


Marin spectral {U}



Créature : esprit et pirate U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)


Vol

{3}{U} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marin spectral {U}



Créature : esprit et pirate U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)


Vol

{3}{U} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marin spectral {U}



Créature : esprit et pirate U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)


Vol

{3}{U} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marin spectral {U}



Créature : esprit et pirate U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)


Vol

{3}{U} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène dompte-tempête {U}



Créature : sirène et pirate et sorcier U


Vol

{U}, sacrifiez la Sirène dompte-tempête : Contrecarrez un sort ciblé ou une capacité ciblée qui vous cible ou qui cible une créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène dompte-tempête {U}



Créature : sirène et pirate et sorcier U


Vol

{U}, sacrifiez la Sirène dompte-tempête : Contrecarrez un sort ciblé ou une capacité ciblée qui vous cible ou qui cible une créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène dompte-tempête {U}



Créature : sirène et pirate et sorcier U


Vol

{U}, sacrifiez la Sirène dompte-tempête : Contrecarrez un sort ciblé ou une capacité ciblée qui vous cible ou qui cible une créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène dompte-tempête {U}



Créature : sirène et pirate et sorcier U

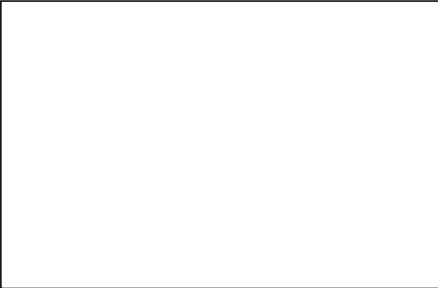
Vol

{U}, sacrifiez la Sirène dompte-tempête : Contrecarrez un sort ciblé ou une capacité ciblée qui vous cible ou qui cible une créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon aux ailes de rouille {W}

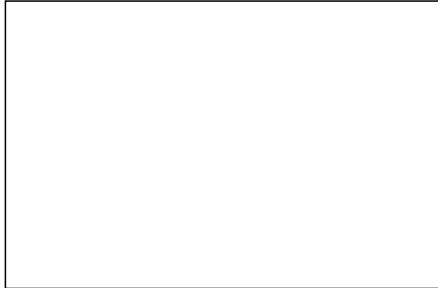


Créature : oiseau C  
Vol

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon aux ailes de rouille {W}




Créature : oiseau C  
Vol

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon aux ailes de rouille {W}




Créature : oiseau C  
Vol

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon aux ailes de rouille {W}

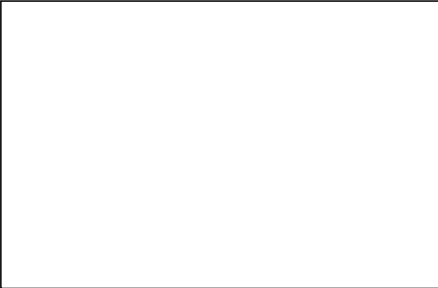


Créature : oiseau C  
Vol

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur {W}



Créature : oiseau C

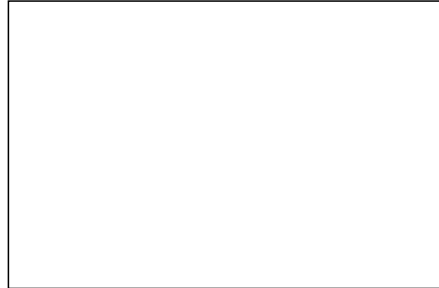
Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur {W}



Créature : oiseau C


Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur {W}



Créature : oiseau C


Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur {W}



Créature : oiseau C

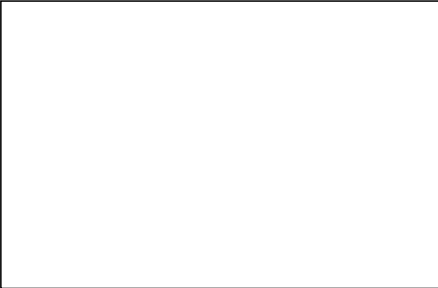
Vol

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère-guide f erie {W}



Cr ature : peuple f e **C**

Vol

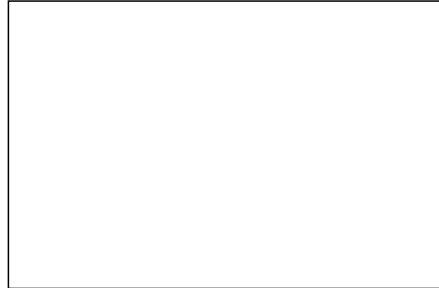
&lt;b&gt;Don des f es&lt;/b&gt; {1}{W}  
 &lt;i&gt;Rituel : aventure&lt;/i&gt;

Une cr ature cibl e gagne +2/+1 et acquiert le vol jusqu'  la fin du tour. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la cr ature plus tard depuis l'exil.)

1/1

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

M re-guide f erie {W}



Cr ature : peuple f e **C**

Vol


&lt;b&gt;Don des f es&lt;/b&gt; {1}{W}  
 &lt;i&gt;Rituel : aventure&lt;/i&gt;

Une cr ature cibl e gagne +2/+1 et acquiert le vol jusqu'  la fin du tour. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la cr ature plus tard depuis l'exil.)

1/1

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

M re-guide f erie {W}



Cr ature : peuple f e **C**

Vol


&lt;b&gt;Don des f es&lt;/b&gt; {1}{W}  
 &lt;i&gt;Rituel : aventure&lt;/i&gt;

Une cr ature cibl e gagne +2/+1 et acquiert le vol jusqu'  la fin du tour. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la cr ature plus tard depuis l'exil.)

1/1

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

M re-guide f erie {W}



Cr ature : peuple f e **C**

Vol


&lt;b&gt;Don des f es&lt;/b&gt; {1}{W}  
 &lt;i&gt;Rituel : aventure&lt;/i&gt;

Une cr ature cibl e gagne +2/+1 et acquiert le vol jusqu'  la fin du tour. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la cr ature plus tard depuis l'exil.)

1/1

Magic the Gathering   Wizards of the Coast

Pégase loyal {W}




Créature : pégase U  
Vol  
Le Pégase loyal ne peut pas attaquer ou bloquer seul.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pégase loyal {W}

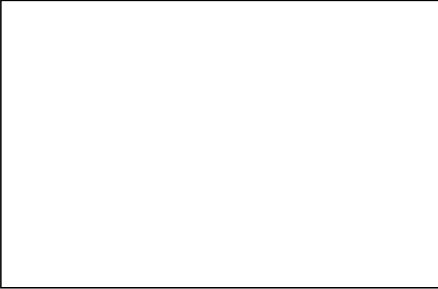


Créature : pégase U  
Vol  
Le Pégase loyal ne peut pas attaquer ou bloquer seul.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pégase loyal {W}

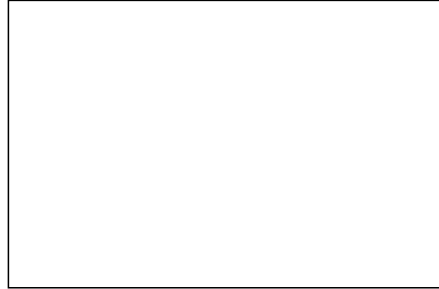


Créature : pégase U  
Vol  
Le Pégase loyal ne peut pas attaquer ou bloquer seul.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pégase loyal {W}

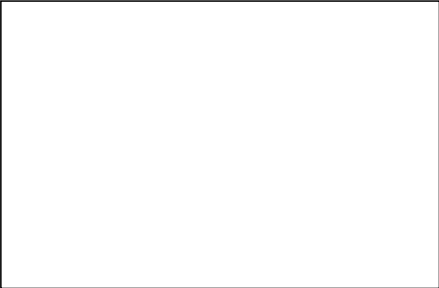


Créature : pégase U  
Vol  
Le Pégase loyal ne peut pas attaquer ou bloquer seul.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigle empyréen {1}{W}{U}

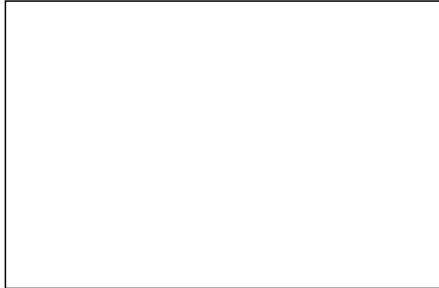


Créature : oiseau et esprit U  
Vol  
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigle empyréen {1}{W}{U}




Créature : oiseau et esprit U  
Vol  
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigle empyréen {1}{W}{U}




Créature : oiseau et esprit U  
Vol  
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigle empyréen {1}{W}{U}



Créature : oiseau et esprit U  
Vol  
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrits ailés

{2}{U}



Rituel

C

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez une créature avec le vol.  
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrits ailés

{2}{U}



Rituel

C

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez une créature avec le vol.  
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrits ailés

{2}{U}



Rituel

C

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez une créature avec le vol.  
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrits ailés

{2}{U}



Rituel

C

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez une créature avec le vol.  
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Crique tranquille



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.  
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.  
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {W} ou {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  
{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

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**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  
{W}

**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  
{W}

**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  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement d'ailes

{1}{W}



Éphémère

U

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement d'ailes

{1}{W}



Éphémère

U

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement d'ailes

{1}{W}



Éphémère

U

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement d'ailes

{1}{W}



Éphémère

U

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

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

