Ange naissant {4}{W}

Créature : ange **C**

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 soldat **C**

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange naissant {4}{W}

Créature : ange **C**

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 soldat **C**

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin du bastion {2}{W}

Créature : nain et soldat **C**

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caracal rôdeur {1}{W}

Créature : chat **C**

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de somme envahissante {4}{W}

Créature : bête **C**

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 : chat **C**

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

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

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

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

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

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

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

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

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

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