

Jodah, l'Unificateur

{W}{U}{B}{R}{G}



Créature légendaire : humain et sorcier

M

Les créatures légendaires que vous contrôlez gagnent +X/+X étant le nombre de créatures légendaires que vous contrôlez.

À chaque fois que vous lancez un sort légendaire depuis votre main, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain légendaire avec une valeur de mana inférieure. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aphémie, la Cacophonie

{1}{B}



Créature-enchantement légendaire : harpie

R

Vol

Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler une carte d'enchantement de votre cimetière. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de platine

{7}



Créature-artefact : ange

M

Vol

Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis

{G}



Créature : oiseau

R

Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 l'égide

{4}{W}{W}

Créature : ange

R

Vol

Quand l'Ange de l'égide arrive sur le champ de bataille, un autre permanent ciblé acquiert l'indestructible tant que vous contrôlez l'Ange de l'égide.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, vision d'Ixidior

{5}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol, initiative, vigilance, piétinement

Au début de chaque combat, jusqu'à la fin du tour, chaque autre créature que vous contrôlez gagne +1/+1 si elle a le vol, +1/+1 si elle a l'initiative, et ainsi de suite pour la double initiative, le contact mortel, la célérité, la défense talismanique, l'indestructible, le lien de vie, la menace, la protection, la portée, le piétinement, la vigilance et le partenariat.

Partenariat

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange perpétuel

{2}{W}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol, double initiative

Vous avez la défense talismanique.

Si votre total de points de vie devait être réduit à 0 ou moins, à la place transformez l'Ange perpétuel et votre total de points de vie devient 3. Puis si l'Ange perpétuel ne s'est pas transformé de cette manière, vous perdez la partie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange pourfendeur

{3}{W}{W}



Créature : ange

M

Vol, initiative, lien de vie, protection contre les démons et protection contre les dragons

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange des dîmes

{1}{W}{W}{W}



Créature : ange

M

Vol

Tant que l'Archange des dîmes est dégagé, les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chacune de ces créatures.

Tant que l'Archange des dîmes attaque, les créatures ne peuvent pas bloquer à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chacune de ces créatures.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange de Thiune

{3}{W}{W}



Créature : ange

M

Vol, lien de vie

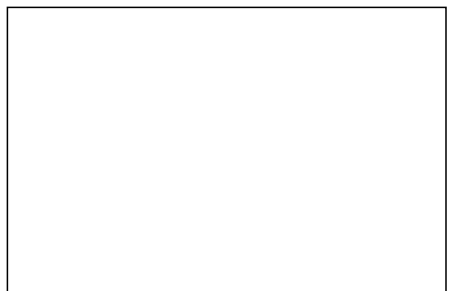
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

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 ont l'indestructible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bergère d'Éméria

{5}{W}{W}

Créature : ange

R

Vol

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer une carte de permanent non-terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si ce terrain est une plaine, vous pouvez renvoyer cette carte de permanent non-terrain sur le champ de bataille à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giada, fontaine de l'espoir

{1}{W}

Créature légendaire : ange

R

Vol, vigilance

Chaque autre ange que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 supplémentaire pour chaque ange que vous contrôlez déjà.

{T} : Ajoutez {W}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'ange.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruna, la lumière pâissante

{5}{W}{W}

Créature légendaire : ange et horreur

R

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

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 Brunna, la lumière pâissante, exilez-les, puis assimilez-les en Brisela, voix des cauchemars.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Linvala, Gardienne du Silence

{2}{W}{W}



Créature légendaire : ange

M

Vol

Les capacités activées des créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du désespoir

{3}{W}{W}{B}{B}



Créature : ange

R

Vol

Quand l'Ange du désespoir arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent ciblé.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lyra Aubevenant

{3}{W}{W}



Créature légendaire : ange

M

Vol, initiative, lien de vie

Les autres anges que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le lien de vie.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange du Maelstrom

{W}{U}{B}{R}{G}



Créature : ange

M

Vol

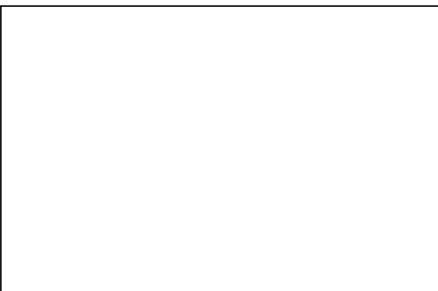
À chaque fois que l'Archange du Maelstrom inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer un sort depuis votre main sans payer son coût de mana.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atraxa, grande unificatrice

{3}{G}{W}{U}{B}



Créature légendaire : phyrexian et ange

M

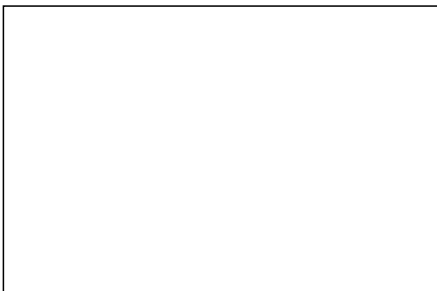
Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie
Quand Atraxa, grande unificatrice arrive sur le champ de bataille, révéléz les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque type de carte, vous pouvez mettre dans votre main une carte de ce type parmi les cartes révélées. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (Artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker et rituel sont des types de carte.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruna, lumière d'albâtre

{3}{W}{W}{U}



Créature légendaire : ange

M

Vol, vigilance
À chaque fois que Bruna, la Lumière de l'albâtre attaque ou bloque, vous pouvez lui attacher n'importe quel nombre d'auras sur le champ de bataille et vous pouvez mettre sur le champ de bataille, attachées à elle, n'importe quel nombre de cartes d'aura qui pourraient l'enchanter depuis votre cimetière et/ou votre main.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurelia, la Meneuse de guerre

{2}{R}{R}{W}{W}



Créature légendaire : ange

M

Vol, vigilance, célérité
À chaque fois qu'Aurelia, la chef de guerre attaque pour la première fois chaque tour, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisela, lame d'Ornuit

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



Créature légendaire : ange

R

Vol, initiative
Si une source devait infliger des blessures à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, cette source inflige le double de ces blessures à ce joueur ou à ce permanent à la place.
Si une source devait infliger des blessures à vous ou à un permanent que vous contrôlez, prévenez la moitié de ces blessures, arrondie à l'unité supérieure.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaaliala de l'immensité

{1}{R}{W}{B}



Créature légendaire : humain et clerc

M

Vol

À chaque fois que Kaaliala de l'immensité attaque un adversaire, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, depuis votre main, une carte d'ange, de démon ou de dragon, engagée et attaquant cet adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domination de congénères

{5}{B}{B}



Rituel

R

Choisissez un type de créature. Détruisez toutes les créatures qui ne sont pas du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liesha, archange oublié

{2}{W}{W}{B}



Créature légendaire : ange

R

Vol, lien de vie

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, renvoyez cette carte-là dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin. Si une créature qu'un adversaire contrôle devait mourir, exiliez-la à la place.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchuloïn

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité

{4}{W}{W}

Rituel

R

Choisissez deux ?

? Détruisez tous les artefacts.

? Détruisez tous les enchantements.

? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.

? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes

Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum inquiétant

{W}{W}{B}{B}{G}{G}

Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent avec des noms différents depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille
engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une
île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



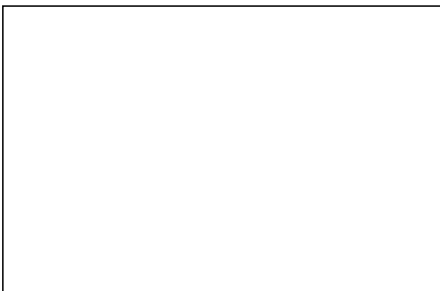
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de Jetmir



Terrain : montagne et forêt et plaine

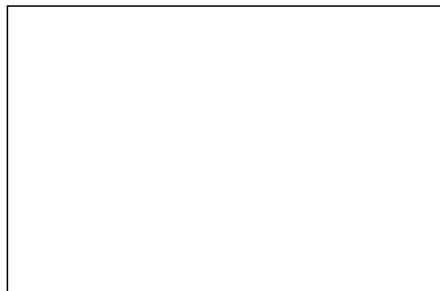
R

{(T) : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.}

Le Jardin de Jetmir arrive sur le champ de bataille engagé.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{(T), payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

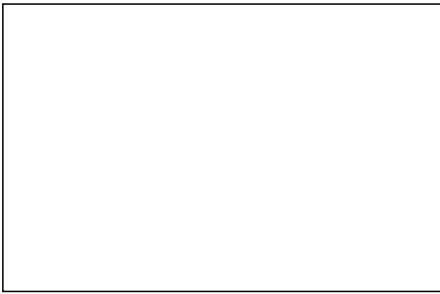
R

{(T) : Ajoutez {C}.

{2}, {(T) : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome d'Indatha



Terrain plaine et marais et forêt

R

{T}: Ajoutez {W}, {B} ou {G}.

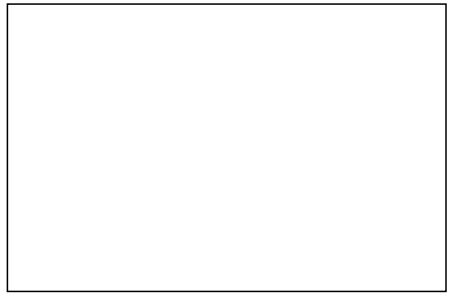
Le Triome d'Indatha arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

C

{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

R

{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cor du héraut

{3}



Artefact

U

Au moment où le Cor du héraut arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les sorts de créatures du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature du type choisi, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré

{5}



Artefact

R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}



Artefact

U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne des soleils

{3}



Artefact

R

Vous pouvez payer {W}{U}{B}{R}{G} à la place du coût de mana des sorts que vous lancez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense du cœur de la forêt

{3}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle au moins trois créatures, sacrifiez la Défense du cœur de la forêt, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, mettez cartes sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Projet Gardien

{3}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si elle n'a pas le même nom qu'une autre créature que vous contrôlez ou qu'une carte de créature dans votre cimetière, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien élémentaire

{2}{G}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soulèvement de Garruk

{2}{G}

Enchantement

U

Quand le Soulèvement de Garruk arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, piochez une carte.
Les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.
À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Découverte de congénères

{3}{U}{U}

Enchantement

R

Au moment où la Découverte de congénères arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. À chaque fois qu'une créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou attaque, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contribution foncière

{W}

Enchantement

M

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

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

Prison fantôme

{2}{W}

Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance abzane

{W}{B}{G}

Enchantement

R

Quand l'Ascendance abzane arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.
À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie des valkyries

{3}{W}{B}

Enchantement

U

Quand la Sauvagerie des valkyries arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance.
À chaque fois qu'un ange que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil du Mirari

{3}{G}{W}

Enchantement

M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast