

Familier orageosophe

{1}{U}

Créature : oiseau

P

Vol

Les sorts blancs et les sorts noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier orageosophe

{1}{U}

Créature : oiseau

P

Vol

Les sorts blancs et les sorts noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier orageosophe

{1}{U}

Créature : oiseau

P

Vol

Les sorts blancs et les sorts noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des neuf vents

{2}{U}

Créature : oiseau et sorcier

R

Vol

{T}, Engagez deux oiseaux dégagés que vous contrôlez : Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des neuf vents {2}{U}

Créature : oiseau et sorcier R

Vol

{T}, Engagez deux oiseaux dégagés que vous contrôlez :
Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des neuf vents {2}{U}

Créature : oiseau et sorcier R

Vol

{T}, Engagez deux oiseaux dégagés que vous contrôlez :
Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des neuf vents {2}{U}

Créature : oiseau et sorcier R

Vol

{T}, Engagez deux oiseaux dégagés que vous contrôlez :
Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou de l'augure {1}{U}

Créature : oiseau C

Vol

Quand le Hibou de l'augure arrive sur le champ de bataille, regard 3. (Pour appliquer regard 3, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou de l'augure

{1}{U}

Créature : oiseau

C

Vol

Quand le Hibou de l'augure arrive sur le champ de bataille, regard 3. (Pour appliquer regard 3, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou de l'augure

{1}{U}

Créature : oiseau

C

Vol

Quand le Hibou de l'augure arrive sur le champ de bataille, regard 3. (Pour appliquer regard 3, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou de l'augure

{1}{U}

Créature : oiseau

C

Vol

Quand le Hibou de l'augure arrive sur le champ de bataille, regard 3. (Pour appliquer regard 3, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange d'Éméria

{2}{W}{W}

Créature : ange

R

Vol

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange d'Éméria
{2}{W}{W}

Créature : ange
R

Vol

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui qui attrape les âmes
{1}{W}

Créature : oiseau et soldat
U

Vol

À chaque fois qu'une créature avec le vol meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Celui qui attrape les âmes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui qui attrape les âmes
{1}{W}

Créature : oiseau et soldat
U

Vol

À chaque fois qu'une créature avec le vol meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Celui qui attrape les âmes.

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 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 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

Bande des nuages
{W}{U}

Créature : élémental et chat
R

Vol

La Bande des nuages gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille avec le vol.

Prévision ? {2}{W}{U}, révélez la Bande des nuages depuis votre main : Créez un jeton de créature 1/1 blanche et bleue Oiseau avec le vol. (N'activez cette capacité que pendant votre entretien et qu'une seule fois par tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bande des nuages

{W}{U}

Créature : élémental et chat

R

Vol

La Bande des nuages gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille avec le vol.

Prévision ? {2}{W}{U}, révéléz la Bande des nuages depuis votre main : Créez un jeton de créature 1/1 blanche et bleue Oiseau avec le vol. (N'activez cette capacité que pendant votre entretien et qu'une seule fois par tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide aérienne

{3}{U}

Rituel

C

Piochez une carte pour chaque oiseau sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide aérienne

{3}{U}

Rituel

C

Piochez une carte pour chaque oiseau sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pression des pairs

{3}{U}

Rituel

R

Choisissez un type de créature. Si vous contrôlez plus de créatures de ce type que chaque autre joueur, vous acquérez le contrôle de toutes les créatures de ce type. (Cet effet dure indéfiniment.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pression des pairs

{3}{U}

Rituel

R

Choisissez un type de créature. Si vous contrôlez plus de créatures de ce type que chaque autre joueur, vous acquérez le contrôle de toutes les créatures de ce type. (Cet effet dure indéfiniment.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}

Rituel

C

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Regardez la main d'un joueur ciblé.
Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pression des pairs

{3}{U}

Rituel

R

Choisissez un type de créature. Si vous contrôlez plus de créatures de ce type que chaque autre joueur, vous acquérez le contrôle de toutes les créatures de ce type. (Cet effet dure indéfiniment.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}

Rituel

C

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Regardez la main d'un joueur ciblé.
Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne
{UP}

Rituel

C

({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Regardez la main d'un joueur ciblé.
Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piaillage de bataille
{2}{W}{W}

Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.
Flashback ? Engagez trois créatures blanches dégagées que vous contrôlez. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piaillage de bataille
{2}{W}{W}

Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.
Flashback ? Engagez trois créatures blanches dégagées que vous contrôlez. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piaillage de bataille
{2}{W}{W}

Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.
Flashback ? Engagez trois créatures blanches dégagées que vous contrôlez. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piaillage de bataille

{2}{W}{W}

Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

Flashback ? Engagez trois créatures blanches dégagées que vous contrôlez. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerisaie interdite

Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerisaie interdite

Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciale

Terrain

R

La Forteresse glaciale arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{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

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

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaineC

{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

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

Normalisation

{U}{U}

Éphémère

Choisissez un type de créature autre que Mur. Chaque créature devient de ce type jusqu'à la fin du tour.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Normalisation

{U}{U}

Éphémère

Choisissez un type de créature autre que Mur. Chaque créature devient de ce type jusqu'à la fin du tour.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Normalisation

{U}{U}

Éphémère

Choisissez un type de créature autre que Mur. Chaque créature devient de ce type jusqu'à la fin du tour.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ce qui attrape des âmes aériennes

{1}{W}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un oiseau est mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur « plume » sur Ce qui attrape des âmes aériennes.
Les créatures Oiseau gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « plume » sur Ce qui attrape des âmes aériennes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ce qui attrape des âmes aériennes

{1}{W}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un oiseau est mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur « plume » sur Ce qui attrape des âmes aériennes.
Les créatures Oiseau gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « plume » sur Ce qui attrape des âmes aériennes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

