

Nissa, voyante de Vastebois

{2}{G}

Créature légendaire : elfe et éclairéur **M**

Quand Nissa, voyante de Vastebois arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de forêt de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins sept terrains, exilez Nissa, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée, sous le contrôle de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la jubilation

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

Créature : ange **R**

Vol

Les autres créatures non-noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les joueurs ne peuvent pas dépenser de points de vie ou sacrifier des créatures pour lancer des sorts ou activer des capacités.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, voyante de Vastebois

{2}{G}

Créature légendaire : elfe et éclairéur **M**

Quand Nissa, voyante de Vastebois arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de forêt de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins sept terrains, exilez Nissa, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée, sous le contrôle de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la jubilation

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

Créature : ange **R**

Vol

Les autres créatures non-noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les joueurs ne peuvent pas dépenser de points de vie ou sacrifier des créatures pour lancer des sorts ou activer des capacités.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la jubilation {1}{W}{W}{W}

Créature : ange R

Vol

Les autres créatures non-noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les joueurs ne peuvent pas dépenser de points de vie ou sacrifier des créatures pour lancer des sorts ou activer des capacités.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la sérénité {4}{W}{W}{W}

Créature : ange M

Vol

Quand l'Ange de la sérénité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler jusqu'à trois autres créatures ciblées du champ de bataille et/ou cartes de créature des cimetières.

Quand l'Ange de la sérénité quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la jubilation {1}{W}{W}{W}

Créature : ange R

Vol

Les autres créatures non-noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les joueurs ne peuvent pas dépenser de points de vie ou sacrifier des créatures pour lancer des sorts ou activer des capacités.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la sérénité {4}{W}{W}{W}

Créature : ange M

Vol

Quand l'Ange de la sérénité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler jusqu'à trois autres créatures ciblées du champ de bataille et/ou cartes de créature des cimetières.

Quand l'Ange de la sérénité quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

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

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

Archange des dîmes {1}{W}{W}{W}

Créature : ange M

Vol

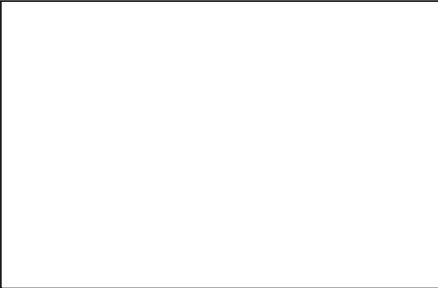
Tant que l'Archange des dîmes est dégagé, les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chacune de ces créatures.

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 des dîmes {1}{W}{W}{W}



Créature : ange M

Vol

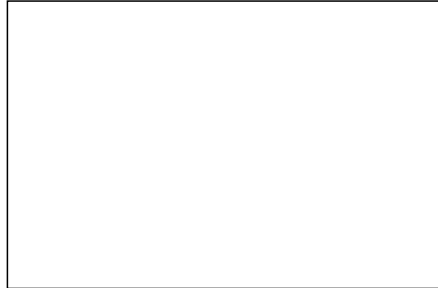
Tant que l'Archange des dîmes est dégagé, les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chacune de ces créatures.

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

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

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

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

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

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, la Préservatrice

{4}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol


Quand Linvala, la Préservatrice arrive sur le champ de bataille, si un adversaire a plus de points de vie que vous, vous gagnez 5 points de vie.

Quand Linvala arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de créatures que vous, créez un jeton de créature 3/3 blanche Ange avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Linvala, la Préservatrice {4}{W}{W}



Créature légendaire : ange **M**

Vol


Quand Linvala, la Préservatrice arrive sur le champ de bataille, si un adversaire a plus de points de vie que vous, vous gagnez 5 points de vie.

Quand Linvala arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de créatures que vous, créez un jeton de créature 3/3 blanche Ange avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jenara, asura de guerre {G}{W}{U}



Créature légendaire : ange **M**

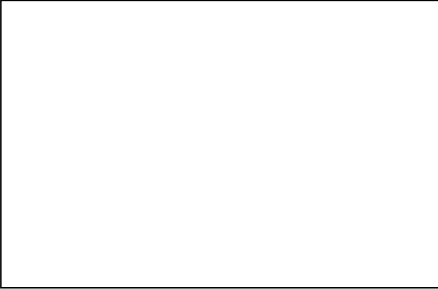
Vol

{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 **M**

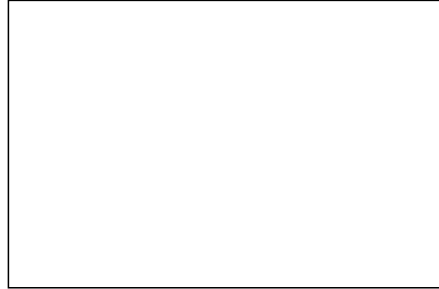
Vol

{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 **M**

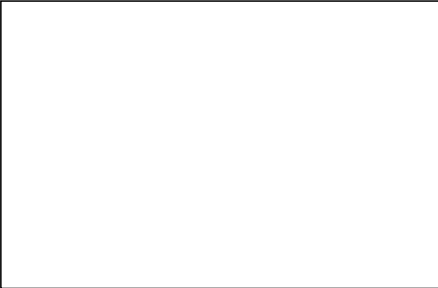
Vol

{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}

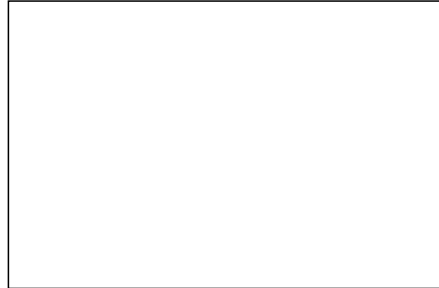


Créature légendaire : ange **M**  
 Vol  
 {1}{W} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Jenara, asura de guerre.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni {1}{W}{U}




Créature : mur **U**  
 Défenseur, vol  
 Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni {1}{W}{U}




Créature : mur **U**  
 Défenseur, vol  
 Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigarda de la milice des hérons {2}{G}{W}{W}



Créature légendaire : ange **M**  
 Vol, défense talismanique  
 Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas vous faire sacrifier de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Verdict suprême

{1}{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



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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{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



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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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

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

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine




Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Plaine



Terrain de base : plaine **C**  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

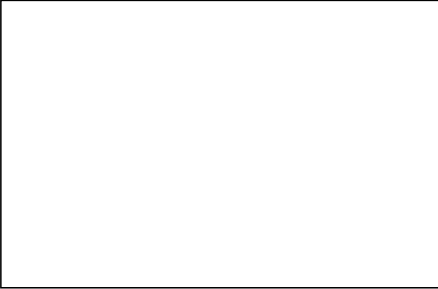
Plaine



Terrain de base : plaine **C**  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

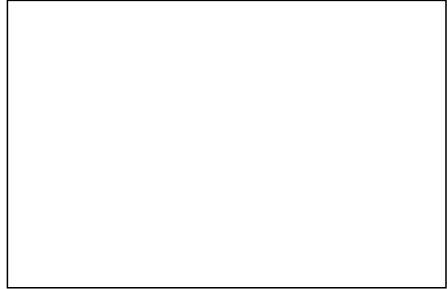
Plaine



Terrain de base : plaine **C**  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Parchemin d'Avacyn **{1}**



Artefact **C**  
{1}, sacrifiez le Parchemin d'Avacyn : Piochez une carte. Si vous contrôlez un ange, vous gagnez 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parchemin d'Avacyn {1}




Artefact **C**

{1}, sacrifiez le Parchemin d'Avacyn : Piochez une carte. Si vous contrôlez un ange, vous gagnez 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parchemin d'Avacyn {1}

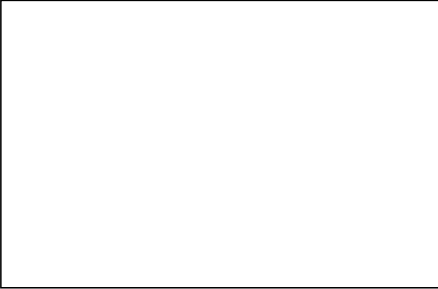


Artefact **C**

{1}, sacrifiez le Parchemin d'Avacyn : Piochez une carte. Si vous contrôlez un ange, vous gagnez 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parchemin d'Avacyn {1}

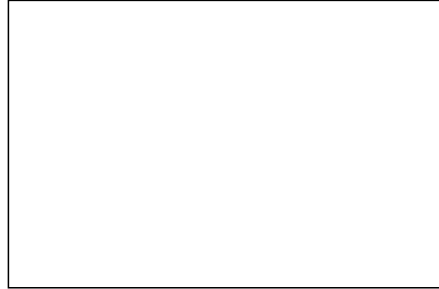


Artefact **C**

{1}, sacrifiez le Parchemin d'Avacyn : Piochez une carte. Si vous contrôlez un ange, vous gagnez 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, détisseur de secrets {3}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace **M**

{+1} : Regard 1, puis piochez une carte.

{-2} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort à chaque tour, contrecarrez ce sort. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, détenteur de secrets

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+1} : Regard 1, puis piochez une carte.

{-2} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort à chaque tour, contrecarrez ce sort. »

5/

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

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

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



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