Expert d'Ouidargent	{1}{U}
Créature : ondin et sorcier	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,	
révélez une carte d'ondin de votre main ou payez {3}	
Quand l'Expert d'Ouidargent arrive sur le champ de la piochez une carte.	oataille,
Г	0/4
Marie the Cethorine @ Missayle of the Court	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Expert d'Ouidargent	{1}{U}
Créature : ondin et sorcier	П
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort révélez une carte d'ondin de votre main ou payez {3	
Quand l'Expert d'Ouidargent arrive sur le champ de	
piochez une carte.	
Г	2/1
Mania the Cottonia a @ Wienerdo of the Count	Z/ I
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Expert d'Ouldargent	{1}{U}
	Créature : ondin et sorcier	П
		U
	En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte d'ondin de votre main ou payez {3}.	
	Quand l'Expert d'Ouidargent arrive sur le champ de b	
	piochez une carte.	,
		2/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	magic the Sathering & Mizards of the Coast	
1		

Expert d'Ouldargent	{1}{U}
Créature : ondin et sorcier	U
En tant que coût supplémentaire pour lan	
révélez une carte d'ondin de votre main o Quand l'Expert d'Ouidargent arrive sur le	
piochez une carte.	champ de batame,
	2/1
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mystique forge-vague	{U}		Mystique forge-vague {	U}
				$\Box$
Créature : ondin et sorcier	С		Créature : ondin et sorcier	С
$\{T\}$ : Le terrain ciblé devient le type de terrain de base d votre choix jusqu'à la fin du tour. N'activez que pendant			$\{T\}$ : Le terrain ciblé devient le type de terrain de base de votre choix jusqu'à la fin du tour. N'activez que pendant	
votre tour.			votre tour.	
1,	′1		1/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mystique forge-vague	{U}
Créature : ondin et sorcier	С
$\{T\}$ : Le terrain ciblé devient le type de terrain de votre choix jusqu'à la fin du tour. N'activez que pe	
votre tour.	1/1

Mystique forge-vague	{U}
Créature : ondin et sorcier	С
{T}: Le terrain ciblé devient le type de terra votre choix jusqu'à la fin du tour. N'activez votre tour.	
votie tour.	

Reejerey suire {2	2}{U}	Reejerey suire {2}	{U}
Créature : ondin et soldat	U	Créature : ondin et soldat	U
Les autres créatures Ondin que vous contrôlez gagnen +1/+1. À chaque fois que vous lancez un sort d'ondin, vous pouvez engager ou dégager le permanent ciblé.	t	Les autres créatures Ondin que vous contrôlez gagnent +1/+1. À chaque fois que vous lancez un sort d'ondin, vous pouvez engager ou dégager le permanent ciblé.	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	/2	2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2

Reejerey suire	{2}{U}
Créature : ondin et soldat	U
Les autres créatures Ondin que vous contrôlez gaç +1/+1.	gnent
À chaque fois que vous lancez un sort d'ondin, vou	IS
pouvez engager ou dégager le permanent ciblé.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	LIL
magic the Sathering & Mizalds of the Coast	

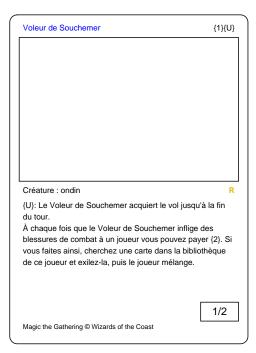
Reejerey suire	{2}{U}
Créature : ondin et soldat	U
Les autres créatures Ondin que vous contro	ôlez gagnent
À chaque fois que vous lancez un sort d'one	din, vous
pouvez engager ou dégager le permanent d	ciblé.
	0.1-
	2/2

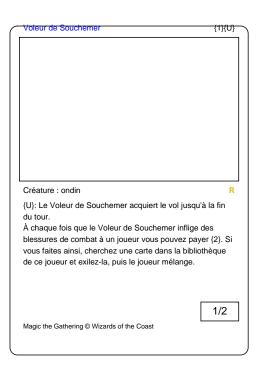
Seigneur de l'Atlantide	{U}{U}	Seigneur de l'Atlantide {U}{U}
Créature : ondin	P	Créature : ondin
Les autres ondins gagnent +1/+1 et ont la îles. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant défenseur contrôle une île.)		Les autres ondins gagnent +1/+1 et ont la traversée des îles. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle une île.)
	2/2	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de l'Atlantide	{U}{U}
Créature : ondin	Р
Les autres ondins gagnent +1/+1 et on îles. (Ils ne peuvent pas être bloqués ta	
défenseur contrôle une île.)	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Seigneur de l'Atlantide	{U}{U}
Créature : ondin	P
Les autres ondins gagnent +1/+1 et ont îles. (Ils ne peuvent pas être bloqués ta défenseur contrôle une île.)	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voleur de Souchemer	{1}{U}
Créature : ondin	R
{U}: Le Voleur de Souchemer acquiert le volut our.	ol jusqu'à la fin
À chaque fois que le Voleur de Souchemen	Ü
blessures de combat à un joueur vous pou vous faites ainsi, cherchez une carte dans	
de ce joueur et exilez-la, puis le joueur mél	•
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Voleur de Souchemer	{1}{U}
Créature : ondin	R
{U}: Le Voleur de Souchemer acquiert le vol jusqu'à du tour.	la fin
À chaque fois que le Voleur de Souchemer inflige d	
blessures de combat à un joueur vous pouvez paye vous faites ainsi, cherchez une carte dans la biblioti de ce joueur et exilez-la, puis le joueur mélange.	. ,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2









Fiole d'Éther	{1}		Fiole d'Éther	{1
Artefact	R		Artefact	F
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.  {T}: Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.			Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.  {T}: Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.	»
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Fiole d'Éther	{1}
Artefact	R
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un	K
marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.	
{T}: Vous pouvez mettre une carte de créature avec valeur de mana égale au nombre de marqueurs « cha	
sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de	
bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fiole d'Éther	{1}
Artefact	R
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.	
{T}: Vous pouvez mettre une carte de créature avec un	
valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charç sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.	je »
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Orbe statique	{3}		Orbe statique	[3}
Artefact	R		Artefact	R
Tant que l'Orbe statique est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus de deux permanents pendant leurs étapes de dégagement.			Tant que l'Orbe statique est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus de deux permanents pendant leurs étapes de dégagement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Orbe statique	{3}
	Artefact	R
	Tant que l'Orbe statique est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus de deux permanents pendant	
	leurs étapes de dégagement.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contresort	{U}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contresort	{U}{U}		Force de volonté {3}{U}{U}
Éphémère	U		Éphémère U
Contrecarrez un sort ciblé.			Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.  Contrecarrez un sort ciblé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort	{U}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Force de volonté	{3}{U}{U}
L <sub>_</sub>	
Éphémère	U
Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une de votre main à la place de payer le coût de m	
sort. Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Force de volonté {3}{U}{U}	Remue-meninges {U}
Éphémère  Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.	Éphémère C Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.
Contrecarrez un sort ciblé.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Force de volonté	{3}{U}{U}
Éphémère	U
Vous pouvez payer 1 point de vie et e de votre main à la place de payer le c sort.	
Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Remue-méninges	{U}
Éphémère	С
Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de vomain au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de vochoix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Remue-méninges	{U}	Opposition	{2}{U}{U}
Éphémère  Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de v	<b>C</b> otre	Enchantement  Engagez une créature dégagée que ve	R ous contrôlez :
main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de v choix.	otre	Engagez un artefact ciblé, une créatur ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering   Wizards of the Coast	
mago are carroing a measure of the country		magic and Sautoming & Wizards of the Godst	

Opposition	{2}{U}{U}
Enchantement	R
Engagez une créature dégagée que vous contrôle	
Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée ou ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

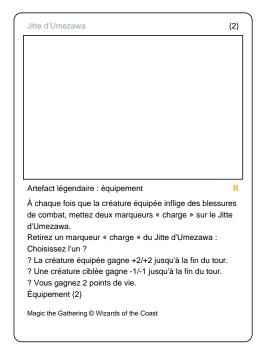
Opposition	{2}{U}{U}
Enchantement	R
Engagez une créature dégagée que v	
Engagez un artefact ciblé, une créatur ciblé.	
0.0.0	

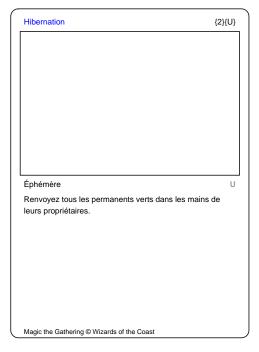
Liawan, imperatrice cephande	ίσλισλ
Créature légendaire : céphalide et noble	R
Quand Llawan, impératrice céphalide arrive de bataille, renvoyez toutes les créatures ble adversaires contrôlent dans les mains de let propriétaires. Vos adversaires ne peuvent pas lancer de s	eues que vos urs
créature bleu.	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	-

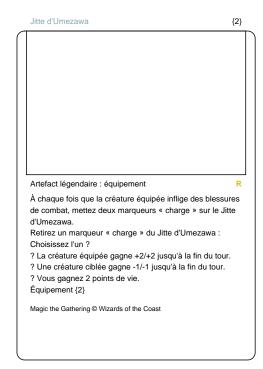
Llawan, impératrice céphalide	{3}{U}
Créature légendaire : céphalide et noble	R
Quand Llawan, impératrice céphalide arrive sur le	
de bataille, renvoyez toutes les créatures bleues quadversaires contrôlent dans les mains de leurs	ue vos
propriétaires.	
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts de créature bleu.	•
creature bieu.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	. •

	Llawan, impératrice céphalide	{3}{U}
	Créature légendaire : céphalide et noble	R
	Quand Llawan, impératrice céphalide arrive sur le de bataille, renvoyez toutes les créatures bleues q	
	adversaires contrôlent dans les mains de leurs	ue vos
	propriétaires.	
	Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts de	Э
	créature bleu.	
		2/3
l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jitte d'Umezawa	{2}
Artefact légendaire : équipement	R
À chaque fois que la créature équipée inflige des bless de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le J d'Umezawa. Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa :	
Choisissez l'un ? ? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tou? ? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. ? Vous gagnez 2 points de vie. Équipement {2}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Hibernation {2}{U}

Éphémère U

Renvoyez tous les permanents verts dans les mains de leurs propriétaires.

Hibernation	{2}{U}	Haute mer	{2}{U}
Éali fai la	U	Enchantement	U
Éphémère			
Renvoyez tous les permanents verts dans les mains leurs propriétaires.	de	Les sorts de créature rouges et les sorts de créature v coûtent {1} de plus à lancer.	vertes.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Haute mer	{2}{U}
Enchantement	U
Les sorts de créature rouges et les sorts de créa coûtent {1} de plus à lancer.	ature vertes
obdicin (1) do pido a fanoci.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Haute mer	{2}{U}
Enchantement	U
Les sorts de créature rouges et les sorts de créature coûtent {1} de plus à lancer.	e vertes
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Refroidissement {1}	{U}		Refroidissement	{1}{U}
Enchantement	U		Enchantement	U
Les sorts rouges coûtent {2} supplémentaires à lancer.			Les sorts rouges coûtent {2} suppléme	
Les sorts rouges coutent (2) supplementailes à lancer.			Les sons rouges coutent (2) suppleme	intalles a lancer.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		(	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Refroidissement	{1}{U
Enchantement	U
Les sorts rouges coûtent {2} supplémentaires à	lancer.