l'Ange de la sérénité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler jusqu'à trois autres créatures ciblées du champ de bataille et/ou cartes de créature des cimetières.

Quand l'Ange de la sérénité quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la sérénité

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



Créature : ange

M

Vol

Quand l'Ange de la sérénité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler jusqu'à trois autres créatures ciblées du champ de bataille et/ou cartes de créature des cimetières.

Quand l'Ange de la sérénité quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange immaculé

{4}{W}{W}



Créature : ange

M

Vol

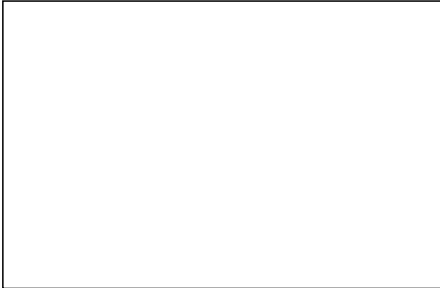
Tant que l'Ange immaculé est dégagé, il a la protection contre les artefacts et contre toutes les couleurs.

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange lamesoleil {5}{W}

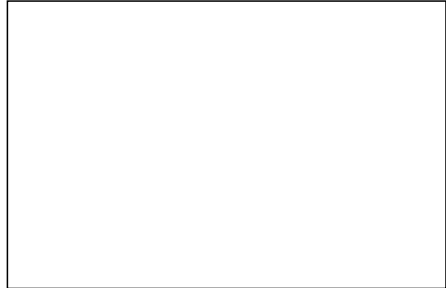


Créature : ange C
Vol, initiative, vigilance, lien de vie

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes {W}




Créature : humain et clerc C
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange lamesoleil {5}{W}




Créature : ange C
Vol, initiative, vigilance, lien de vie

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes {W}

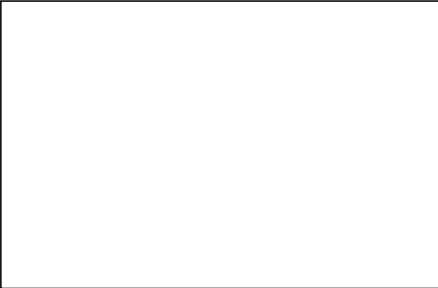


Créature : humain et clerc C
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes {W}



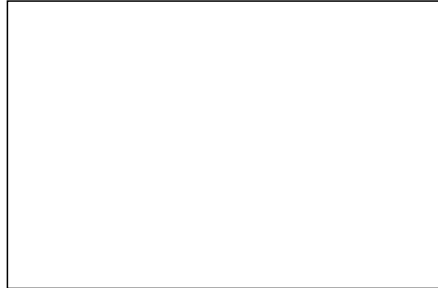
Créature : humain et clerc C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes {W}




Créature : humain et clerc U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes {W}




Créature : humain et clerc C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes {W}




Créature : humain et clerc U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes {W}




Créature : humain et clerc U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des vents {3}{W}



Créature : esprit R


Vol

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes {W}




Créature : humain et clerc U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des vents {3}{W}



Créature : esprit R

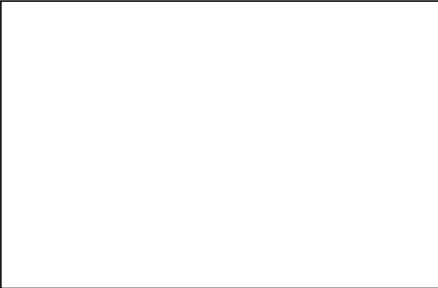
Vol

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir {W}



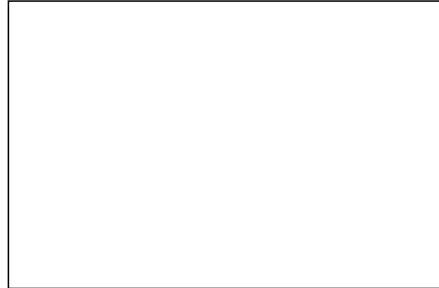
Créature : humain et moine R

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

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

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

Voyageur damné {W}



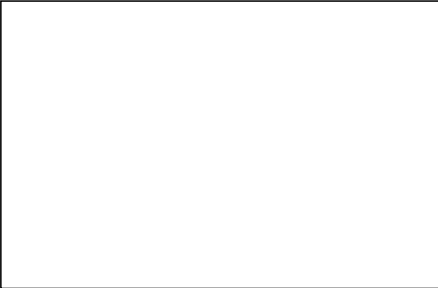
Créature : humain et soldat C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}



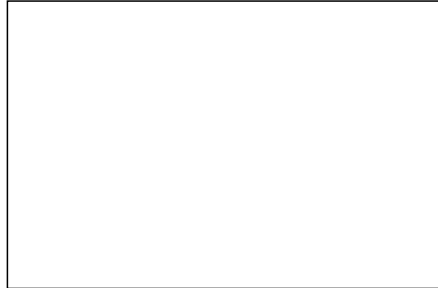
Créature : humain et soldat C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}




Créature : humain et soldat C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}




Créature : humain et soldat C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit angélique {4}{W}



Rituel C

Exilez une cible, créature ou enchantement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit angélique

{4}{W}



Rituel

C

Exilez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de l'archange

{7}{W}



Rituel

M

Vous gagnez 2 points de vie pour chaque carte dans votre cimetière, puis vous mélangez votre cimetière à votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épuration angélique

{2}{W}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un permanent.
Exilez une cible, artefact, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de l'archange

{7}{W}



Rituel

M

Vous gagnez 2 points de vie pour chaque carte dans votre cimetière, puis vous mélangez votre cimetière à votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de l'archange

{7}{W}

Rituel

M

Vous gagnez 2 points de vie pour chaque carte dans votre cimetière, puis vous mélangez votre cimetière à votre bibliothèque.

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
{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

Intervention angélique

{1}{W}



Éphémère

C

Une cible, créature ou planeswalker, que vous contrôlez acquiert la protection contre l'incolore ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. (Elle ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par quoi que ce soit ayant cet attribut.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention angélique

{1}{W}



Éphémère

C

Une cible, créature ou planeswalker, que vous contrôlez acquiert la protection contre l'incolore ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. (Elle ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par quoi que ce soit ayant cet attribut.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention angélique

{1}{W}



Éphémère

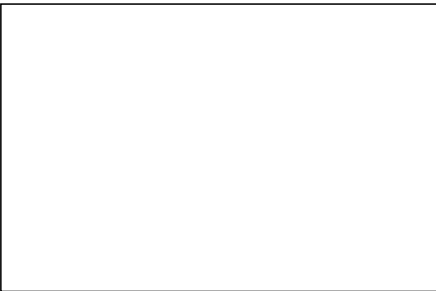
C

Une cible, créature ou planeswalker, que vous contrôlez acquiert la protection contre l'incolore ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. (Elle ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par quoi que ce soit ayant cet attribut.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention angélique

{1}{W}



Éphémère

C

Une cible, créature ou planeswalker, que vous contrôlez acquiert la protection contre l'incolore ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. (Elle ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par quoi que ce soit ayant cet attribut.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange d'opale

{4}{W}



Enchantement

R

Quand un adversaire lance un sort de créature, si l'Archange d'opale est un enchantement, l'Archange d'opale devient une créature 5/5 ange avec le vol et la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accord angélique

{3}{W}



Enchantement

U

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 4 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange d'opale

{4}{W}



Enchantement

R

Quand un adversaire lance un sort de créature, si l'Archange d'opale est un enchantement, l'Archange d'opale devient une créature 5/5 ange avec le vol et la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

