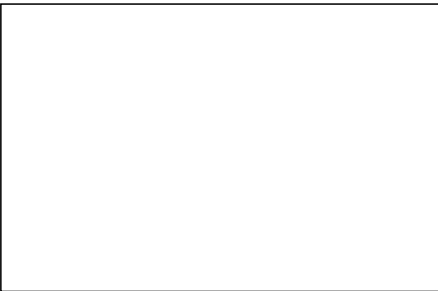


Sanctuaire des séraphins



Terrain

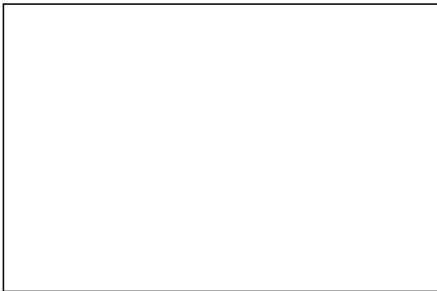
Quand le Sanctuaire des séraphins arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des séraphins



Terrain

Quand le Sanctuaire des séraphins arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des séraphins



Terrain

Quand le Sanctuaire des séraphins arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des séraphins



Terrain

Quand le Sanctuaire des séraphins arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

À chaque fois qu'un ange arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foi intacte

{3}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand la Foi intacte arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Foi intacte quitte le champ de bataille.

La créature enchantée gagne +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effort collectif

{1}{W}{W}

Rituel

Intensification — Engagez une créature dégagée que vous contrôlez. (Payez ce coût pour chaque mode choisi après le premier.)

Choisissez l'un ou plus —

- Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.
- Détruisez l'enchantement ciblé.
- Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que le joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foi intacte

{3}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand la Foi intacte arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Foi intacte quitte le champ de bataille.

La créature enchantée gagne +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effort collectif

{1}{W}{W}

Rituel

Intensification — Engagez une créature dégagée que vous contrôlez. (Payez ce coût pour chaque mode choisi après le premier.)

Choisissez l'un ou plus —

- Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.
- Détruisez l'enchantement ciblé.
- Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que le joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effort collectif

{1}{W}{W}

Rituel

Intensification — Engagez une créature dégagée que vous contrôlez. (Payez ce coût pour chaque mode choisi après le premier.)

Choisissez l'un ou plus —

- Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.
- Détruisez l'enchantement ciblé.
- Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que le joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de dédoublement

{4}{G}

Enchantement

Si un effet devait mettre sur le champ de bataille au moins un jeton sous votre contrôle, il met sur le champ de bataille deux fois ce nombre de jetons à la place.

Si un effet devait placer au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il place deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Observation constante

{1}{W}{W}

Enchantement

Les créatures non-jeton que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de dédoublement

{4}{G}

Enchantement

Si un effet devait mettre sur le champ de bataille au moins un jeton sous votre contrôle, il met sur le champ de bataille deux fois ce nombre de jetons à la place.

Si un effet devait placer au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il place deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Ouvrez l'armurerie

{1}{W}



Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'aura ou d'équipement, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide de Sigarda

{W}



Enchantement

Vous pouvez lancer les sorts d'aura et d'équipement comme s'ils avaient le flash.  
À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez l'attacher à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machinations de Nahiri

{1}{W}



Enchantement

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

{1}{R} : Les Machinations de Nahiri infligent 1 blessure à la créature bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du forge-acier

{W}



Rituel

FD

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement, révélez cette carte et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du forge-acier

{W}

Rituel

FD

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement, révélez cette carte et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard de Sultaï

{3}

Artefact

KTK

{T} : Ajoutez {B}, {G} ou {U} à votre réserve.  
{B}{G}{U}, {T}, sacrifiez l'Étendard de Sultaï : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restrictions étouffantes

{2}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

{3}{W}{W}, sacrifiez les Restrictions étouffantes : Exilez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance d'argent de lune

{4}

Artefact : équipement

C14

La créature équipée a l'initiative.

À chaque fois que la créature équipée attaque, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance d'argent de lune

{4}

Artefact : équipement

C14

La créature équipée a l'initiative.

À chaque fois que la créature équipée attaque, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tamiyo, chercheuse sur le terrain

{1}{G}{W}{U}

Planeswalker : Tamiyo

{+1} : Choisissez jusqu'à deux créatures ciblées. Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une de ces créatures inflige des blessures de combat, vous piochez une carte.

{-2} : Engagez jusqu'à deux permanents non-terrain ciblés. Ils ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

{-7} : Piochez trois cartes. Vous gagnez un emblème avec « Vous pouvez lancer des cartes non-terrain depuis votre main sans payer leur coût de mana. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance d'argent de lune

{4}

Artefact : équipement

C14

La créature équipée a l'initiative.

À chaque fois que la créature équipée attaque, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, chevalière errante

{2}{W}{W}

Planeswalker : Elspeth

{+1} : Mettez en jeu un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

{+1} : La créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Pour le restant de la partie, les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez sont indestructibles.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruna, la lumière pâissante

{5}{W}{W}

Créature légendaire : ange et horreur

Quand vous lancez Brunna, la lumière pâissante, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature Ange ou Humain ciblée depuis votre cimetière.

Vol, vigilance

(Assimiler avec Gisela, la lame brisée.)

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillante angélique

{4}{W}{W}

Créature : ange

GTC

Vol

Au début de chaque combat, choisissez initiative, vigilance ou lien de vie. Les créatures que vous contrôlez acquièrent cette capacité jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange subjugateur

{4}{W}{W}

Créature : ange

Vol

Quand l'Ange subjugateur arrive sur le champ de bataille, engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanciers de Thalia

{3}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

Initiative

Quand les Lanciers de Thalia arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte légendaire, la révéler, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisela, la Lame brisée



Créature légendaire : ange et horreur

Vol, initiative, lien de vie

Au début de votre étape de fin, si vous possédez et contrôlez à la fois Gisela, la Lame brisée et une créature appelée Bruna, la lumière pâissante, exilez-les, puis assimilez-les en Brisela, voix des cauchemars.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'émancipation

{1}{W}{W}



Créature : ange

Vol

Quand l'Ange de l'émancipation arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'émancipation

{1}{W}{W}



Créature : ange

Vol

Quand l'Ange de l'émancipation arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'émancipation

{1}{W}{W}



Créature : ange

Vol

Quand l'Ange de l'émancipation arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'émancipation

{1}{W}{W}

Créature : ange

Vol

Quand l'Ange de l'émancipation arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor du monastère

{2}{W}

Créature : humain et moine

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 blanche Moine avec la prouesse.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, cathare hérétique

{2}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

Initiative

Les créatures et les terrains non-base que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédicatrice de Selesnya

{G}{W}

Créature : elfe et shaman


**CMD**

{1}, {T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédicatrice de Selesnya {G}{W}




Créature : elfe et shamanes **CMD**

{1}, {T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dériveur landéen {1}{W}



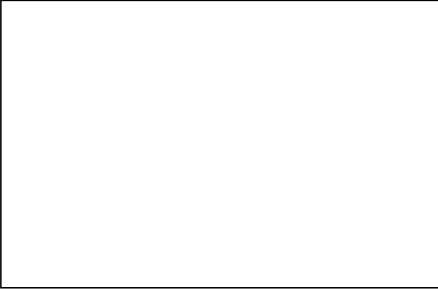
Créature : esprit

<i>Délire</i> — Le Dériveur landéen a le vol tant qu'il y a au moins quatre types de cartes parmi les cartes de votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dériveur landéen {1}{W}



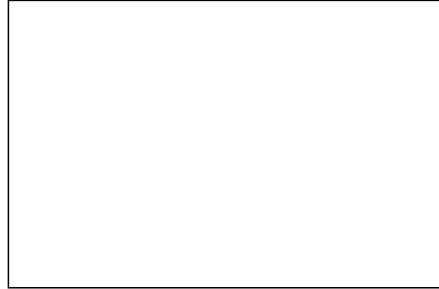
Créature : esprit

<i>Délire</i> — Le Dériveur landéen a le vol tant qu'il y a au moins quatre types de cartes parmi les cartes de votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule indocile {1}{W}




Créature : humain

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Foule indocile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule indocile {1}{W}




Créature : humain  
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Foule indocile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur d'âmes {W}



Créature : humain et clerc **M15**  
{T} : Vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast