

Noble farfadette

{1}{U}{U}

Créature : peuple fée et noble

R

Vol

Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +0/+1.

{T} : Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuée de færies

{1}{U}

Créature : peuple fée

C

Vol

Quand la Nuée de færies arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à deux terrains.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble farfadette

{1}{U}{U}

Créature : peuple fée et noble

R

Vol

Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +0/+1.

{T} : Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuée de færies

{1}{U}

Créature : peuple fée

C

Vol

Quand la Nuée de færies arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à deux terrains.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange d'Éméria

{2}{W}{W}

Créature : ange

R

Vol

<i>>Toucheterre</i>> ? 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

<i>>Toucheterre</i>> ? 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

<i>>Toucheterre</i>> ? 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

Faucon d'escadron

{1}{W}

Créature : oiseau

C

Vol

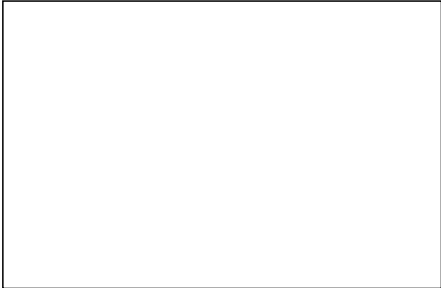
Quand le Faucon d'escadron arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes appelées Faucon d'escadron, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon d'escadron

{1}{W}



Créature : oiseau

C

Vol

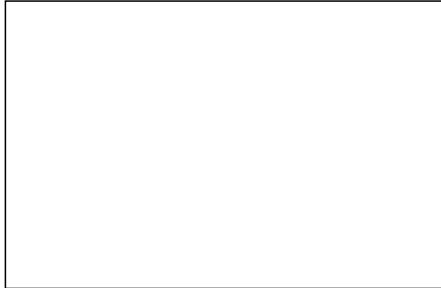
Quand le Faucon d'escadron arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes appelées Faucon d'escadron, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

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

Voyageur damné

{W}



Créature : humain et soldat

C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné

{W}

Créature : humain et soldat

C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné

{W}

Créature : humain et soldat

C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné

{W}

Créature : humain et soldat

C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

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.
 Prévion ? {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

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

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

Divinité de respect

{WU}{WU}{WU}{WU}{WU}

Créature : esprit et avatar

R

Vol

Les autres créatures ont une force et une endurance de base de 1/1.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divinité de respect

{WU}{WU}{WU}{WU}{WU}



Créature : esprit et avatar

R

Vol

Les autres créatures ont une force et une endurance de base de 1/1.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius



Terrain

C

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

C

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

Forteresse glacière



Terrain

R

La Forteresse glacière 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 : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

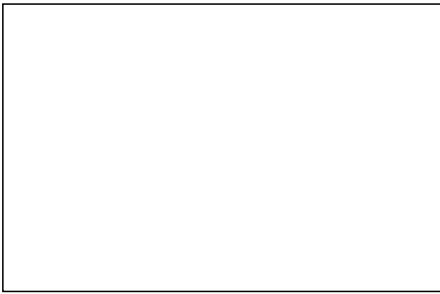
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieu hanté de la lande



Terrain

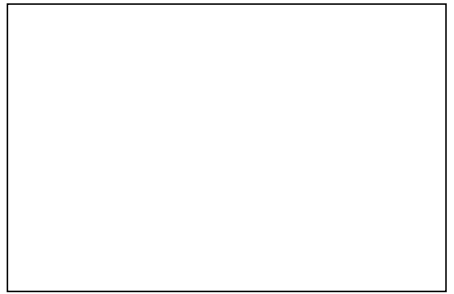
R

{T} : Ajoutez {C}.

{W}{U}, {T}, exilez 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

Lieu hanté de la lande



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{W}{U}, {T}, exilez 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

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

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

Hantise de minuit

{2}{W}

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

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit

{2}{W}

Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement gravitationnel

{3}{U}{U}

Enchantement

R

Les créatures avec le vol gagnent +2/+0.
Les créatures sans le vol gagnent -2/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit

{2}{W}

Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement gravitationnel

{3}{U}{U}

Enchantement

R

Les créatures avec le vol gagnent +2/+0.
Les créatures sans le vol gagnent -2/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

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

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.

Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.

Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de garde scintillante

{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Au moment où la Rune de garde scintillante arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

La créature enchantée a la protection contre la couleur choisie. Cet effet ne retire pas la Rune de garde scintillante.

{W} : Renvoyez la Rune de garde scintillante dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.

Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de garde scintillante

{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Au moment où la Rune de garde scintillante arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

La créature enchantée a la protection contre la couleur choisie. Cet effet ne retire pas la Rune de garde scintillante.

{W} : Renvoyez la Rune de garde scintillante dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

