

Ange de grâcebataille	{3}{W}{W}
Créature : ange	R
Vol	
Exaltation (À chaque fois qu'une	
contrôlez attaque seule, cette créature	gagne +1/+1
jusqu'à la fin du tour.) À chaque fois qu'une créature qu	ie vous contrôlez
attaque seule, elle acquiert le lien de vie	
fin du tour.	,,
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ange de grâcebataille	{3}{W}{W}	Ange de la sérénité {4}{W}{W}{W}
Créature : ange	R	Créature : ange M
Vol Exaltation (À chaque fois qu'une cré	éature que vous	Vol Quand I'Ange de la sérénité arrive sur le champ de
contrôlez attaque seule, cette créature gag		bataille, vous pouvez exiler jusqu'à trois autre
jusqu'à la fin du tour.) À chaque fois qu'une créature que v	vava aantrâlaa	créatures ciblées du champ de bataille et/ou cartes de créature des cimetières.
attaque seule, elle acquiert le lien de vie ju		Quand I'Ange de la sérénité quitte le champ de
fin du tour.	, ,	bataille, renvoyez les cartes exilées dans les mains de
		leurs propriétaires.
	4/4	5/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la sérénité	{4}{W}{W}{W}
Créature : ange	M
Vol	
Quand I'Ange de la sérénité arrive sur bataille, vous pouvez exiler jusqu'à tro	•
créatures ciblées du champ de bataille et/ou	
créature des cimetières.	
Quand I'Ange de la sérénité quitte le c bataille, renvoyez les cartes exilées dans les	•
leurs propriétaires.	mains de
•	
	5 /0
	5/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

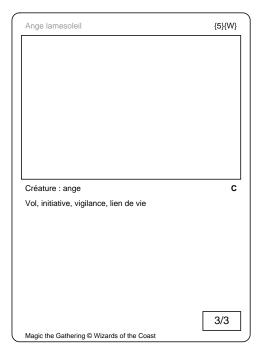
Ange immaculé

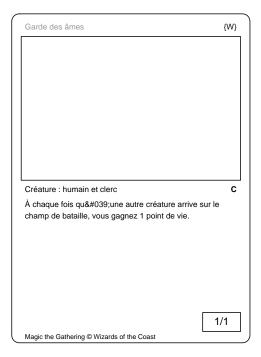
Créature : ange

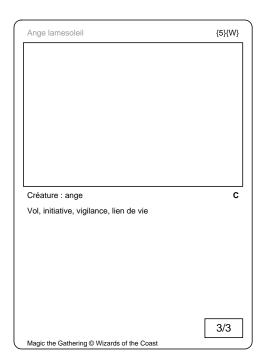
Vol

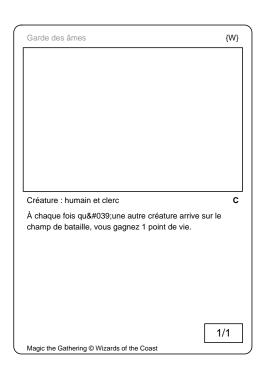
Tant que l'Ange immaculé est dégagé, il a la protection contre les artefacts et contre toutes les couleurs.

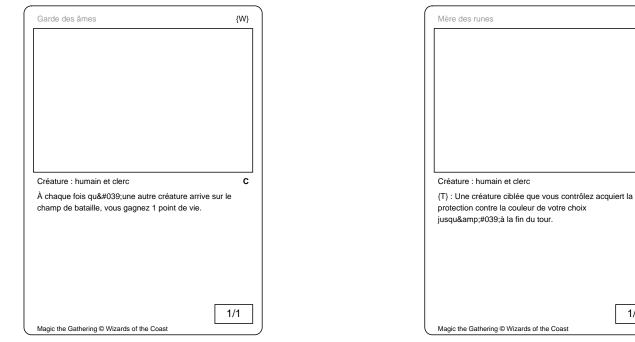
À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez dégager l'Ange immaculé.









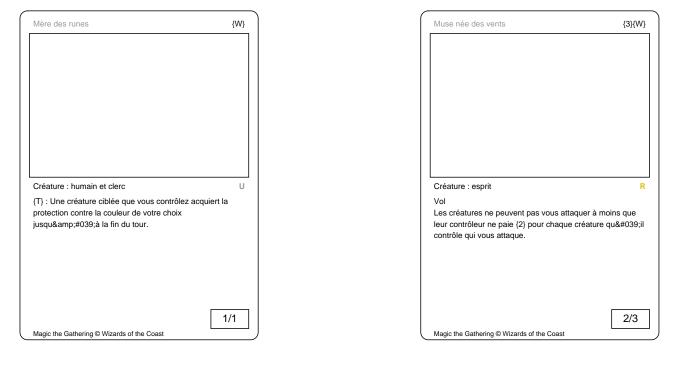


Garde des âmes {W} Créature : humain et clerc À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie. 1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes {W} Créature : humain et clerc {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

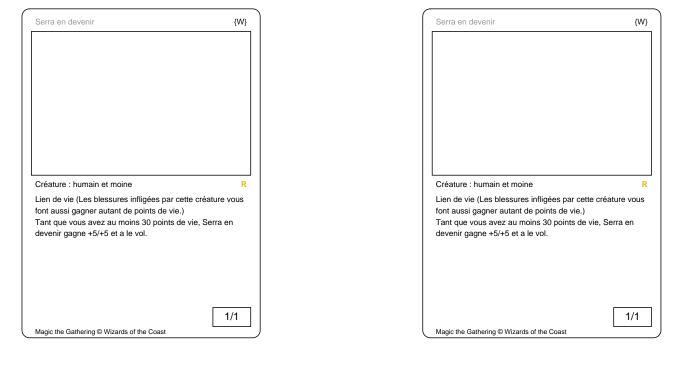
 $\{W\}$

1/1



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	

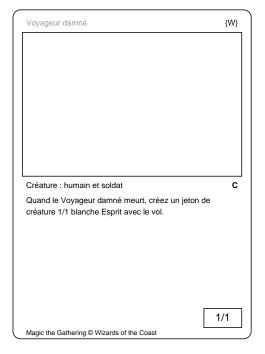
Muse née des vents	{3}{W}
Créature : esprit	R
Vol	
Les créatures ne peuvent pas vous leur contrôleur ne paie {2} pour chac contrôle qui vous attaque.	

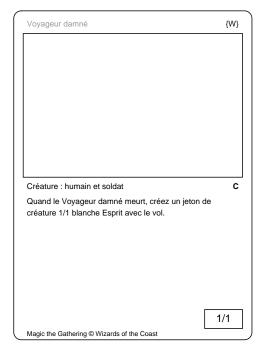


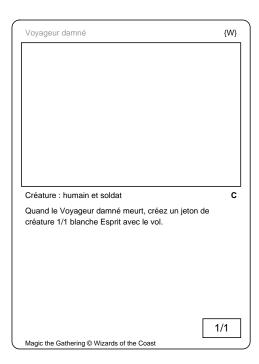
	Serra en devenir	{W}
	Créature : humain et moine	R
	Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature	vous
	font aussi gagner autant de points de vie.) Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra e	en.
	devenir gagne +5/+5 et a le vol.	211
		1/1
1		

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.







Édit angélique

Rituel

Exilez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit angélique	{4}{W}		Lumière de I'archange	7}{W}
Rituel	С		Rituel	М
Exilez une cible, créature ou enchantement.			Vous gagnez 2 points de vie pour chaque carte dans v cimetière, puis vous mélangez votre cimetière à votre bibliothèque.	otre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Épuration angélique	{2}{W}
Rituel	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,	
sacrifiez un permanent. Exilez une cible, artefact, créature ou enchantement	

Lumière de I'archange	{7}{W}
Rituel	М
Vous gagnez 2 points de vie pour chaque carte dar cimetière, puis vous mélangez votre cimetière à vou bibliothèque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lumière de I'archange {7}{W}	Plaine
Rituel M Vous gagnez 2 points de vie pour chaque carte dans votre	Terrain de base : plaine C <center>&</center>
cimetière, puis vous mélangez votre cimetière à votre bibliothèque. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	It;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"&
magic the Gathering @ wizards of the Coast	magic the Gathering © wizards of the Coast
Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine C	

p;amp;amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

p;amp;amp;gt;

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> p;amp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> p;amp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine &ttcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;&	Terrain de base : plaine &ttcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine C &ttcenter>&	Terrain de base : plaine C <center>&</center>
;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"""&	;It;img width="65" align="center&

Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine &ttcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;&	Terrain de base : plaine &ttcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine C &ttcenter>&	Terrain de base : plaine C <center>&</center>
;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"""&	;It;img width="65" align="center&

Plaine	Intervention angélique {1}{	W}
Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;tt;center> <timg &tt:="" align="center" center="" src="graph/manas/bigW.jpg" width="65"></timg>	Éphémère 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	С
magic the Counciling & Wizards of the Council	magic are extremily a wizard or the occur.	

Intervention angélique {1){	W}
Éphémère 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.)	C
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Intervention angélique {1}	W}	Archange d'opale {4	! }{W}
Éphémère 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	C	Enchantement Quand un adversaire lance un sort de créature, si I'Archange d'opale est un enchantement, I'Archange d'opale devient une créature 5, ange avec le vol et la vigilance.	R
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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
,	Accord angélique	{3}{W}
	Enchantement	U
	Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagne	
	moins 4 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de cr 4/4 blanche Ange avec le vol.	éature
	w. Danote / mige avec to ven	
	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 ange avec le vol et la vigilance.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

