Barrière lévitante {2}{U}

Créature : illusion et mur U

Défenseur, vol

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hussard de la cour {2}{U}

Créature : vedalken et chevalier U

Vigilance
Quand le Hussard de la cour arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.
Quand le Hussard de la cour arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que {W} ait été dépensé pour le lancer.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drâkon des trombes {4}{U}

Créature : drakôn U

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx des prévisions {2}{U}{U}

Créature : sphinx R

Vous pouvez révéler cette carte depuis votre main de départ. Si vous faites ainsi, regard 3 au début de votre premier entretien.
Vol
Au début de votre entretien, regard 1.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphéméroptères stoïques {2}{W}

Créature : esprit U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Vol
Quand les Éphéméroptères stoïques bloquent, sacrifiez-les à la fin du combat.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut d'Azorius {2}{W}

Créature : esprit U

Le Héraut d'Azorius ne peut pas être bloqué.
Quand le Héraut d'Azorius arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.
Quand le Héraut d'Azorius arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que {U} ait été dépensé pour le lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit des tours {3}{W}

Créature : esprit C

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

2/4

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

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

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

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

Écumeur des vents {3}{W}{U}

Créature : élémental R

Vol
{W} : L'Écumeur des vents acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.
{W} : L'Écumeur des vents gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.
{U} : Échangez la force et l'endurance de l'Écumeur des vents jusqu'à la fin du tour.
{U} : Renvoyez l'Écumeur des vents dans la main de son propriétaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Ghildmage d'Azorius {WU}{WU}

Créature : vedalken et sorcier U

{2}{W} : Engagez une créature ciblée.
{2}{U} : Contrecarrez une capacité activée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

2/2

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

Hussard céleste {3}{W}{U}

Créature : humain et chevalier U

Vol
Quand le Hussard céleste arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.
Prévision ? Engagez deux créatures blanches et/ou bleues dégagées que vous contrôlez. Révélez le Hussard céleste depuis votre main : Piochez une carte. (N'activez que pendant votre entretien et qu'une seule fois par tour.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isperia l'impénétrable {1}{W}{W}{U}{U}

Créature légendaire : sphinx R

Vol
À chaque fois qu'Isperia l'impénétrable inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez un nom de carte. Ce joueur révèle sa main. Si une carte du nom choisi est révélée de cette manière, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec le vol, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lavinia de la Dixième {3}{W}{U}

Créature légendaire : humain et soldat R

Protection contre le rouge
Quand Lavinia de la Dixième arrive sur le champ de bataille, détenez chaque permanent non-terrain que vos adversaires contrôlent ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 4. (Jusqu'à votre prochain tour, ces permanents ne peuvent ni attaquer ni bloquer et leurs capacités activées ne peuvent pas être activées.)

4/4

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

Roc marqueciel {2}{W}{U}

Créature : oiseau U

Vol
Quand le Roc patrouilleur du ciel attaque, vous pouvez renvoyer une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle avec une endurance de 2 ou moins dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge du Nouveau Prahv {W}{W}{U}{U}

Créature : sphinx U

Vol, vigilance
Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent la Sphinge du Nouveau Prahv coûtent {2} de plus à lancer.

4/3

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

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 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

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

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

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

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

Cachet d'Azorius {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Azorius {2}

Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {W}{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

Formation inébranlable {2}{W}

Éphémère R

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
Addenda ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, mettez un marqueur +1/+1 sur chacune de ces créatures et elles acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Azorius {W}{U}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
? Piochez une carte.
? Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement sommaire {1}{W}

Éphémère C

Le Jugement sommaire inflige 3 blessures à une créature engagée ciblée.
Addenda ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, il inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déposer // Déployer {1}{WU}

Éphémère U

Déposer {1}{WU}

Engagez une créature ciblée.
Piochez une carte.

Déployer {2}{W}{U}

Créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol, puis vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité du sphinx {2}{W}{U}

Éphémère C

Piochez deux cartes.
Addenda ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire au silence {W}{U}{U}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procuration // Protègement {WU}{WU}

Éphémère / Rituel R

Procuration {WU}{WU}
Éphémère

Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Protègement {3}{W}{U}
Rituel

Créez un jeton de créature 4/4 blanche et bleue Sphinx avec le vol et la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation du sphinx {X}{W}{U}{U}

Éphémère M

Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Sphère de détention {1}{W}{U}

Enchantement R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne céleste {W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée a le défenseur et perd le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourterelles {3}{WU}{WU}{WU}

Enchantement R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort non-créature, contrecarrez ce sort. Ce joueur crée X jetons de créature 1/1 blanche et bleue Oiseau avec le vol, X étant la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast