

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 bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forge-vague

{U}

Créature : ondin et sorcier

C

{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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forge-vague

{U}

Créature : ondin et sorcier

C

{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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forge-vague

{U}

Créature : ondin et sorcier

C

{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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forge-vague

{U}

Créature : ondin et sorcier

C

{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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reejerey suivre

{2}{U}

Créature : ondin et soldat

U

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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reejerey suivre

{2}{U}

Créature : ondin et soldat

U

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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reejerey suivre

{2}{U}

Créature : ondin et soldat

U

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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reejerey suivre

{2}{U}

Créature : ondin et soldat

U

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.

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 la traversée des îles. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur 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 la traversée des îles. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur 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 la traversée des îles. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur 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 la traversée des îles. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur 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 vol jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que le Voleur de Souchemer inflige des blessures de combat à un joueur vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, cherchez une carte dans la bibliothèque de ce joueur et exilez-la, puis le joueur mélange.

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 la fin du tour.

À chaque fois que le Voleur de Souchemer inflige des blessures de combat à un joueur vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, cherchez une carte dans la bibliothèque de ce joueur et exilez-la, puis le joueur mélange.

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 la fin du tour.

À chaque fois que le Voleur de Souchemer inflige des blessures de combat à un joueur vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, cherchez une carte dans la bibliothèque de ce joueur et exilez-la, puis le joueur mélange.

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 la fin du tour.

À chaque fois que le Voleur de Souchemer inflige des blessures de combat à un joueur vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, cherchez une carte dans la bibliothèque de ce joueur et exilez-la, puis le joueur mélange.

1/2

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

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

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 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

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 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

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 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

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 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

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

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

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}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

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

Contresort

{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

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

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

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

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

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

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Opposition

{2}{U}{U}

Enchantement

R

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Opposition

{2}{U}{U}

Enchantement

R

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Opposition

{2}{U}{U}

Enchantement

R

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé.

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 champ de bataille, renvoyez toutes les créatures bleues que vos adversaires contrôlent dans les mains de leurs propriétaires.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts de 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 champ de bataille, renvoyez toutes les créatures bleues que vos adversaires contrôlent dans les mains de leurs propriétaires.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts de 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 champ de bataille, renvoyez toutes les créatures bleues que vos adversaires contrôlent dans les mains de leurs propriétaires.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts de créature bleu.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa

{2}

Artefact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? 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

Jitte d'Umezawa

{2}

Artefact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? 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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa

{2}

Artefact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? 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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibernation

{2}{U}

Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haute mer

{2}{U}

Enchantement

U

Les sorts de créature rouges et les sorts de créature vertes coûtent {1} de plus à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haute mer

{2}{U}

Enchantement

U

Les sorts de créature rouges et les sorts de créature vertes coûtent {1} de plus à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haute mer

{2}{U}

Enchantement

U

Les sorts de créature rouges et les sorts de créature vertes coûtent {1} de plus à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refroidissement

{1}{U}

Enchantement

U

Les sorts rouges coûtent {2} supplémentaires à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refroidissement

{1}{U}

Enchantement

U

Les sorts rouges coûtent {2} supplémentaires à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refroidissement

{1}{U}

Enchantement

U

Les sorts rouges coûtent {2} supplémentaires à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast