Drakôn des vents {2}{U}

Créature : drakôn C

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn des vents {2}{U}

Créature : drakôn C

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn des vents {2}{U}

Créature : drakôn C

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit d'âme assermentée {3}{U}

Créature : esprit U

L'Esprit d'âme assermentée ne peut pas être bloquée. Quand l'Esprit d'âme assermentée arrive sur le champ de btaille, détenez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, cette créature ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleuse de secrets {2}{U}

Créature : humain et gredin **C**

À chaque fois que la Voleuse de secrets inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courtière d'Azorius {1}{W}

Créature : humain et soldat **C**

Quand la Courtière d'Azorius arrive sur le champ de bataille, détenez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, cette créature ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleuse de secrets {2}{U}

Créature : humain et gredin **C**

À chaque fois que la Voleuse de secrets inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courtière d'Azorius {1}{W}

Créature : humain et soldat **C**

Quand la Courtière d'Azorius arrive sur le champ de bataille, détenez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, cette créature ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouade d'embuscade d'Haazda {2}{W}

Créature : humain et soldat **C**

À chaque fois que l'Escouade d'embuscade d'Haazda attaque, vous pouvez payer {W}. Si vous faites ainsi, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes de la Tour de Phébus {3}{W}

Créature : humain et soldat **C**

Quand les Gardiens des portes de la Tour de Phébus arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouade d'embuscade d'Haazda {2}{W}

Créature : humain et soldat **C**

À chaque fois que l'Escouade d'embuscade d'Haazda attaque, vous pouvez payer {W}. Si vous faites ainsi, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes de la Tour de Phébus {3}{W}

Créature : humain et soldat **C**

Quand les Gardiens des portes de la Tour de Phébus arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justicière d'Azorius {2}{W}{W}

Créature : humain et sorcier U

Quand la Justicière d'Azorius arrive sur le champ de bataille, détenez jusqu'à deux créatures ciblées que vos adversaires contrôlent. (Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures ne peuvent ni attaquer ni bloquer et leurs capacités activées ne peuvent pas être activées.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à fourrure argentée {1}{W}

Créature : chat C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à fourrure argentée {1}{W}

Créature : chat C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à fourrure argentée {1}{W}

Créature : chat C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière céleste de Lyev {1}{W}{U}

Créature : humain et chevalier U

Vol
Quand la Chevalière céleste de Lyev arrive sur le champ de bataille, détenez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, ce permanent ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageloi ascendue {2}{W}{U}

Créature : vedalken et sorcier U

Vol
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lavinia de la Dixième {3}{W}{U}

Créature légendaire : humain et soldat R

Protection contre le rouge
Quand Lavinia de la Dixième arrive sur le champ de bataille, détenez chaque permanent non-terrain que vos adversaires contrôlent ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 4. (Jusqu'à votre prochain tour, ces permanents ne peuvent ni attaquer ni bloquer et leurs capacités activées ne peuvent pas être activées.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageloi ascendue {2}{W}{U}

Créature : vedalken et sorcier U

Vol
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de Jelenn {3}{W}{U}

Créature : sphinx U

Vol, vigilance
À chaque fois que le Sphinx de Jelenn attaque, les autre créature attaquantes gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge des justes {1}{W}{W}

Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de Jelenn {3}{W}{U}

Créature : sphinx U

Vol, vigilance
À chaque fois que le Sphinx de Jelenn attaque, les autre créature attaquantes gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge des justes {1}{W}{W}

Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de Lyev {1}{W}

Rituel **C**

Détenez jusqu'à deux créatures ciblées que vos adversaires contrôlent. (Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures ne peuvent ni attaquer ni bloquer et leurs capacités activées ne peuvent pas être activées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de Lyev {1}{W}

Rituel **C**

Détenez jusqu'à deux créatures ciblées que vos adversaires contrôlent. (Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures ne peuvent ni attaquer ni bloquer et leurs capacités activées ne peuvent pas être activées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

Porte de la guilde d'Azorius

Terrain : porte **C**

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius

Terrain : porte **C**

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius

Terrain : porte **C**

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius

Terrain : porte **C**

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale d'Azorius {3}

Artefact **C**

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.
{W}{U}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale d'Azorius : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flèche vengeresse {2}{W}

Éphémère **C**

Détruisez une créature ciblée qui a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale d'Azorius {3}

Artefact **C**

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.
{W}{U}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale d'Azorius : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flèche vengeresse {2}{W}

Éphémère **C**

Détruisez une créature ciblée qui a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protection // Service {2}{W}

Éphémère U

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

Service
{2}{U}
Une créature ciblée gagne -4/-0 jusqu'à la fin du tour.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation {2}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rétablir la paix {1}{W}{U}

Éphémère U

Renvoyez chaque créature qui a infligé des blessures ce tour-ci dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loi martiale {2}{W}{W}

Enchantement R

Au début de votre entretien, détenez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, cette créature ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast