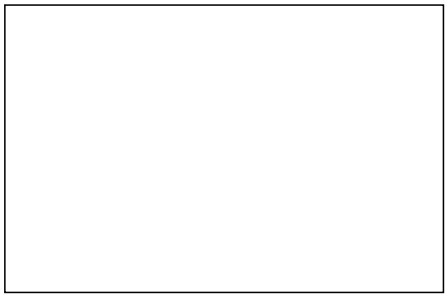
Nissa, voyante de Vastebois {2}{G}



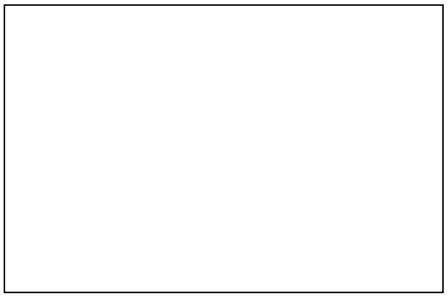
Créature légendaire : elfe et éclaireur M

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}



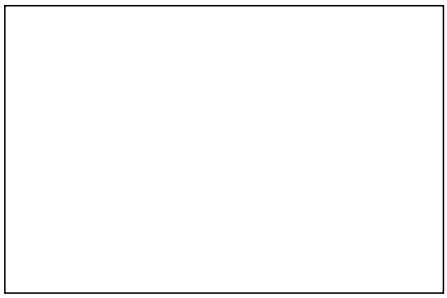
Créature : ange R

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}



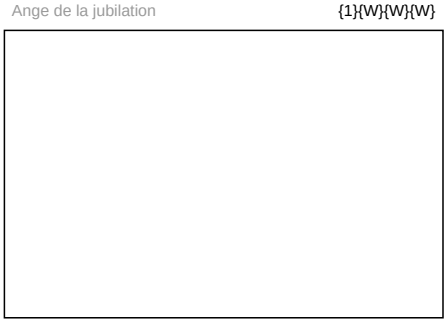
Créature légendaire : elfe et éclaireur M

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

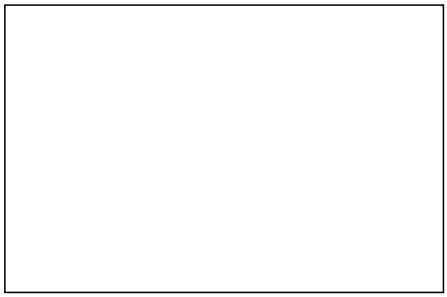
Vol
Les autres créatures non-noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les joueurs ne peuvent pas dépenser de points de vie ou sacrifier des créatures pour lancer des sorts ou activer des capacités.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



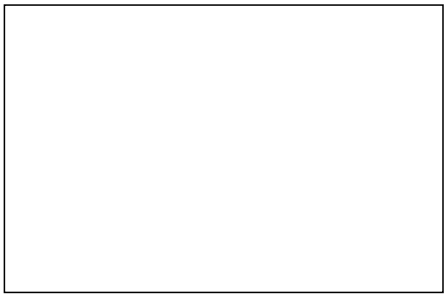
Créature : ange R

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

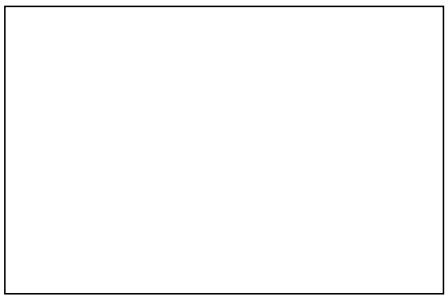
Vol
Quand l'Ange de la sérénité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler jusqu'à trois autre créatures ciblées du champ de bataille et/ou cartes de créature des cimetières.

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}



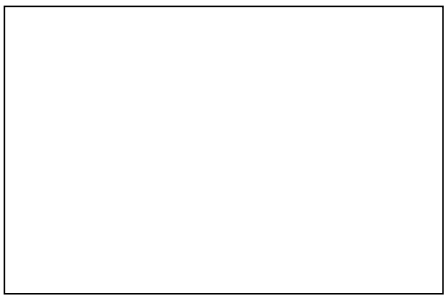
Créature : ange R

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 autre créatures ciblées du champ de bataille et/ou cartes de créature des cimetières.

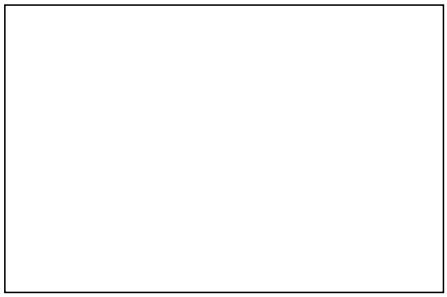
Quand l'Ange de la sérénité quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange de Thiune {3}{W}{W}



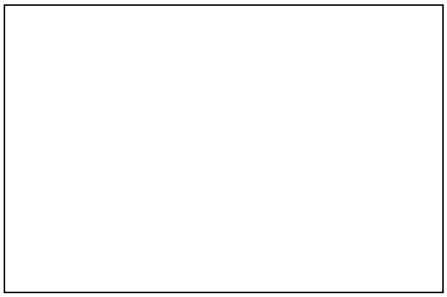
Créature : ange M

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}



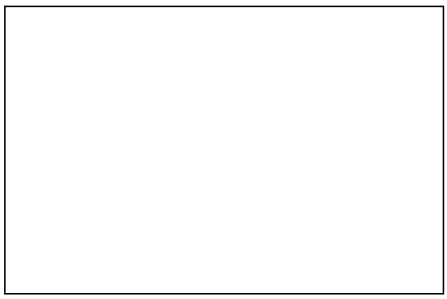
Créature : ange M

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}



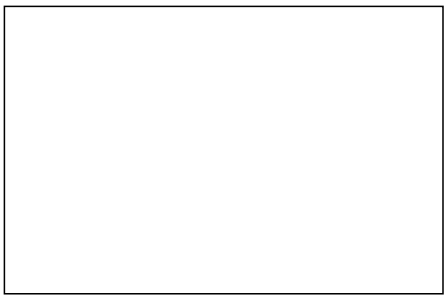
Créature : ange M

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

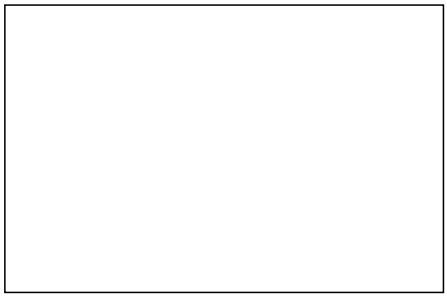
Vol
Tant que l'Archange des dîmes est dégagé, les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chacune de ces créatures.
Tant que l'Archange des dîmes attaque, les créatures ne peuvent pas bloquer à moins que leur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

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange des dîmes {1}{W}{W}{W}



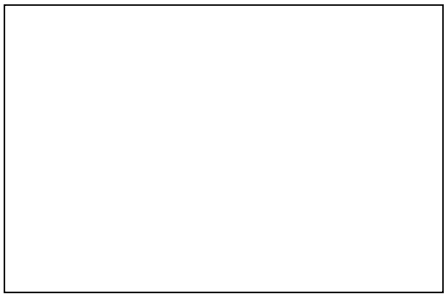
Créature : ange M

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}



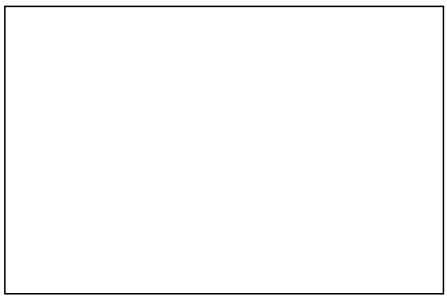
Créature légendaire : ange M

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}



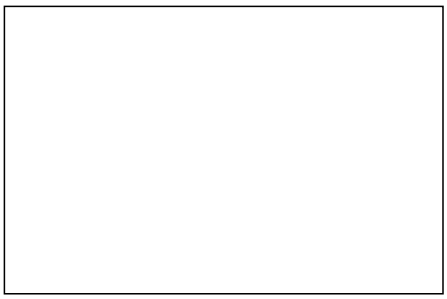
Créature : ange M

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 pâlissante {5}{W}{W}



Créature légendaire : ange et horreur R

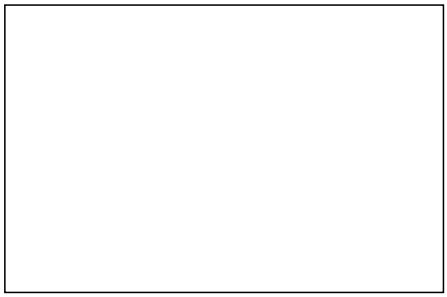
Quand vous lancez Bruna, la lumière pâlissante, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature Ange ou Humain ciblée depuis votre cimetière.
Vol, vigilance
(Assimiler avec Gisela, la lame brisée.)

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



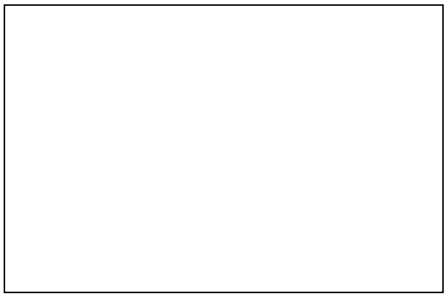
Créature légendaire : ange et horreur R

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

Gisela, la Lame brisée {2}{W}{W}



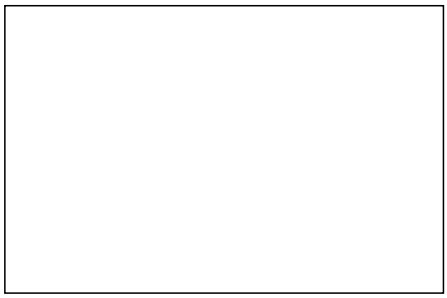
Créature légendaire : ange et horreur M

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

Gisela, la Lame brisée {2}{W}{W}



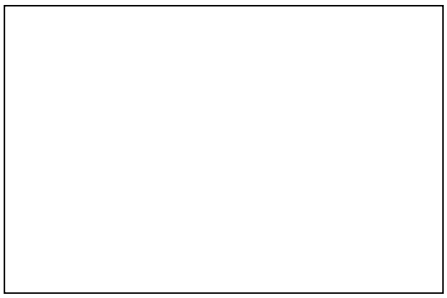
Créature légendaire : ange et horreur M

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

Linvala, la Préservatrice {4}{W}{W}



Créature légendaire : ange M

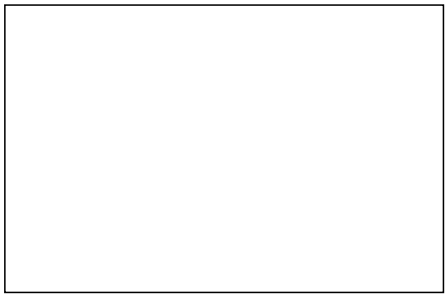
Vol
Quand Linvala, la Préservatrice arrive sur le champ de bataille, si un adversaire a plus de points de vie que vous, vous gagnez 5 points de vie.
Quand Linvala arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de créatures que vous, créez un jeton de créature 3/3 blanche Ange avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Linvala, la Préservatrice {4}{W}{W}



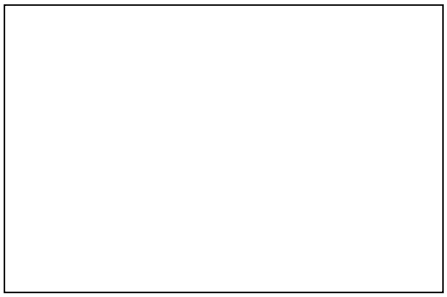
Créature légendaire : ange M

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}



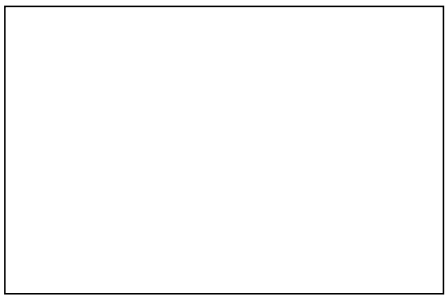
Créature légendaire : ange M

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}



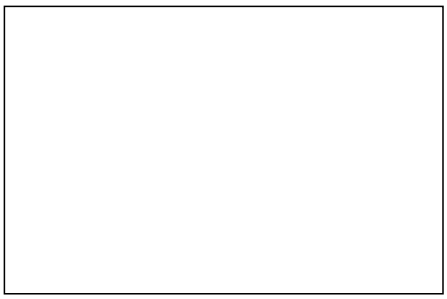
Créature légendaire : ange M

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

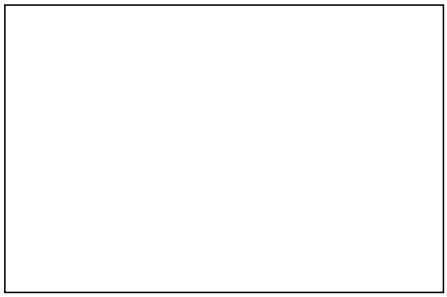
Vol
{1}{W} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Jenara, asura de guerre.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



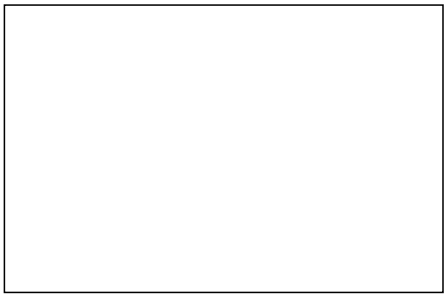
Créature légendaire : ange **M**

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}

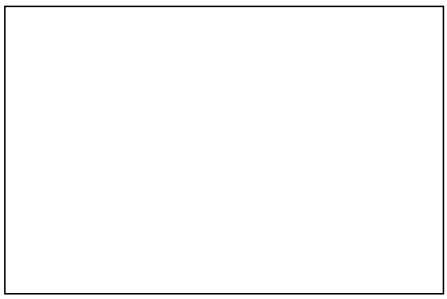


Rituel **C**

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}

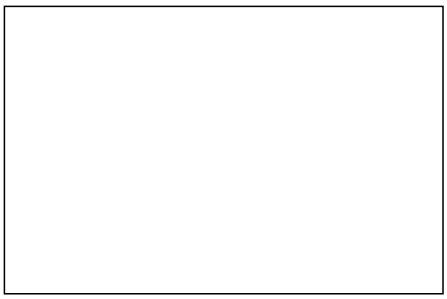


Rituel **C**

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}



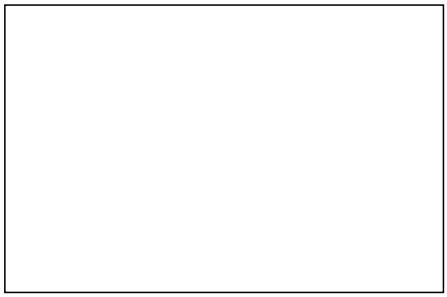
Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}

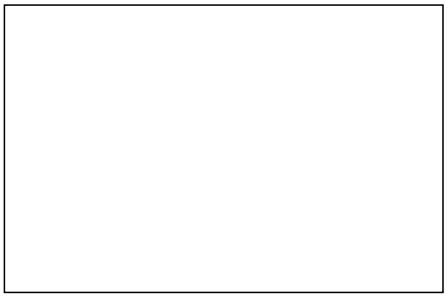


Rituel **C**

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

Forêt

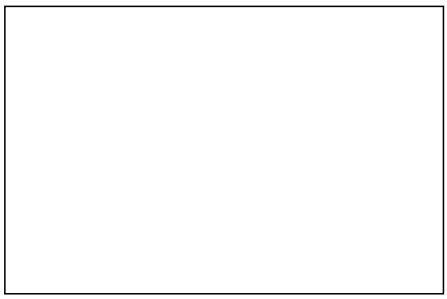


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

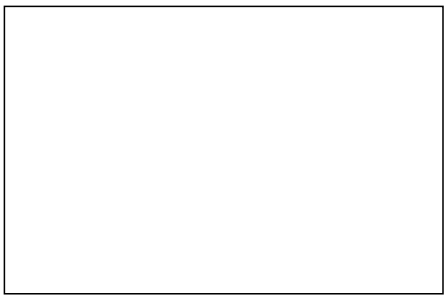


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



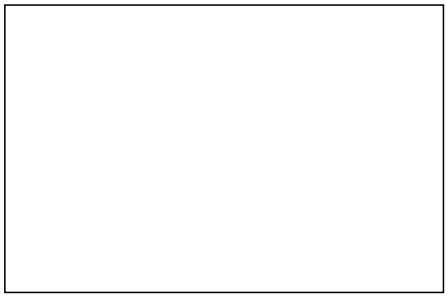
Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

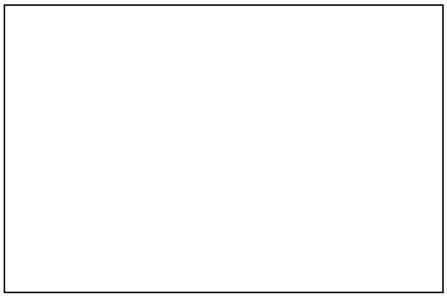


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

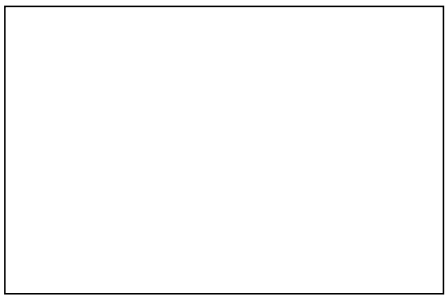


Terrain **R**

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

Forêt

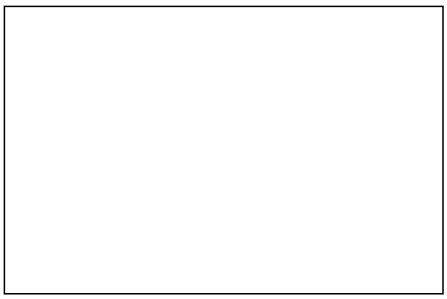


Terrain de base : forêt **C**

{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

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

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

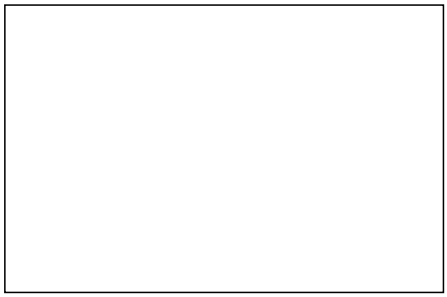
Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

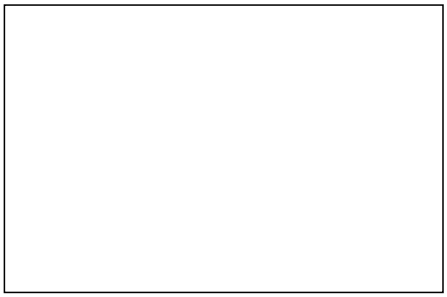


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

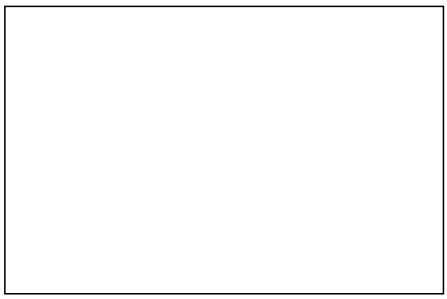


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

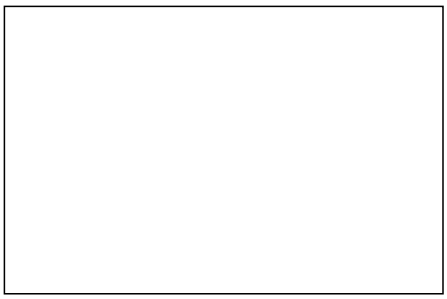


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

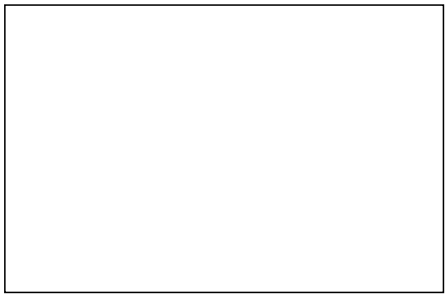


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, détisseur de secrets {3}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace M

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

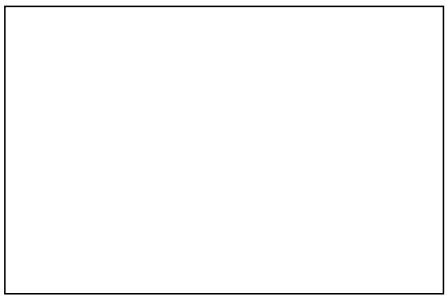
{-2} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-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, 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