

Atraxa, grande unificatrice

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

Créature légendaire : phryxian 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'abâtre

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

Créature légendaire : ange

M

Vol, vigilance

À chaque fois que Bruna, la Lumière de l'abâtre 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 attaque pour la première fois chaque tour, dégagerez 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

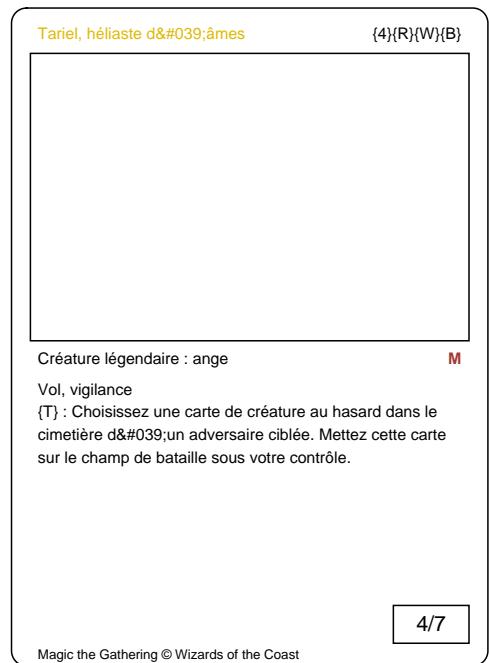
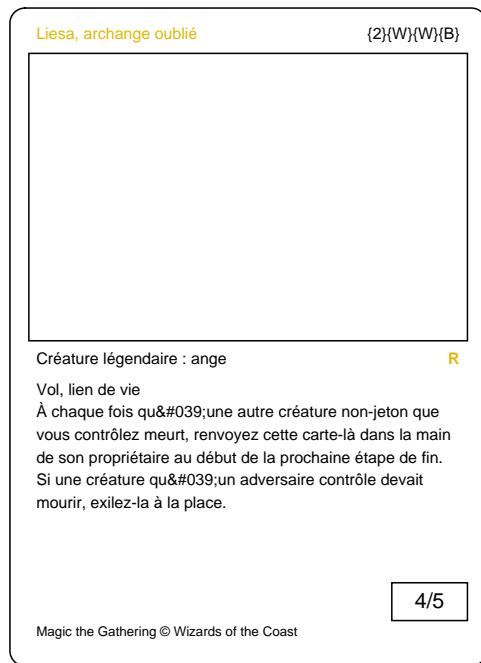
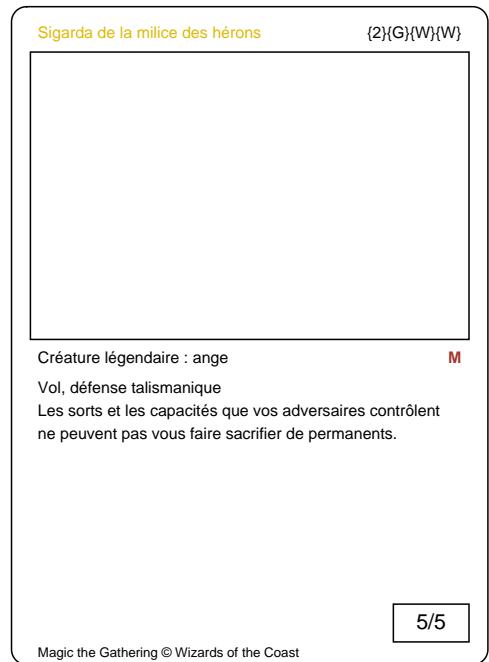
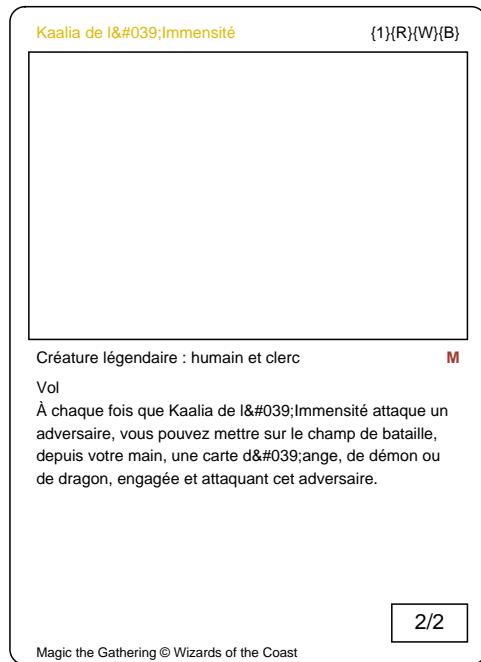
Si une source devait infliger des blessures à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, cette source inflige le double de ces blessures à ce joueur ou à ce permanent à la place.

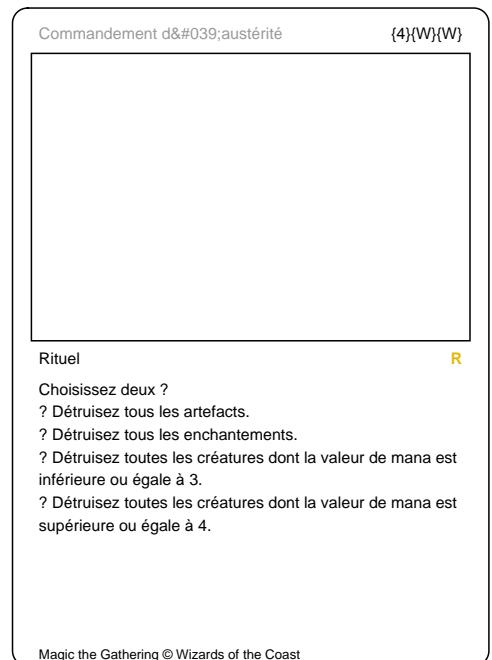
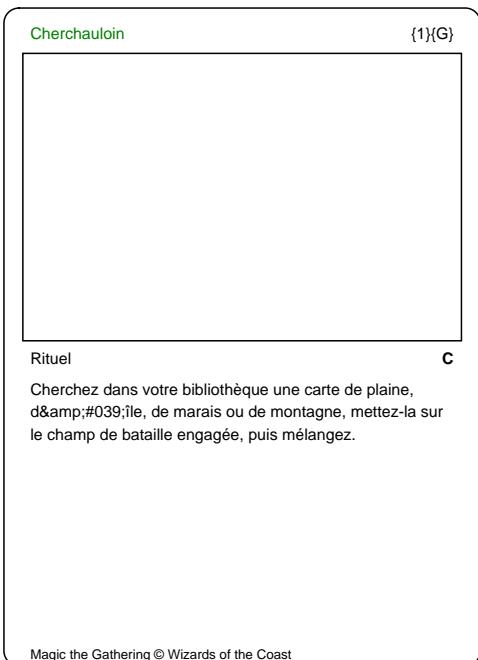
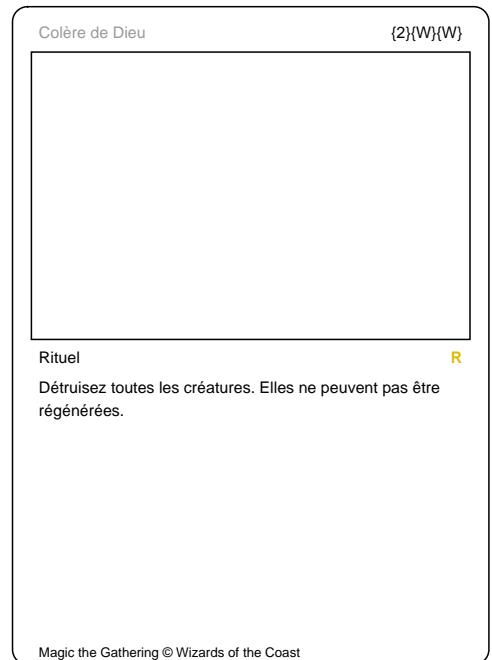
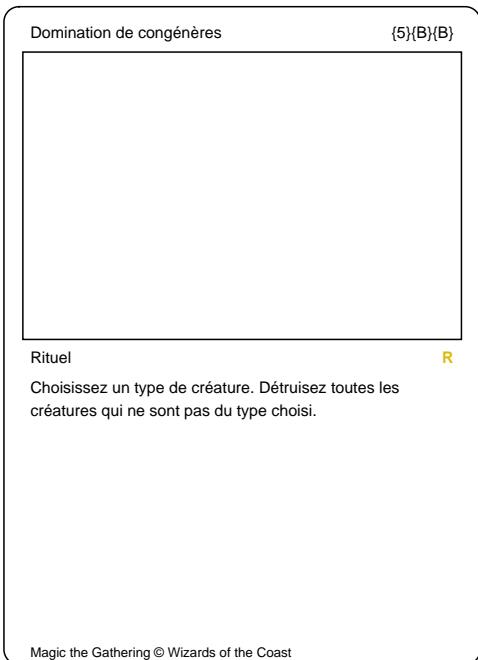
Si une source devait infliger des blessures à vous ou à un permanent que vous contrôlez, prévenez la moitié de ces blessures, arrondie à l'unité supérieure.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Ultimatum inquiétant

{W}{W}{B}{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

Caveau de l'archange



Terrain

R

{T} : Ajoutez (C).
(2){W}{B}, {T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé 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

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

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

Île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



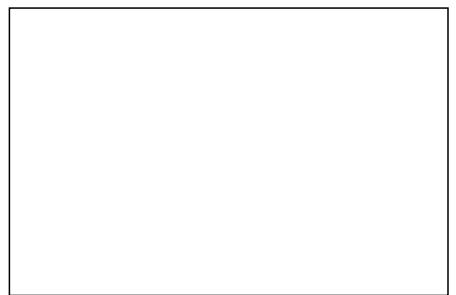
Terrain

R

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

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

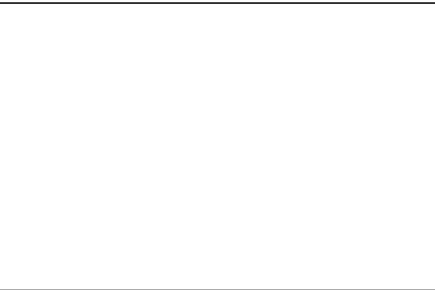
C

</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



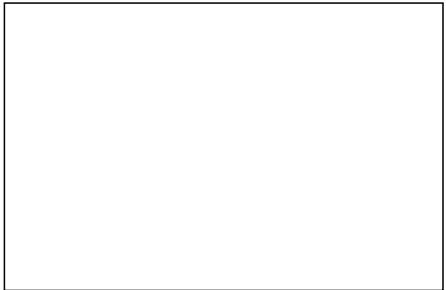
Terrain légendaire

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<center><img width="65" alt="Placeholder for the base plain card image." src="graph/manas/bigW.jpg"/</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

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

Temple de la fausse divinité

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. Activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination

Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la profusion

Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regardez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



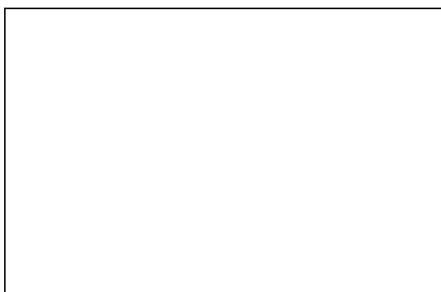
Terrain

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

Temple du triomphe



Terrain

R

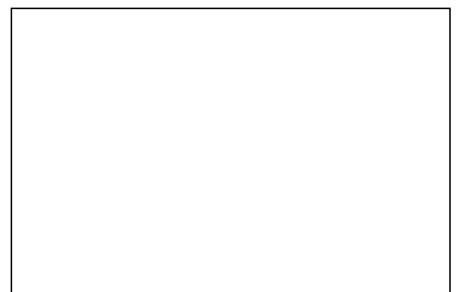
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regardez 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Triome de Savaï



Terrain montagne et plaine et marais

R

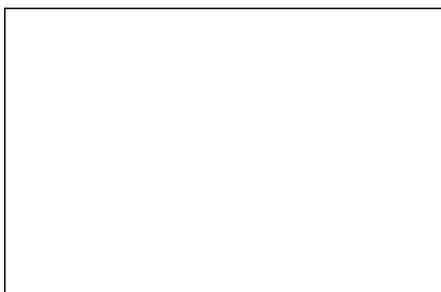
({T}: Ajoutez {R}, {W} ou {B}.)

Le Triome de Savaï arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Raugrin



Terrain île et montagne et plaine

R

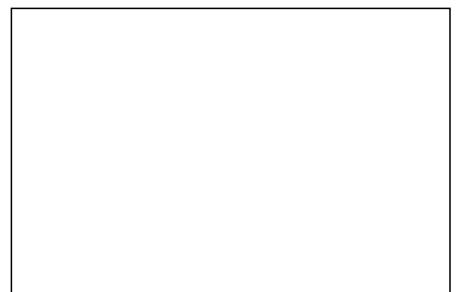
({T}: Ajoutez {U}, {R} ou {W}.)

Le Triome de Raugrin arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

R

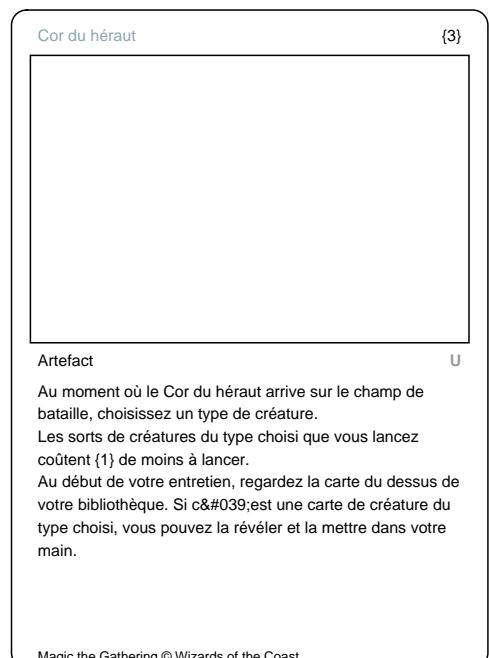
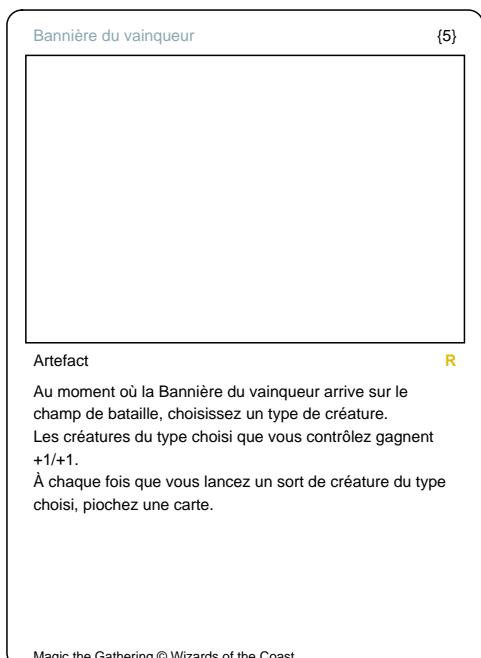
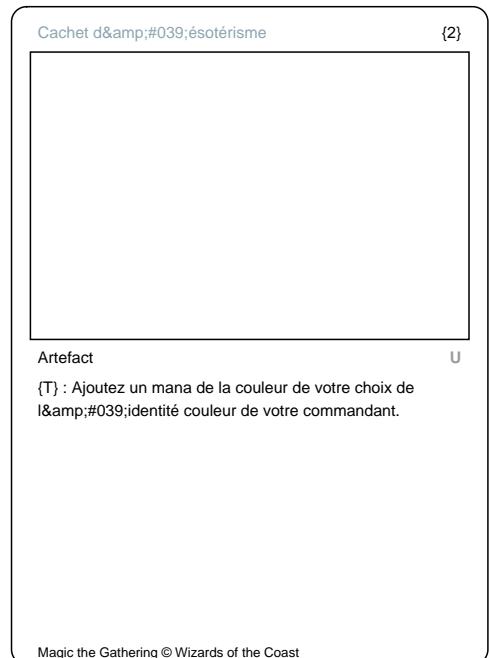
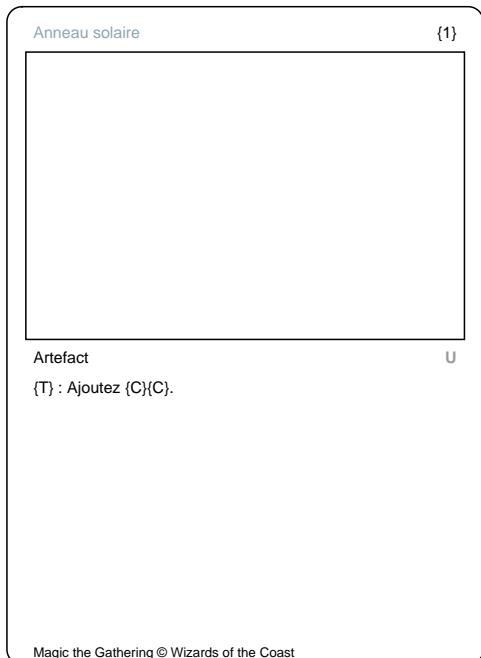
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix

qu'un terrain que votre adversaire contrôle

pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Incubateur d'Urza

{3}



Artifact

R

Au moment où l'Incubateur d'Urza arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artifact

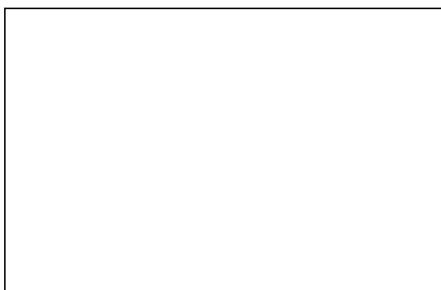
R

Les terrains que vous contrôlez ont : « 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

Incubateur d'Urza

{3}



Artifact

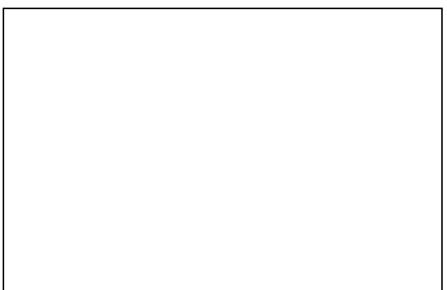
R

Au moment où l'Incubateur d'Urza arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}



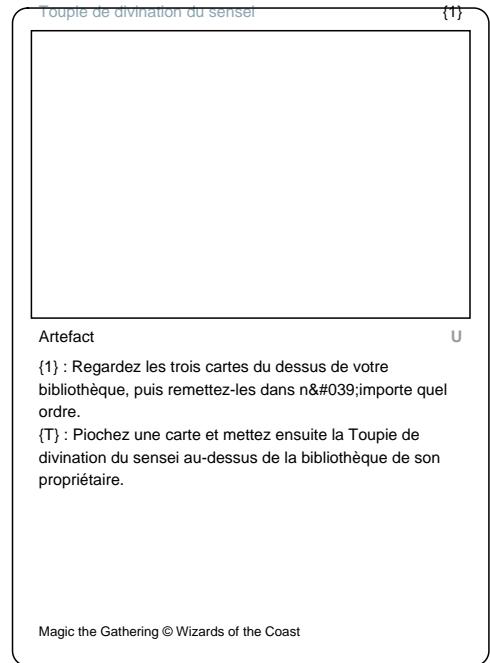
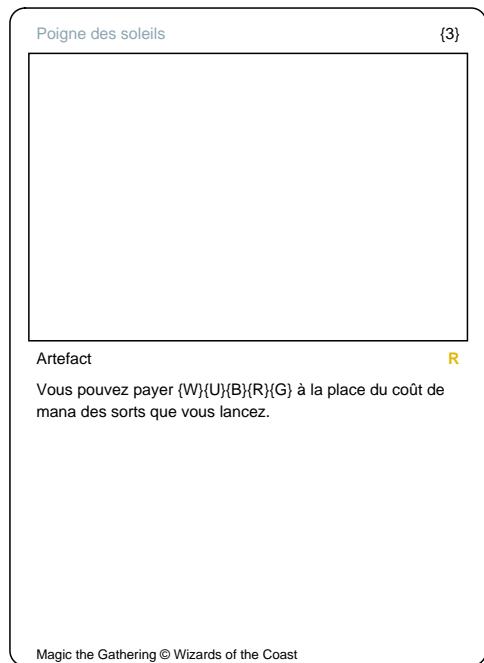
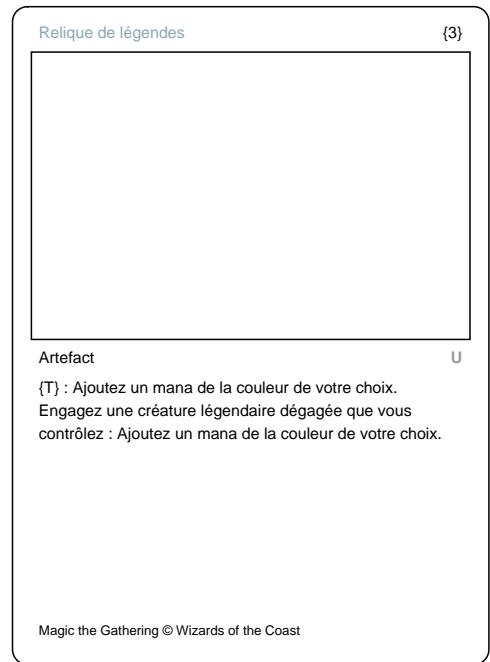
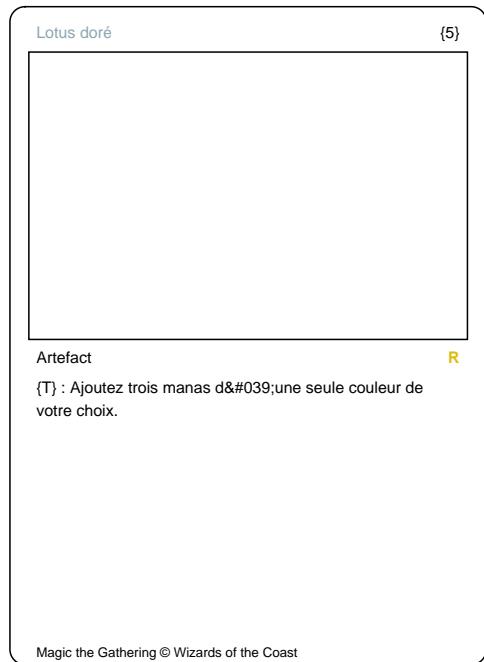
Artifact

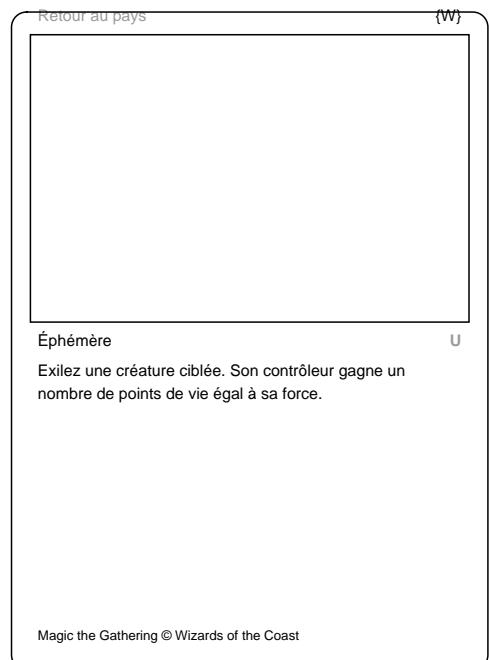
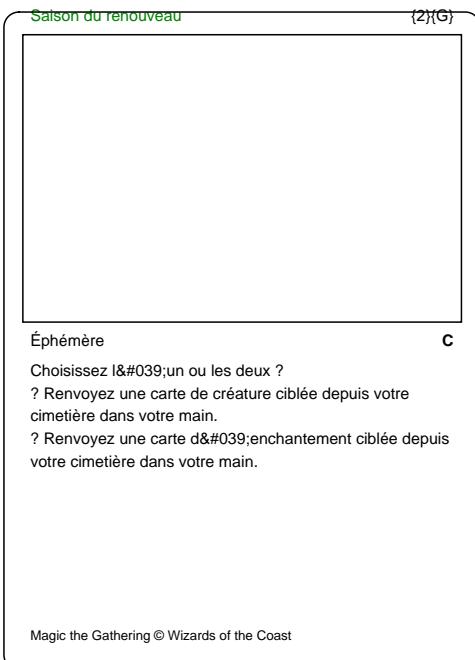
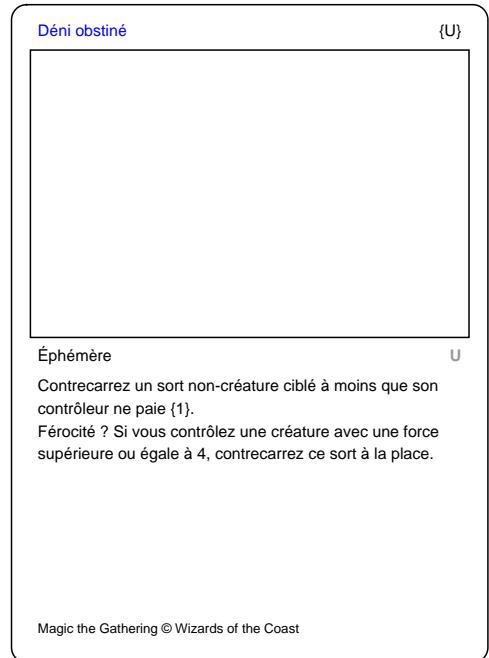
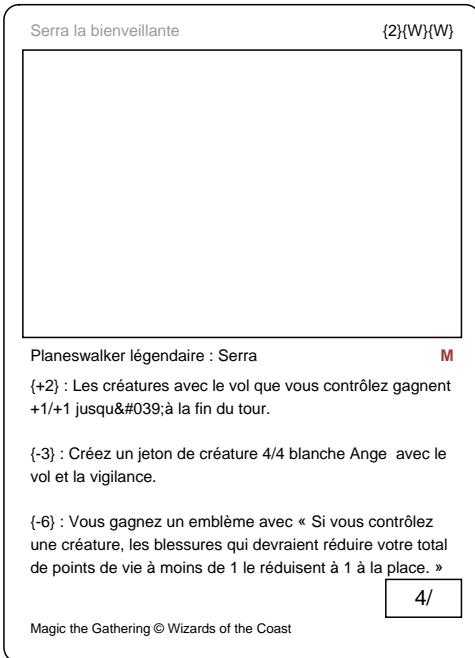
U

Indestructible (Les effets qui disent « détruez » ne détruisent pas cet artefact.) {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

M

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 3 que vous contrôlez arrive, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soulèvement de Garruk

{2}{G}



Enchantement

U

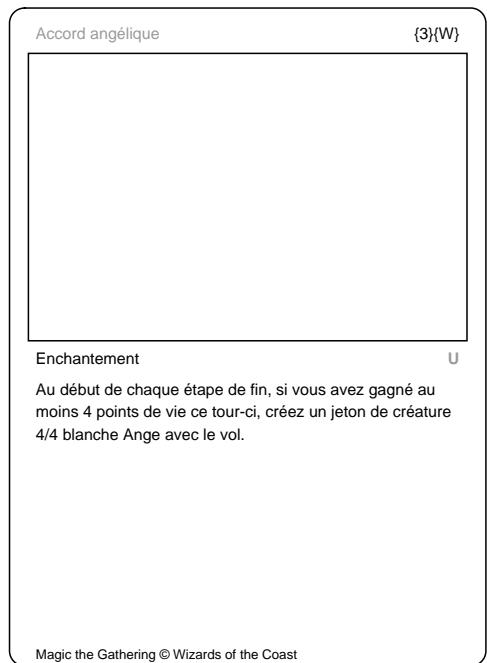
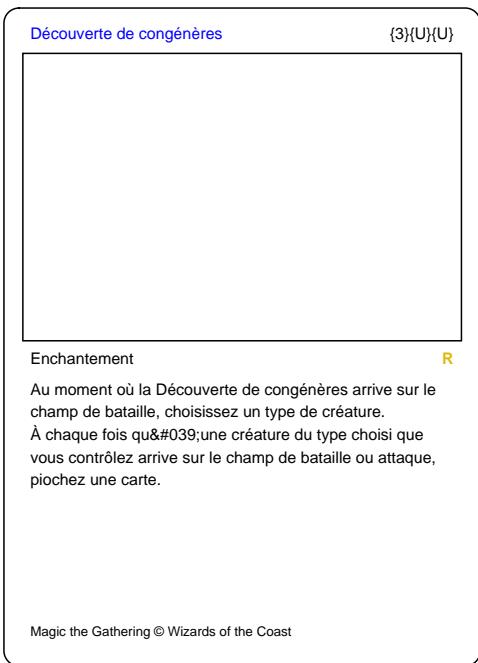
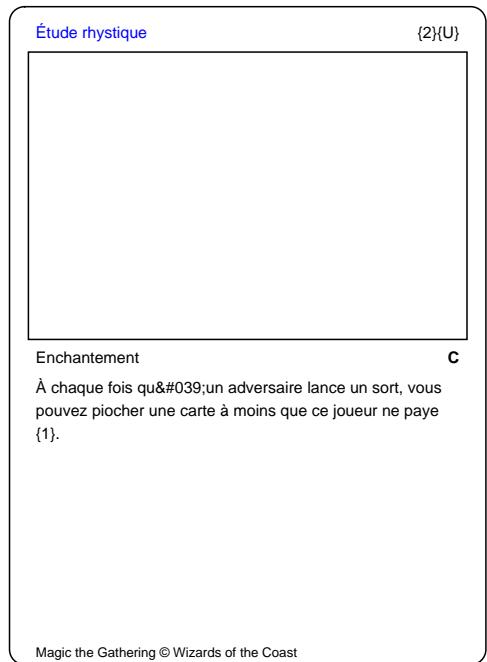
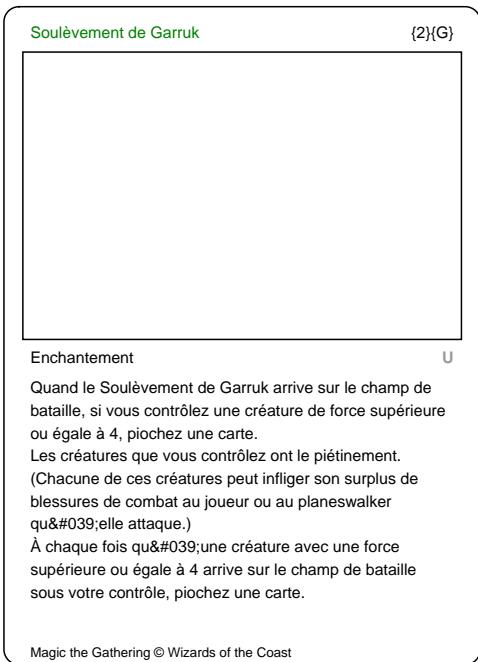
Quand le Soulèvement de Garruk arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, piochez une carte.

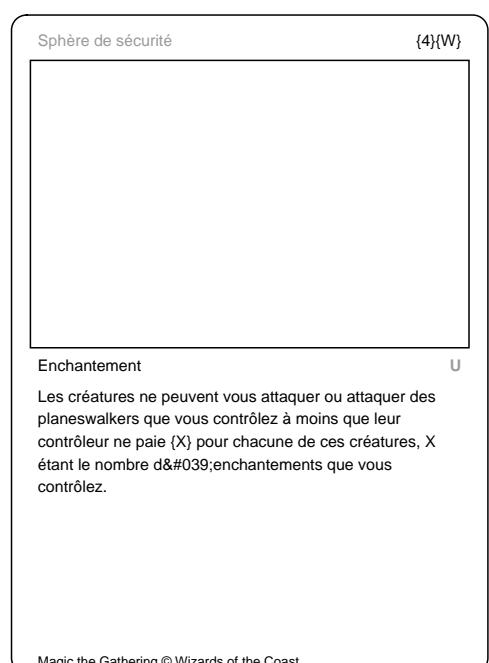
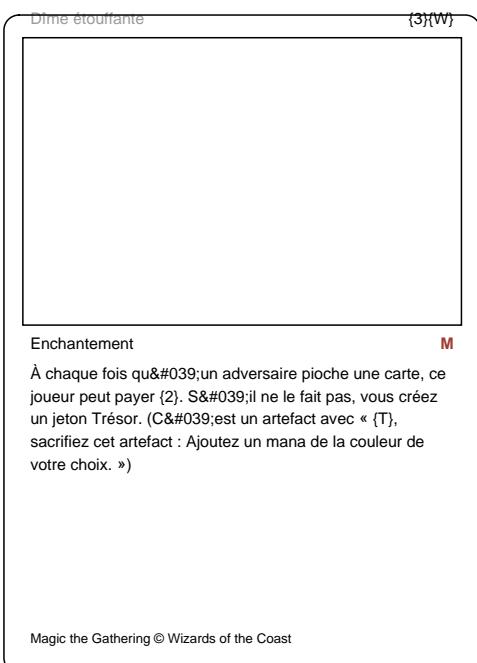
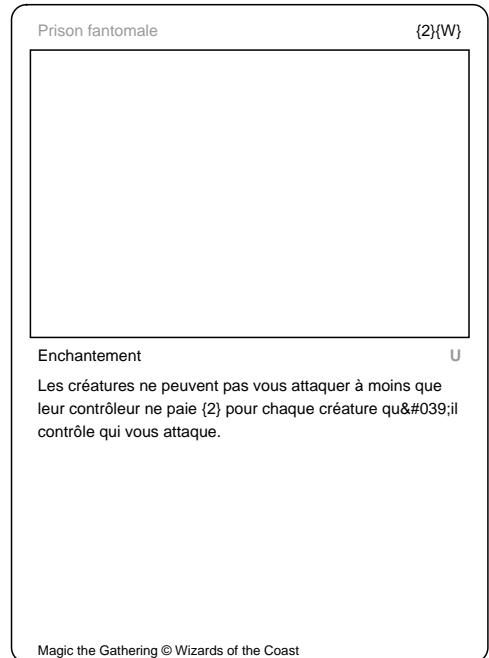
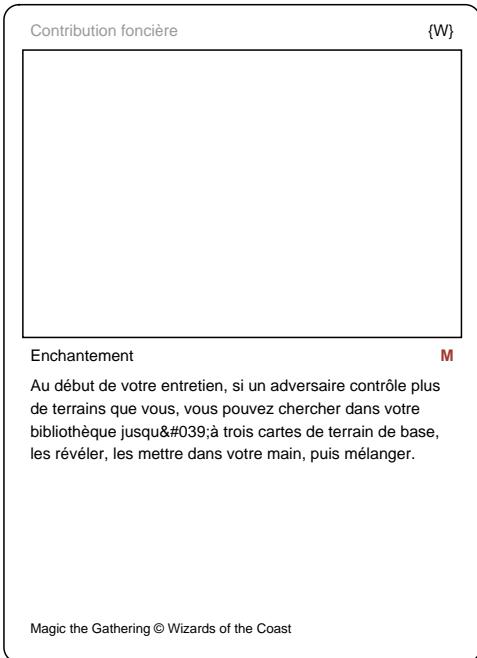
Les créatures que vous contrôlez ont le piétinement. (Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

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

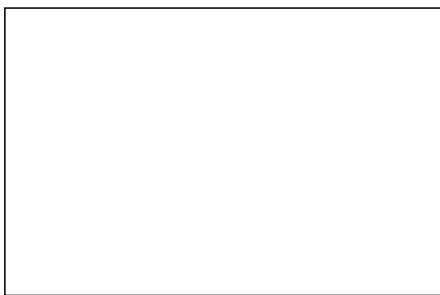
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Ascendance abzane

{W}{B}{G}



Enchantement

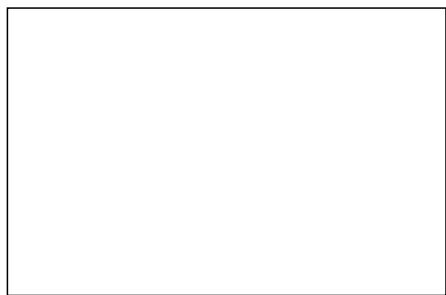
R

Quand 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

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

Ascendance temurienne

{G}{U}{R}



Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre dans le Warp

{1}{R}{G}



Enchantement

R

Le premier sort de créature que vous lancez à chaque tour coûte {2} de moins à lancer.
À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort non-créature à chaque tour, Ombre dans le Warp inflige 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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