Aigle rixevol {4}{W}

Créature : oiseau **C**

Vol
Quand l'Aigle rixevol arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

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

Aigle rixevol {4}{W}

Créature : oiseau **C**

Vol
Quand l'Aigle rixevol arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

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

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

Krovod du bazar {4}{W}

Créature : bête U

À chaque fois que le Krovod du bazar attaque, une autre créature attaquante ciblée gagne +0/+2 jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krovod du bazar {4}{W}

Créature : bête U

À chaque fois que le Krovod du bazar attaque, une autre créature attaquante ciblée gagne +0/+2 jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature.

2/5

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

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

Archonte du Triumvirat {5}{W}{U}

Créature : archonte R

Vol
À chaque fois que l'Archonte du Triumvirat attaque, détenez jusqu'à deux permanents non-terrain ciblés que vos adversaires contrôlent. (Jusqu'à votre prochain tour, ces permanents ne peuvent ni attaquer ni bloquer et leurs capacités activées ne peuvent pas être activées.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage du Nouveau Prahv {W}{U}

Créature : humain et sorcier U

{W}{U} : Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
{3}{W}{U} : 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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Injonction d'inaction {1}{U}

Rituel **C**

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.)
Piochez une carte.

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

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

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

Runeclé d'Azorius {3}

Artefact U

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.
{W}{U} : La Runeclé d'Azorius devient une créature-artefact 2/2 blanche et bleue Oiseau avec le vol jusqu'à la fin du tour.

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

Runeclé d'Azorius {3}

Artefact U

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.
{W}{U} : La Runeclé d'Azorius devient une créature-artefact 2/2 blanche et bleue Oiseau avec le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miséricorde des anges {2}{W}{W}

Éphémère **C**

Vous gagnez 7 points de vie.

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

Sauvetage dramatique {W}{U}

Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Vous gagnez 2 points de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast