

Ispéria, 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

?il du pèlerin

{3}

Créature-artefact : mécanoptère

C

Vol

Quand l'?il du pèlerin arrive sur la champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scruteciel

{3}

Créature-artefact : mécanoptère

C

Vol

Quand le Scruteciel arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écumeur du ressac

{3}{U}

Créature : drakôn

U

Vol

À chaque fois que vous attaquez avec au moins deux créatures avec le vol, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færies en formation
{4}{U}

Créature : peuple fée
R

Vol

{3}{U} : Créez un jeton de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol. Piochez une carte.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primordial diluvien
{5}{U}{U}

Créature : avatar
R

Vol

Quand le Primordial diluvien arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, vous pouvez lancer jusqu'à une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis le cimetière de ce joueur sans payer son coût de mana. Si un sort lancé de cette manière devait être mis dans un cimetière ce tour-ci, exilez-le à la place.

5/5

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

Sphinge écailleuse
{4}{U}{U}

Créature-artefact : sphinx
R

Vol

À chaque fois qu'une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez créer un jeton de créature-artefact 1/1 bleue Mécanoptère avec le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge inspirée

{5}{U}{U}

Créature : sphinx

M

Vol

Quand la Sphinge inspirée arrive sur le champ de bataille, piochez autant de cartes que le nombre d'adversaires que vous avez.

{3}{U} : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

5/5

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

Sphinx de l'illumination

{4}{U}{U}

Créature : sphinx

M

Vol

Quand le Sphinx de l'illumination arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé pioche une carte et vous piochez trois cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tortue pêcheuse

{5}{U}{U}

Créature : tortue terrestre

R

Défense talismanique

Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent à chaque combat si possible.

5/7

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

Clerc pénitent
{1}{W}

Créature : esprit et clerc
R

Vol

Sacrifiez le Clerc pénitent : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la rédemption
{3}{W}{W}

Créature : archonte
R

Vol

À chaque fois que l'Archonte de la rédemption ou qu'une autre créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner un nombre de points de vie égal à la force de cette créature.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécuteur pendu
{2}{W}

Créature : esprit
R

Vol

Quand l'Exécuteur pendu arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. {3}{W}, exilez l'Exécuteur pendu : Exilez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de cartographe

{1}{W}

Créature : oiseau

U

Vol

Quand le Faucon de cartographe inflige des blessures de combat à un joueur qui contrôle plus de terrains que vous, renvoyez-le dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître du troupeau avemain

{3}{W}{W}

Créature : oiseau et guerrier

U

Vol

Quand le Maître du troupeau avemain arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature avec le vol que vous contrôlez.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieutenant de Kangee

{2}{W}

Créature : oiseau et soldat

U

Vol

À chaque fois que le Lieutenant de Kangee attaque, les créatures attaquantes avec le vol gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
Encore {5}{W} ({5}{W}), exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séphara, lame du ciel

{4}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

R

Vous pouvez payer {W} et engager quatre créatures avec le vol dégagées que vous contrôlez à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Vol, lien de vie
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez ont l'indestructible.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Maréchal de plume-acier
{3}{W}{W}

Créature : oiseau et soldat
R

Vol

À chaque fois que le Maréchal de plume-acier attaque, les autres créatures attaquantes avec le vol que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brideciel allègre
{1}{WU}{WU}

Créature : humain et sorcier
U

Vol

Les créatures avec le vol que vous contrôlez ont « Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent cette créature coûtent {2} de plus à lancer. »

2/2

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

Défricheuse des nuages
{3}{W}{U}

Créature : humain et éclairé
U

Vol

Quand cette créature arrive, vous gagnez 2 points de vie et vous piochez deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kangée, garde céleste

{3}{W}{U}

Créature légendaire : oiseau et sorcier

U

Vol, vigilance

À chaque fois que Kangée, garde céleste attaque, les créatures attaquant avec le vol gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que Kangée bloque, les créatures bloquées avec le vol gagnent +0/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/3

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

Souverain des félins célestes

{W}{U}

Créature : élémental et chat

R

Vol

Le Souverain des félins célestes gagne +1/+1 pour chaque autre créature avec le vol que vous contrôlez.

{2}{W}{U} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Chat et Oiseau avec le vol.

1/1

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

Nova purificatrice

{3}{W}{W}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Détruisez toutes les créatures.

? Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinfection temporelle

{2}{W}{W}{U}

Rituel

R

Renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire, puis détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupeau des tempêtes

{8}{W}{W}

Rituel

R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Pégase avec le vol, X étant votre total de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Route migratoire

{3}{W}{U}

Rituel

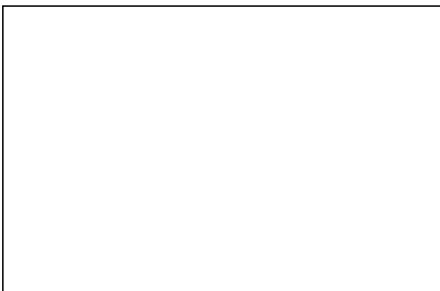
U

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

Recyclage de terrain de base {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille



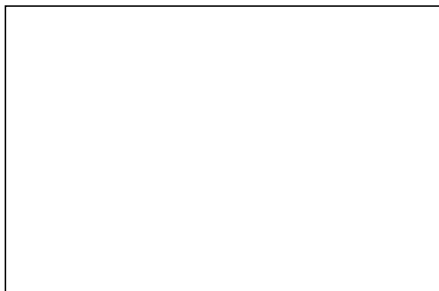
Terrain

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

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

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

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

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

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



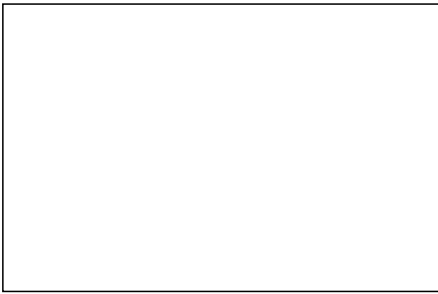
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante



Terrain : plaine et île

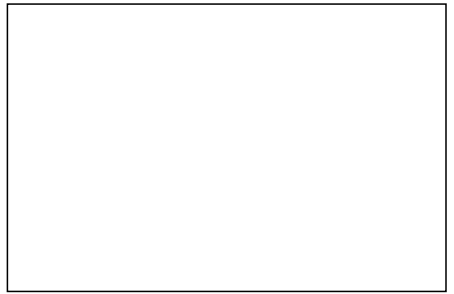
R

([T] : Ajoutez {W} ou {U}.)

La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière sinueuse



Terrain

U

La Rivière sinueuse arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Seijiri



Terrain

U

Le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

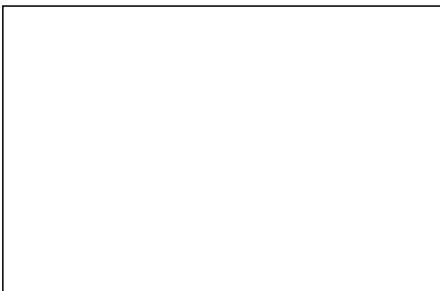
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour côtière



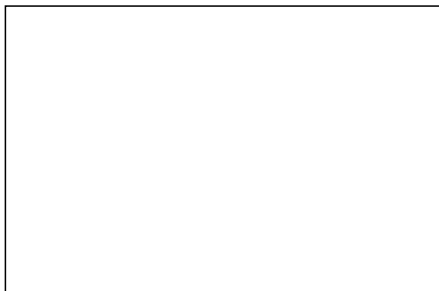
Terrain

U

La Tour côtière arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

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

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive hédron
{4}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.
{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme
{2}

Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

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

Diamant du ciel
{2}

Artefact

C

Le Diamant du ciel arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}

Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de pensée

{2}

Artefact

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

Talisman de progrès

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Talisman de progrès vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bident de Thassa

{2}{U}{U}

Artefact-enchantement légendaire

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

{1}{U}, {T} : Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon Jura

{3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon

M

+2: Pendant le prochain tour d'un adversaire ciblé, les créatures que ce joueur contrôle attaquent Gideon Jura si possible.

-2: Détruisez une créature engagée ciblée.

0: Jusqu'à la fin du tour, Gideon Jura devient une créature 6/6 Humain et Soldat qui est toujours un planeswalker.

Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étherisation

{3}{U}

Éphémère

U

Renvoyez toutes les créatures attaquant dans la main de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau généreux

{2}{W}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation

{W}

Éphémère

U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écraser la contrebande

{3}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ou les deux ?
? Exilez un artefact ciblé.
? Exilez un enchantement ciblé.

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

Absorption

{W}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

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

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

Vents favorables

{1}{U}

Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seuil de la providence

{2}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire attaque, s'il vous attaque et/ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet spirituel

{W}

Enchantement

U

{W}, sacrifiez le Collet spirituel : Exilez une créature ciblée qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}

Enchantement

C

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u de devoir

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2, a la vigilance et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pure conviction

{3}{W}{W}{W}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la double initiative et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité ahurissante

{W}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de vie et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

