Ange de l'émancipation {1}{W}{W}

Créature : ange U

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 U

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 U

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 U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange subjugateur {4}{W}{W}

Créature : ange U

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

Bruna, la lumière pâlissante {5}{W}{W}

Créature légendaire : ange et horreur R

Quand vous lancez Bruna, la lumière pâlissante, 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 R

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

Dériveur landéen {1}{W}

Créature : esprit C

<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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dériveur landéen {1}{W}

Créature : esprit **C**

<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 **C**

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 **C**

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

Gisela, la Lame brisée {2}{W}{W}

Créature légendaire : ange et horreur **M**

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 pâlissante, exilez-les, puis assimilez-les en Brisela, voix des cauchemars.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanciers de Thalia {3}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

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, puis mélangez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur d'âmes {W}

Créature : humain et clerc C

{T} : Vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor du monastère {2}{W}

Créature : humain et moine M

Prouesse
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez 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 R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédicatrice de Selesnya {G}{W}

Créature : elfe et shamane **C**

{1}, {T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du forge-acier {W}

Rituel **U**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédicatrice de Selesnya {G}{W}

Créature : elfe et shamane **C**

{1}, {T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du forge-acier {W}

Rituel **U**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effort collectif {1}{W}{W}

Rituel R

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 un enchantement ciblé.
? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effort collectif {1}{W}{W}

Rituel R

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 un enchantement ciblé.
? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effort collectif {1}{W}{W}

Rituel R

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 un enchantement ciblé.
? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrez l'armurerie {1}{W}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'aura ou d'équipement, révélez-la, mettez-là dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des séraphins

Terrain **C**

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 {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des séraphins

Terrain **C**

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 {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des séraphins

Terrain **C**

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 {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des séraphins

Terrain **C**

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 {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard de Sultaï {3}

Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance d'argent de lune {4}

Artefact : équipement R

La créature équipée a l'initiative.
À chaque fois que la créature équipée attaque, créez 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 R

La créature équipée a l'initiative.
À chaque fois que la créature équipée attaque, créez 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 R

La créature équipée a l'initiative.
À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, chevalière errante {2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

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

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de dédoublement {4}{G}

Enchantement M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place. Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tamiyo, chercheuse sur le terrain {1}{G}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Tamiyo M

{+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

Saison de dédoublement {4}{G}

Enchantement M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place. Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide de Sigarda {W}

Enchantement R

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

Foi intacte {3}{W}

Enchantement : aura U

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

Foi intacte {3}{W}

Enchantement : aura U

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

Machinations de Nahiri {1}{W}

Enchantement U

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 une créature bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Observation constante {1}{W}{W}

Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restrictions étouffantes {2}{W}

Enchantement : aura C

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