


Familier du palais {1}{U}




Créature : oiseau C
Vol
Quand le Familier du palais meurt, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du palais {1}{U}

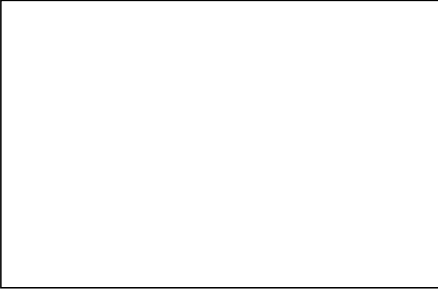


Créature : oiseau C
Vol
Quand le Familier du palais meurt, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du palais {1}{U}

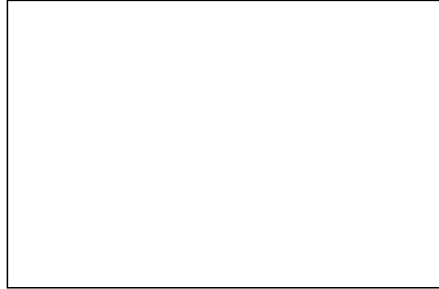


Créature : oiseau C
Vol
Quand le Familier du palais meurt, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du palais {1}{U}



Créature : oiseau C
Vol
Quand le Familier du palais meurt, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de l'île d'Evos

{2}{U}



Créature : oiseau et sorcier

U

Vol

Les sorts de créature avec le vol que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de l'île d'Evos

{2}{U}



Créature : oiseau et sorcier

U

Vol

Les sorts de créature avec le vol que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de l'île d'Evos

{2}{U}



Créature : oiseau et sorcier

U

Vol

Les sorts de créature avec le vol que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de l'île d'Evos

{2}{U}



Créature : oiseau et sorcier

U


Vol

Les sorts de créature avec le vol que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scélérate færie {U}



Créature : peuple fée et gredin C


Vol

Quand la Scélérate færie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature appelée Scélérate færie, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scélérate færie {U}



Créature : peuple fée et gredin C

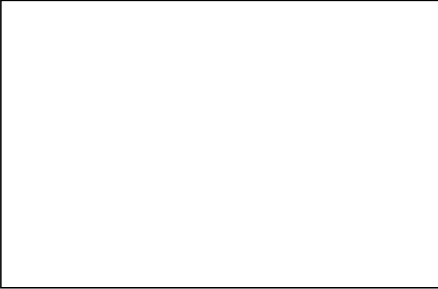
Vol

Quand la Scélérate færie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature appelée Scélérate færie, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scélérate færie {U}



Créature : peuple fée et gredin C

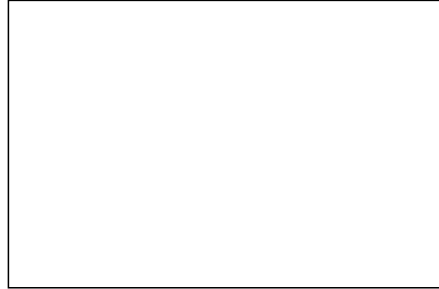
Vol

Quand la Scélérate færie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature appelée Scélérate færie, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scélérate færie {U}



Créature : peuple fée et gredin C

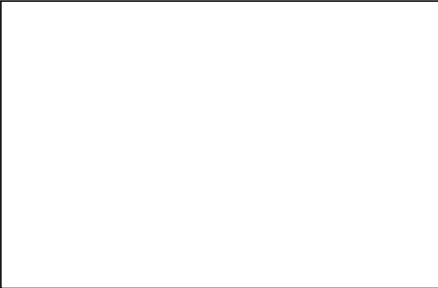
Vol

Quand la Scélérate færie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature appelée Scélérate færie, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx déchiffre-vent {5}{U}{U}



Créature : sphinx R

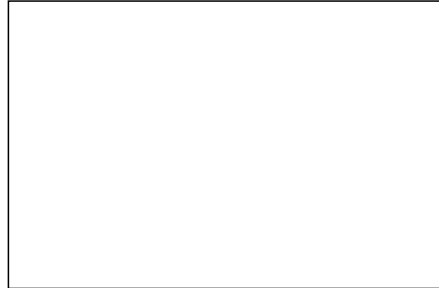
Vol

À chaque fois qu'une créature avec le vol attaque, vous pouvez piocher une carte.

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon d'escadron {1}{W}



Créature : oiseau C


Vol

Quand le Faucon d'escadron arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes appelées Faucon d'escadron, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx déchiffre-vent {5}{U}{U}



Créature : sphinx R


Vol

À chaque fois qu'une créature avec le vol attaque, vous pouvez piocher une carte.

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon d'escadron {1}{W}



Créature : oiseau C

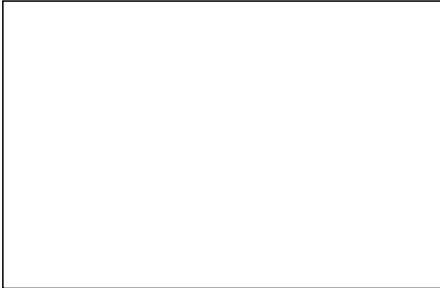
Vol

Quand le Faucon d'escadron arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes appelées Faucon d'escadron, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon d'escadron {1}{W}



Créature : oiseau **C**

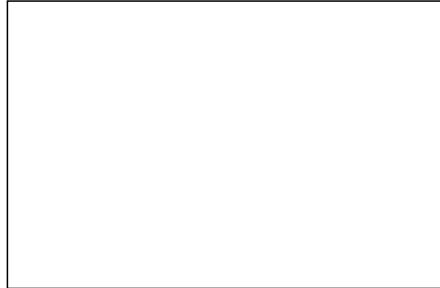
Vol

Quand le Faucon d'escadron arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes appelées Faucon d'escadron, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré {W}




Créature : oiseau **C**

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon d'escadron {1}{W}



Créature : oiseau **C**


Vol

Quand le Faucon d'escadron arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes appelées Faucon d'escadron, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré {W}



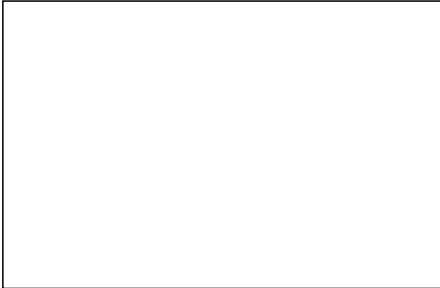
Créature : oiseau **C**

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré {W}

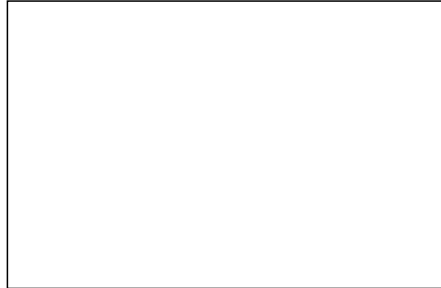


Créature : oiseau C
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du juge {WU}




Créature : oiseau U
Vol
Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré {W}




Créature : oiseau C
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du juge {WU}

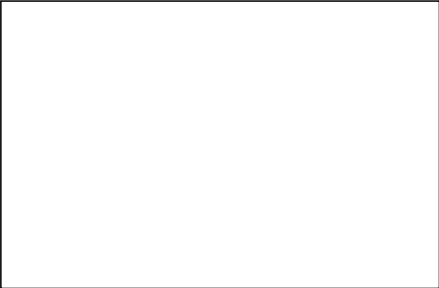


Créature : oiseau U
Vol
Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du juge {WU}



Créature : oiseau U

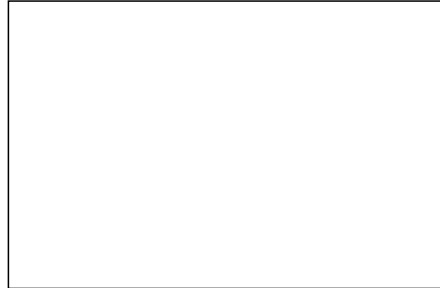
Vol

Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isperia, juge suprême {2}{W}{W}{U}{U}



Créature légendaire : sphinx M


Vol

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, vous pouvez piocher une carte.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du juge {WU}



Créature : oiseau U


Vol

Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isperia, juge suprême {2}{W}{W}{U}{U}



Créature légendaire : sphinx M

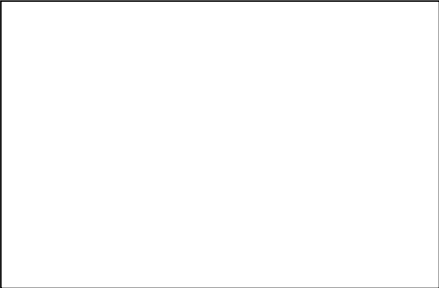
Vol

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, vous pouvez piocher une carte.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vouivre du tonnerre {2}{W}{U}

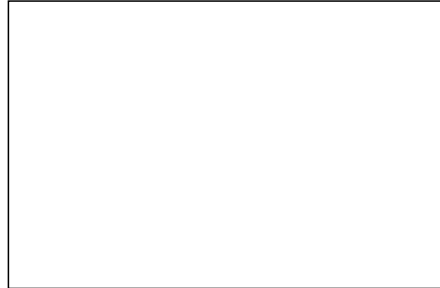


Créature : drakôn U
Flash
Vol
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vouivre du tonnerre {2}{W}{U}




Créature : drakôn U
Flash
Vol
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vouivre du tonnerre {2}{W}{U}




Créature : drakôn U
Flash
Vol
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vouivre du tonnerre {2}{W}{U}



Créature : drakôn U
Flash
Vol
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

U

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

U

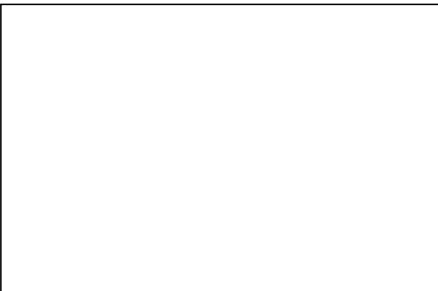
La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

U

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

U

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieu hanté de la lande



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{W}{U}, {T}, exiliez une carte de créature depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieu hanté de la lande



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{W}{U}, {T}, exiliez une carte de créature depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieu hanté de la lande



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{W}{U}, {T}, exiliez une carte de créature depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

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
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

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

Ville portuaire



Terrain

R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents favorables

{1}{U}



Enchantement

U

Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents favorables

{1}{U}



Enchantement

U

Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents favorables

{1}{U}



Enchantement

U

Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents favorables

{1}{U}

Enchantement

U

Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braver la furie des sables

{1}{W}

Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez ont la vigilance.
Chaque créature que vous contrôlez peut bloquer une créature supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braver la furie des sables

{1}{W}

Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez ont la vigilance.
Chaque créature que vous contrôlez peut bloquer une créature supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braver la furie des sables

{1}{W}

Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez ont la vigilance.
Chaque créature que vous contrôlez peut bloquer une créature supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

