Ange de I'emancipation {1	{W}{W}		Ange de I'emancipation {1	}{W}{W}
Créature : ange	U		Créature : ange	U
Vol			Vol	
Quand I'Ange de I'émancipation arrive champ de bataille, renvoyez un permanent que vous			Quand I' Ange de I' émancipation arrive champ de bataille, renvoyez un permanent que vous	
contrôlez dans la main de son propriétaire.	•		contrôlez dans la main de son propriétaire.	5
Γ	3/3		Γ	3/3
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	3/3		Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ange de I'émancipation	{1}{W}{W}
Créature : ange	l
Vol	
Quand I'Ange de I'émanci	
champ de bataille, renvoyez un perman contrôlez dans la main de son propriéta	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ange de I'émancipation	{1}{W}{W}
Créature : ange	U
Vol Quand I'Ange de I'émancip champ de bataille, renvoyez un permano contrôlez dans la main de son propriétai	ent que vous

Ange subjugateur	{4}{W}{W}	Bruna, la lumière pâlissante	{5}{W}{V
Créature : ange	U	Créature légendaire : ange et horre	eur
Vol		Quand vous lancez Bruna, la lumiè	
Quand I'Ange subjugateur arı		pouvez renvoyer sur le champ de b	
bataille, engagez toutes les créature contrôlent.	es que vos adversaires	créature Ange ou Humain ciblée de Vol, vigilance	puis votre cimetiere.
		(Assimiler avec Gisela, la lame bris	sée.)
			,
			F.17
	4/3		5/7
Maria the Cathorine & Winanda of the Cons		Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	SI		

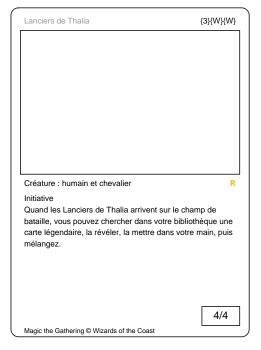
	Assaillante angélique	{4}{W}{W}
וו	Créature : ange	R
	Vol	
	Au début de chaque combat, choisissez initiative ou lien de vie. Les créatures que vous contrôlez cette capacité jusqu'à la fin du tour.	
	cette capacite jusqua#059,a la lili du toui.	
		4/4
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

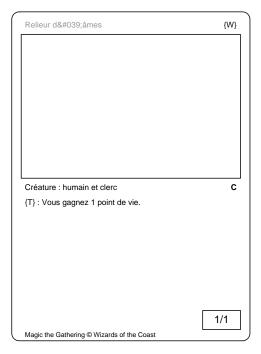
Dériveur landéen	(1)(000
/ Delivedi landeen	{1}{W}
Créature : esprit	С
Délire ? Le Dériveur landéen a le vol tant qu�	
moins quatre types de cartes parmi les cartes d cimetière.	e volle
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

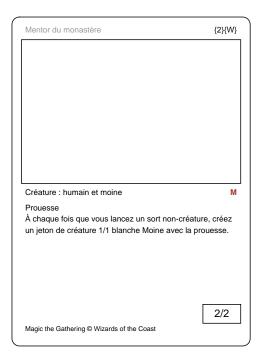
Dériveur landéen	{1}{W}		Foule indocile	{1}{W}
Créature : esprit	С		Créature : humain	С
Délire ? Le Dériveur landéen a le vol tant qu&# moins quatre types de cartes parmi les cartes cimetière.</td><td></td><th></th><td>À chaque fois qu'une autre cr contrôlez meurt, mettez un marqueu indocile.</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><th></th><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><th></th><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><th></th><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><th></th><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>2/2</td><th></th><td></td><td>1/1</td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td><th>)</th><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coas</td><td>л.</td></tr><tr><td></td><td></td><th></th><td></td><td></td></tr></tbody></table>				

Foule indocile	{1}{W}
Créature : humain	С
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Foindocile.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature légendaire : ange et horreur	M
/ol, initiative, lien de vie	
Au début de votre étape de fin, si vous posse contrôlez à la fois Gisela, la Lame brisée et u	
appelée Bruna, la lumière pâlissante, exilez- assimilez-les en Brisela, voix des cauchema	
	4/3



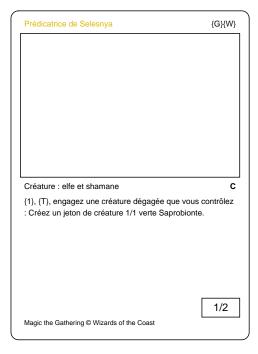


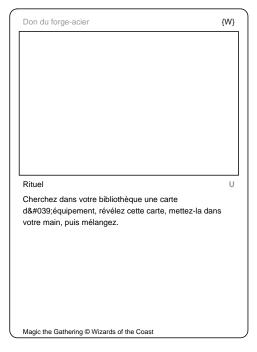


Thalia, cathare hérétique

Créature légendaire : humain et soldat
Initiative
Les créatures et les terrains non-base que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Créature : elfe et shamane C {1}, {T}, engagez une créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Don du forge-acier	{VV}
Rituel	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.	8
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Effort collectif	{1}{W}{W}
Rituel	R
Intensification ? Engagez une créature dégagé	•
contrôlez. (Payez ce coût pour chaque mode cl le premier.)	noisi apres
Choisissez I'un ou plus ?	
? Détruisez une créature ciblée de force supéri égale à 4.	eure ou
? Détruisez un enchantement ciblé.	
? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créatu	ire
qu'un joueur ciblé contrôle.	
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.	S
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

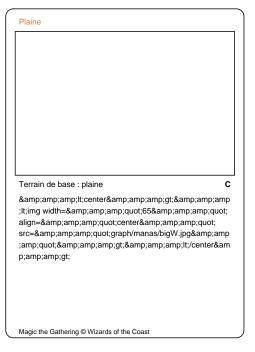
Effort collectif	{1}{W}{W}
Rituel	R
Intensification ? Engagez une c contrôlez. (Payez ce coût pour de premier.)	
Choisissez I'un ou plus ?	
? Détruisez une créature ciblée égale à 4.	de force supérieure ou
? Détruisez un enchantement ci	iblé.
? Mettez un marqueur +1/+1 su	•
qu'un joueur ciblé contrôl	le.
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

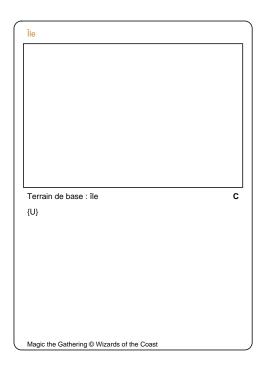
Effort collectif	{1}{W}{W}		Étendues sauvages en évolution
Rituel Intensification? Engagez une créature dégacontrôlez. (Payez ce coût pour chaque mod le premier.) Choisissez I'un ou plus? ? Détruisez une créature ciblée de force sur égale à 4. ? Détruisez un enchantement ciblé. ? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créqu'un joueur ciblé contrôle.	e choisi après périeure ou		Terrain C {T}, sacrifiez ce terrain : 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)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrez I'armurerie	{1}{W
Rituel	l
Cherchez dans votre bibliothèque une cart ou d'équipement, révélez-la, mettez main, puis mélangez.	

Étendues sauvages en évolution
Terrain C
{T}, sacrifiez ce terrain : 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	С	
{G}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	





Plaine

Terrain de base : plaine

C
<center&amp;gt;&amp;amp;lt;img width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;quot; align=&amp;amp;quot;center&amp;amp;quot; src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&amp;amp;quot;&amp;gt;&amp;amp;tt/center&amp;quot;&amp;gt;&amp;amp;gt;

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> p;amp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> p;amp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> p;amp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine	Sanctuaire des séraphins
Terrain de base : plaine & amp;amp;amp;lt;center> <img align="&" amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;<="" amp;amp;amp;quot;="" amp;amp;amp;quot;&="" amp;amp;amp;quot;65&="" amp;amp;amp;quot;center&="" amp;amp;amp;quot;graph="" bigw.jpg&="" manas="" src="&" td="" width="&"/> <td>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 {C}.</td>	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 {C}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Sanctuaire des séraphins
Terrain de base : plaine C <center& &<="" ;lt;img="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"><td>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 {C}.</td></center&>	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 {C}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des séraphins	Étendard de Sultaï	{3}
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}.	Artefact {T}: Ajoutez {B}, {G} ou {U}. {B}{G}{U}, {T}, sacrifiez l'Étendard de Sultaï: Piochez une carte.	С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Sanctuaire des séraphins	Lance d'argent de lune	{4}

Sanctuaire des séraphins	
	_
Terrain	С
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	

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

Elspeth, chevalière errante	{2}{W}{W}
Planeswalker légendaire : Elspeth	М
{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Se	oldat.
{+1}: Une créature ciblée gagne +3/+3 et acqui jusqu'à la fin du tour.	ert le vol
{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les arte	
créatures, les enchantements et les terrains que contrôlez ont l'indestructible ».	e vous

Artefact : équipement	R
a créature équipée a 1'initiative. À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un eton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Équipement {4}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	a créature équipée a l'initiative. chaque fois que la créature équipée attaque, créez un eton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. equipement {4}

Tamiyo, chercheuse sur le terrain	{1}{G}{W}{U}
Planeswalker légendaire : Tamiyo	M
{+1} : Choisissez jusqu'à deux créature	es ciblées.
Jusqu'à votre prochain tour, à chaque	
qu'une de ces créatures inflige des ble combat, vous piochez une carte.	essures de
combat, vous piochez une carre.	
{-2} : Engagez jusqu'à deux permanen	
ciblés. Ils ne se dégagent pas pendant la pro	chaine étape
de dégagement de leur contrôleur.	
{-7}: Piochez trois cartes. Vous gagnez un el	mblème avec
« Vous pouvez lancer des sorts depuis votre	main sans
payer leur coût de mana. » Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Saison de dédoublement	{4}{G}	Aide de Sigarda {W}
Enchantement Si un effet devait créer au moins un jetor contrôle, il crée deux fois ce nombre de si un effet devait mettre au moins un ma permanent que vous contrôlez, il met de de marqueurs sur ce permanent à la pla	jetons à la place. arqueur sur un eux fois ce nombre	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		Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast

Salaan da dádaublaman	14010
Saison de dédoublement	{4}{G
Enchantement	ľ
	votro
Si un effet devait créer au moins un jeton sous	
contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons	à la place.
	à la place. r sur un
contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons Si un effet devait mettre au moins un marqueu	à la place. r sur un
contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons Si un effet devait mettre au moins un marqueu permanent que vous contrôlez, il met deux fois	à la place. r sur un
contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons Si un effet devait mettre au moins un marqueu permanent que vous contrôlez, il met deux fois	à la place. r sur un
contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons Si un effet devait mettre au moins un marqueu permanent que vous contrôlez, il met deux fois	à la place. r sur un
contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons Si un effet devait mettre au moins un marqueu permanent que vous contrôlez, il met deux fois	à la place. r sur un

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 ch de bataille sous votre contrôle, vous pouvez	
l'attacher à une créature ciblée que vous contrôl	ez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Foi intacte {3}	{W}		Machinations de Nahiri {1	}{W}
Enchantement ; aura	U		Enchantement	U
Enchanter : une créature que vous contrôlez Quand la Foi intacte arrive sur le champ de bataille, exile 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.	ez		Au début du combat pendant votre tour, une créature ci que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. {1}{R}: Les Machinations de Nahiri infligent 1 blessure une créature bloqueuse ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Foi intacte	{3}{W}	Observa
Enchantement : aura	U	Enchant
Enchanter : une créature que vous contrôl Quand la Foi intacte arrive sur le champ dune créature ciblée qu'un adversair jusqu'à ce que la Foi intacte quitte le bataille. La créature enchantée gagne +2/+2.	e bataille, exilez e contrôle	Les créa et ont la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the

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	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloq	uer.
$\label{eq:weighted} \ensuremath{\mbox{\{3\}\{W\}\{W\},sacrifiez\ les\ Restrictions\ \acute{e}touffantes}:}$	Exilez la
créature enchantée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	