

Ange naissant{4}{W}

Créature : angeC

Vol
Quand l'Ange naissant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin du bastion{2}{W}

Créature : nain et soldatC

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange naissant{4}{W}

Créature : angeC

Vol
Quand l'Ange naissant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin du bastion{2}{W}

Créature : nain et soldatC

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin du bastion{2}{W}

Créature : nain et soldatC

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caracal rôdeur{1}{W}

Créature : chatC

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de somme envahissante{4}{W}

Créature : bêteC

Vigilance
Quand la Bête de somme envahissante arrive sur le champ de bataille, engagez jusqu'à deux créatures ciblées que vos adversaires contrôlent.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caracal rôdeur{1}{W}

Créature : chatC

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalière impériale

{3}{W}

Créature : humain et chevalier

C

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Licorne inspiratrice

{2}{W}{W}

Créature : licorne

U

À chaque fois que la Licorne inspiratrice attaque, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantevie loxodon

{5}{W}

Créature : éléphant et clerc

R

Quand le Chantevie loxodon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire que votre total de points de vie devienne l'endurance totale des créatures que vous contrôlez.

{5}{W} : Le Chantevie loxodon acquiert +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant votre total de points de vie.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Licorne inspiratrice

{2}{W}{W}

Créature : licorne

U

À chaque fois que la Licorne inspiratrice attaque, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Officier d'Haazda

{2}{W}

Créature : humain et soldat

C

Quand l'Officier d'Haazda arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Officier d'Haazda

{2}{W}

Créature : humain et soldat

C

Quand l'Officier d'Haazda arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Officier d'Haazda

{2}{W}

Créature : humain et soldat

C

Quand l'Officier d'Haazda arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pégase de Concordia

{1}{W}

Créature : pégase

C

Vol

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pégase de Concordia
{1}{W}

Créature : pégase
C

Vol

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pégase fidèle
{2}{W}

Créature : pégase
C

Vol

À chaque fois que le Pégase fidèle attaque, une créature attaquante sans le vol ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pégase fidèle
{2}{W}

Créature : pégase
C

Vol

À chaque fois que le Pégase fidèle attaque, une créature attaquante sans le vol ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

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 l'indestructible.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de filet en ville

{1}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures d'endurance supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de discipline

{4}{W}

Rituel

U

Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de discipline

{4}{W}

Rituel

U

Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prendre sa vengeance

{1}{W}

Rituel

C

Détruisez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prendre sa vengeance

{1}{W}

Rituel

Détruisez une créature engagée ciblée.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prendre sa vengeance

{1}{W}

Rituel

Détruisez une créature engagée ciblée.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge inspirée

{2}{W}{W}

Éphémère

C

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup vertueux

{W}

Éphémère

C

Le Coup vertueux inflige 2 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup vertueux

{W}

Éphémère

C

Le Coup vertueux inflige 2 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démonstration de valeur

{1}{W}

Éphémère

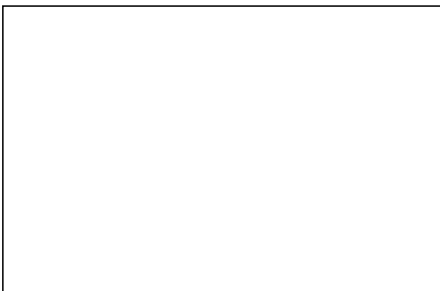
C

Une créature ciblée gagne +2/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démonstration de valeur

{1}{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démonstration de valeur

{1}{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast