

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

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 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

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

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, vision d'ixidor

{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

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

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

Aspirante de Starheim
{2}{W}

Créature : humain et clerc
U

Les sorts d'ange que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avacyn, ange de l'espérance
{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

Bruna, la lumière pâissante
{5}{W}{W}

Créature légendaire : ange et horreur
R

Quand vous lancez Bruna, 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

Bergère d'Émérée
{5}{W}{W}

Créature : ange
R

Vol

Touches-terre ? 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

Glada, fontaine de l'espérance
{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

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

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lyra Aubevenant

{3}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol

Initiative

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points 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

Linvalla, 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

Séphara, lame du ciel

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

Créature légendaire : ange

R

Vous pouvez payer {W} et engager quatre créatures avec le vol dégagées que vous contrôlez à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Vol, lien de vie

Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez ont {0/0} indestructible.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shalaï, Voix de l'abondance
{3}{W}

Créature légendaire : ange
R

Vol
Vous, les planeswalkers que vous contrôlez et les autres créatures que vous contrôlez avez la défense talismanique.

{4}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

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

Valkyrie juste
{2}{W}

Créature : ange et cleric
R

Vol
À chaque fois qu'un autre ange ou cleric arrive sur le champ de bataille, sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.
Tant que vous avez au moins 7 points de vie de plus que votre total de points de vie de départ, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange du Maelstrom
{W}{U}{B}{R}{G}

Créature : ange
M

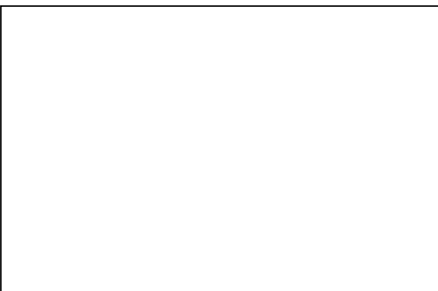
Vol
À chaque fois que l'Archange du Maelstrom inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer un sort depuis votre main sans payer son coût de mana.

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 d'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 aura qui pourraient 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, 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'Ornuil

{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

Kaalia de l'immensité

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

Créature légendaire : humain et clerc

M

Vol

À chaque fois que Kaalia 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

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

Liesa, 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 d'un adversaire contrôlé devait mourir, exilez-la à la place.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tariel, héliaste d'âmes

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

Créature légendaire : ange

M

Vol, vigilance

{T} : Choisissez une carte de créature au hasard dans le cimetière d'un adversaire ciblée. Mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

4/7

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

Colère de Dieu

{2}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin

{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

Ultimatum inquiétant

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



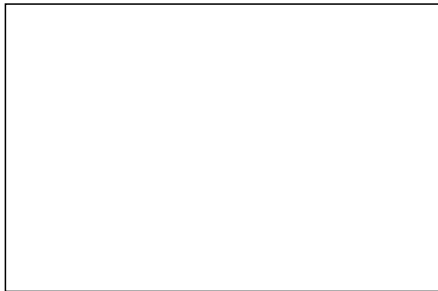
Rituel

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

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



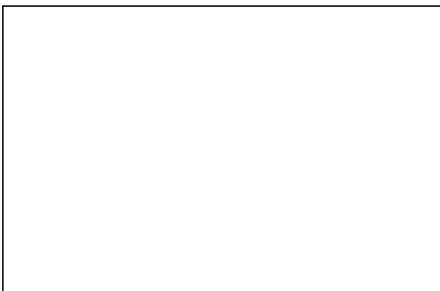
Terrain

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

Fonderie sacrée



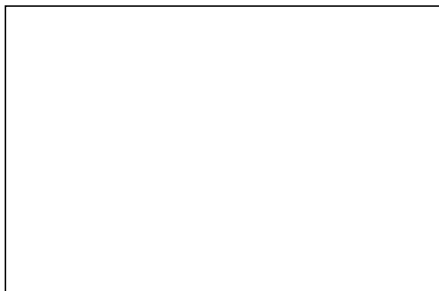
Terrain : montagne et plaine

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 glaciale



Terrain

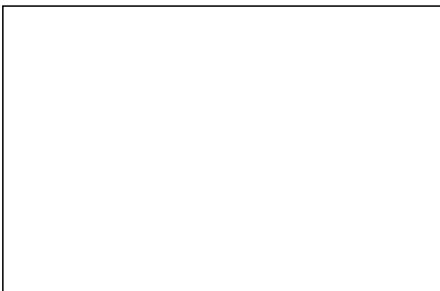
R

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

Grève inondée



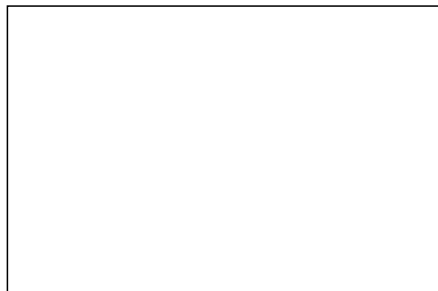
Terrain

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

Lande venteuse



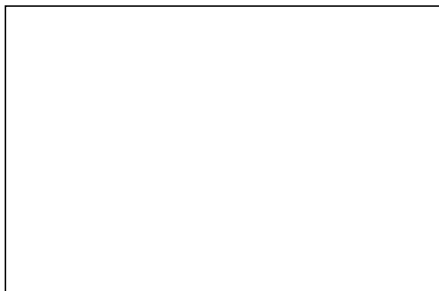
Terrain

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

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br>&amp;lt;img width=&amp;quot;65&amp;quot;&amp;lt;br>&amp;lt;img align=&amp;quot;center&amp;quot;&amp;lt;br>&amp;lt;img src=&amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;lt;br>&amp;lt;img alt=&amp;quot;Placeholder for the Montagne terrain image."/>

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

 Terrain de base : plaine C

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

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}. N'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

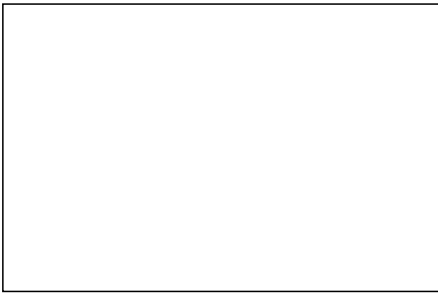
Ce terrain arrive engagé.

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

Temple du silence



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 {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

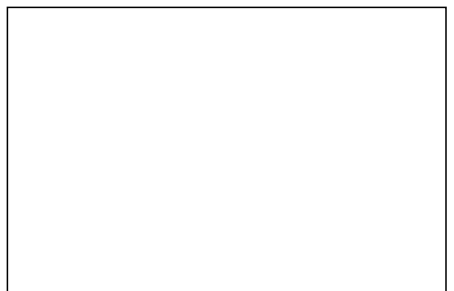
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 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

Triome d'Indatha



Terrain plaine et marais et forêt

R

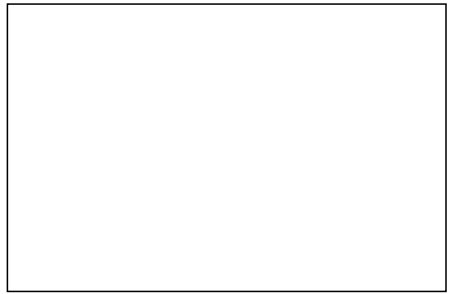
(T): Ajoutez {W}, {B} ou {G}.

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
& un terrain que votre adversaire contrôle
pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannière du vainqueur

{5}

Artefact

R

Au moment où la Bannière du vainqueur arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature du type choisi, piochez une carte.

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

Incubateur d'Urza

{3}

Artefact

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}

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

Incubateur d'Urza

{3}

Artefact

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}

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

Lotus doré

{5}

Artefact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de légendes

{3}

Artefact

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Engagez une créature légendaire dégagée que vous contrôlez : 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

Toupie de divination du sensei

{1}

Artefact

U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.
{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra la bienveillante

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Serra

M

{+2} : Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

{-3} : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Si vous contrôlez une créature, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Férocité ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison du renouveau

{2}{G}

Éphémère

C

Choisissez l'un ou les deux ?

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Renvoyez une carte d'enchancement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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

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

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

Étude rhytique

{2}{U}

Enchantement

C

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paye {1}.

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

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

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

Prison fantomale

{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

Dirme étouffante

{3}{W}

Enchantement

M

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, ce joueur peut payer {2}. S'il ne le fait pas, vous créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de sécurité

{4}{W}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {X} pour chacune de ces créatures, X étant le nombre d'enchantelements que vous contrôlez.

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

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

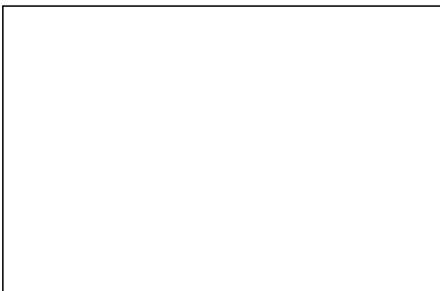
Le premier sort de créature que vous lancez à chaque tour coûte {2} de moins à lancer.

À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort non-créature à chaque tour, l'Ombre dans le Warp inflige 2 blessures à ce joueur.

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