

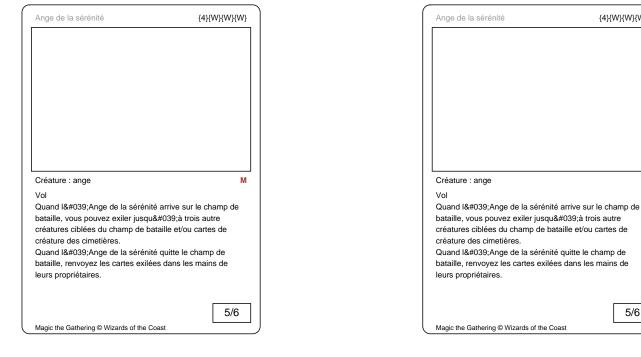
Ange de I'h	eure sinistre	{5}{W}{W}
Créature : ange		R
Flash Vol		
Quand I'And champ de bataille,	ge de l'heure sinist si vous l'avez land s les créatures attaquante	cé depuis votre
		5/4
Magic the Gathering @	Wizards of the Coast	

Ange de la jubilation	{1}{W}{W}{W}
Créature : ange	R
Vol	
Les autres créatures non-noires orgagnent +1/+1.	que vous contrôlez
Les joueurs ne peuvent pas dépe	
sacrifier des créatures pour lance capacités.	er des sorts ou activer des
capacites.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the C	

Ange de la jubilation	{1}{W}{W}{W}	Ange de la jubilation {1}{W}{W}{W}
Créature : ange	R	Créature : ange
Vol		Vol
Les autres créatures non-noires que vous c gagnent +1/+1.	contrôlez	Les autres créatures non-noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les joueurs ne peuvent pas dépenser de po	oints de vie ou	Les joueurs ne peuvent pas dépenser de points de vie ou
sacrifier des créatures pour lancer des sorts	s ou activer des	sacrifier des créatures pour lancer des sorts ou activer des
capacités.		capacités.
	3/3	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

An	ge de la jubilation {1}{\gamma}	W}{W}{W}
Cr	éature : ange	R
Vo	I	
	s autres créatures non-noires que vous contrôle gnent +1/+1.	Z
Le	os s joueurs ne peuvent pas dépenser de points de crifier des créatures pour lancer des sorts ou ac pacités.	
-		
		3/3
Mo	gic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Ange de la sérénité	{4}{W}{W}{W}
Créature : ange	M
Vol	i aurina anus la abanca da
Quand I' Ange de la sérénité	arrive sur le champ de
bataille, vous pouvez exiler jusqu&	#039;à trois autre
bataille, vous pouvez exiler jusqu& créatures ciblées du champ de ba	#039;à trois autre
bataille, vous pouvez exiler jusqu& créatures ciblées du champ de ba créature des cimetières.	k#039;à trois autre taille et/ou cartes de
Quand I'Ange de la sérénité bataille, vous pouvez exiler jusqu& créatures ciblées du champ de ba créature des cimetières. Quand I'Ange de la sérénité bataille, renvoyez les cartes exilée	#039;à trois autre taille et/ou cartes de e quitte le champ de
bataille, vous pouvez exiler jusquê créatures ciblées du champ de ba créature des cimetières. Quand I'Ange de la sérénité	#039;à trois autre taille et/ou cartes de e quitte le champ de
bataille, vous pouvez exiler jusquê créatures ciblées du champ de ba créature des cimetières. Quand I'Ange de la sérénité bataille, renvoyez les cartes exilée	#039;à trois autre taille et/ou cartes de e quitte le champ de



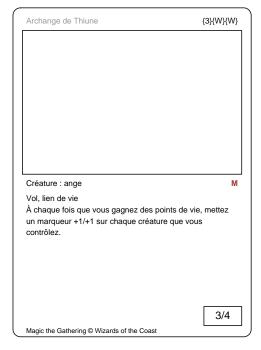
Ange de la sérénité	{4}{W}{W}{W}
Créature : ange	М
Vol	
Quand I'Ange de la sérénité arriv bataille, vous pouvez exiler jusqu'	•
créatures ciblées du champ de bataille	
créature des cimetières.	
Quand I'Ange de la sérénité quitt	
bataille, renvoyez les cartes exilées dan	ns les mains de
leurs propriétaires.	
	5/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

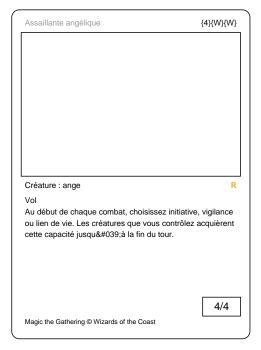
Archange de Thiune	{3}{W}{W}
Créature : ange	IV
Vol, lien de vie À chaque fois que vous gagnez des points un marqueur +1/+1 sur chaque créature que contrôlez.	

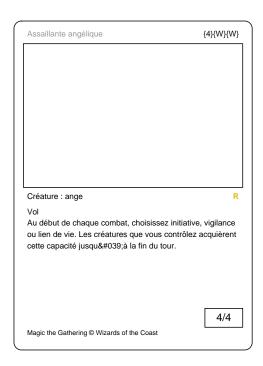
{4}{W}{W}{W}

5/6

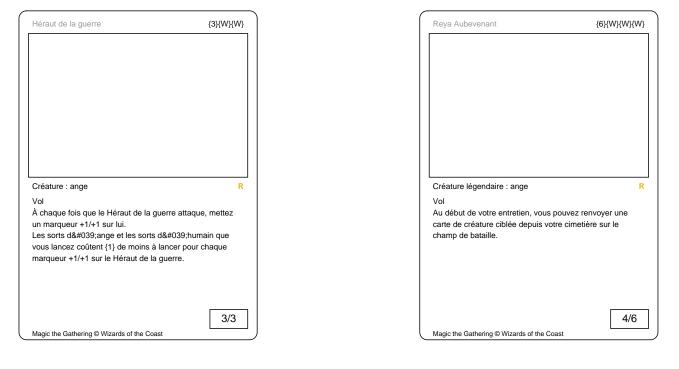
Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Avacyn, ange de l'espoir	{5}{W}{W}{W}
Créature légendaire : ange	M
Vol, vigilance, indestructible	
Les autres permanents que vous contrôlez on	ıt
I'indestructible.	
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	8/8



,	Héraut de la guerre	{3}{W}{W}
	Créature : ange	R
	Vol	
	À chaque fois que le Héraut de la guerre attaque, un marqueur +1/+1 sur lui.	mettez
	Les sorts d'ange et les sorts d'huma	
	vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour ch marqueur +1/+1 sur le Héraut de la guerre.	naque
		3/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Reya Aubevenant

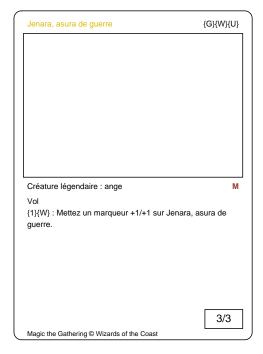
Créature légendaire : ange
Vol
Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

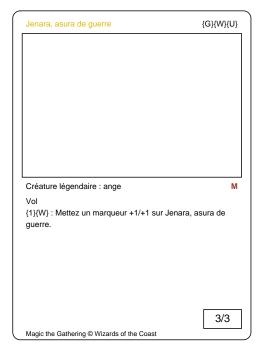
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse de Serra	{W}{W}	Aurelia, la Meneuse de guerre	{2}{R}{R}{W}{W}
Créature : ange	R	Créature légendaire : ange	M
Vous ne pouvez pas lancer ce sort pendant ve deuxième ou troisième tour de la partie. Vol, vigilance	otre premier,	Vol, vigilance, célérité À chaque fois qu'Aurelia attaqu fois chaque tour, dégagez toutes les c contrôlez. Cette phase est suivie d� combat supplémentaire.	réatures que vous
	3/3		3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vengeresse de Serra	{W}{W}
Créature : ange	R
Vous ne pouvez pas lancer ce sort deuxième ou troisième tour de la pa	
Vol, vigilance	
	3/3
	1 3/3

Aurelia, la Meneuse de guerre	{2}{R}{R}{W}{W}
Créature légendaire : ange	М
Vol, vigilance, célérité À chaque fois qu'Aurelia attac fois chaque tour, dégagez toutes les contrôlez. Cette phase est suivie d& combat supplémentaire.	créatures que vous
	3/4





Jenara, asura de guerre

(G}{W}{U}

Créature légendaire : ange M

Vol
{1}{W} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Jenara, asura de guerre.

3/3

Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast

Jenara, asura de guerre

(G){W}{U}

Créature légendaire : ange

Vol
{1}{W} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Jenara, asura de guerre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigarda de la milice des hérons	{2}{G}{W}{W}	Trompe-la-mort {3}{W}{W}	}
Créature légendaire : ange	M	Rituel	J
Vol, défense talismanique	. 21	Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature	
Les sorts et les capacités que vos adversaire ne peuvent pas vous faire sacrifier de perma		ciblée de votre cimetière. Si c'est un ange, mettez deux marqueurs +1/+1 sur lui.	
		, i	
	5/5		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Sigarda de la milice des hérons	{2}{G}{W}{W}
	Créature légendaire : ange	М
	Vol, défense talismanique	
	Les sorts et les capacités que vos adversaires ne peuvent pas vous faire sacrifier de perman	
		5/5
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Trompe-la-mort	{3}{W}{W}
Rituel	U
Renvoyez sur le champ de batai ciblée de votre cimetière. Si c&#	
deux marqueurs +1/+1 sur lui.	039;est un ange, mettez

Trompe-la-mort	{3}{W}{W}		Verdict suprême	{1}{W}{W}{U}
Rituel	U		Rituel	R
Renvoyez sur le champ de bataille une carte de			Ce sort ne peut pas être contrecarré.	
ciblée de votre cimetière. Si c'est un ange			Détruisez toutes les créatures.	
deux marqueurs +1/+1 sur lui.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Trompe-la-mort	{3}{W}{W
Rituel	L
Renvoyez sur le champ de bataille ciblée de votre cimetière. Si c deux marqueurs +1/+1 sur lui.	

Verdict suprême	{1}{W}{W}{U}
Rituel	R
Ce sort ne peut pas être contrecarré. Détruisez toutes les créatures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bosquet de Solpétal		Bosquet de Solpétal
Terrain R		Terrain R
Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.  {T}: Ajoutez {G} ou {W}.		Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine. {T}: Ajoutez {G} ou {W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Bosquet de Solpétal		Forêt

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.  $\label{eq:total} \{T\}: Ajoutez\ \{G\}\ ou\ \{W\}.$ 

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt	Forteresse glaciaire
Terrain de base : forêt C	Terrain R
{G}  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.  {T}: Ajoutez {W} ou {U}.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forteresse glaciaire	Forteresse glaciaire

Forteresse glaciaire	
Terrain	R
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez	
une plaine ou une île. {T} : Ajoutez {W} ou {U}.	
(1) , godio2 (11) od (0).	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forteresse glaciaire	
Terrain  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrô une plaine ou une île.  {T}: Ajoutez {W} ou {U}.	R iliez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Île	Mont enraciné
Terrain de base : île C	Terrain
{U}	Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.
	{T}: Ajoutez {R} ou {G}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île	
Terrain de base : île	С
{U}	

Mont enraciné	)
Terrain R	
Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.	
{T}: Ajoutez {R} ou {G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ر

Mont enraciné		Montagne
Terrain  Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.  {T}: Ajoutez {R} ou {G}.		Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center> <img align="center" src="graph/manas/bigR.jpg" width="65"/>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
<center><limg &<="" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg" td="" width="65"><td></td><td>Refrain de base : montagne C &amp; amp;amp;amp;it;center&gt;⁢img width="center" src="graph/manas/bigR.jpg""&gt;&gt;</td></limg></center>		Refrain de base : montagne C & amp;amp;amp;it;center>⁢img width="center" src="graph/manas/bigR.jpg"">>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

String width—Samp;amp;amp;quot;658amp;amp;amp;quot; align=Samp;amp;amp;quot;63amp;amp;quot; align=Samp;amp;amp;quot;63amp;amp;quot; sro=Samp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg"8amp;amp;quot;8amp;amp;quot;8amp;amp;quot;8amp;amp;quot;97amp;q		
&tt:center>>ttimg with=>amp;amp;amp;gt;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp	Montagne	Plaine
Montagne    Plaine	<center>&amp; ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg&amp; amp;quot;<td><center><img align="center&amp;qmot;src=" bigw.jpg"&tt;="" center&am<="" graph="" manas="" td="" width="65"/></center></td></center>	<center><img align="center&amp;qmot;src=" bigw.jpg"&tt;="" center&am<="" graph="" manas="" td="" width="65"/></center>
Terrain de base : montagne C >>"align="center&	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Terrain de base : montagne C >>"align="center&		
>>>"       &ditcenter>"efs"         align="center"       align="center"	Montagne	Plaine
	<center><img &<="" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg" td="" width="65"/><td><center><img &tt;="" align="center" center&am<="" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"/></center></td></center>	<center><img &tt;="" align="center" center&am<="" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"/></center>
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast  Magic the Gathering ® Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine  & mp;amp;amp;tt;center>&tttimg width="65" align="graph/manas/bigW.jpg"&	Terrain de base : plaine <center><img sign="center" src="graph/manas/bigW.jpg" width="65"/></center> Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Parchemin d'Avacyn {1}
Terrain de base : plaine C &ttcenter&	Artefact  (1), sacrifiez le Parchemin d'Avacyn : Piochez une carte. Si vous contrôlez un ange, vous gagnez 5 points de vie.
argi-tamp;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parchemin d'Avacyn	{1}	Parchemin d'Avacyn	{1}
Artefact		Artefact	c
{1}, sacrifiez le Parchemin d'Avacyn : Piochez un carte. Si vous contrôlez un ange, vous gagnez 5 points		{1}, sacrifiez le Parchemin d'Avacyn : Piochez une carte. Si vous contrôlez un ange, vous gagnez 5 points of	
vie.	ie	vie.	ie
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Parchemin d'Avacyn	{1]
Artefact	c
{1}, sacrifiez le Parchemin d'Avacyn carte. Si vous contrôlez un ange, vous gag	
vie.	

Retour au pays	{W}
Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un	U
nombre de points de vie égal à sa force.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Retour au pays	{W}	Retour au pays {	<b>V</b> }
Éphémère	U	Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.		Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Retour au pays	{W}
Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ascendance temurienne	{G}{U}{R}
Enchantement  Les créatures que vous contrôlez ont la célérité À chaque fois qu'une créature avec une supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de sous votre contrôle, vous pouvez piocher une c	force bataille
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ascendance temurienne	{G}{U}{R}
Enchantement	R
Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.	K
À chaque fois qu'une créature avec une fo	rce
supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de basous votre contrôle, vous pouvez piocher une car	
3003 Votre controle, Vous pouvez plocher une car	10.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	