

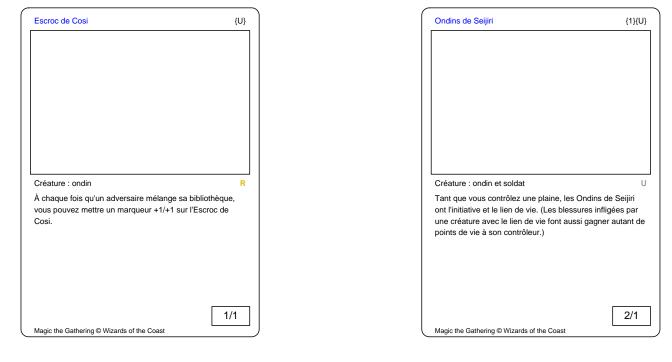
Escroc de Cosi

(U)

Créature : ondin

À chaque fois qu'un adversaire mélange sa bibliothèque, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Escroc de Cosi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Escroc de Cosi	{U}
Créature : ondin	R
À chaque fois qu'un adversaire mélange sa bibliothèque vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Escroc de Cosi.	Э,
1,	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ondins de Seijiri	{1}{U}
Créature : ondin et soldat	U
Tant que vous contrôlez une plaine, les Ondir ont l'initiative et le lien de vie. (Les blessures i une créature avec le lien de vie font aussi gag points de vie à son contrôleur.)	infligées par
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Souveraine ondine	{1}{U}{U}	Souveraine ondine	{1}{U}{U}
Créature : ondin et noble	R	Créature : ondin et noble	R
Les autres créatures Ondin que vo +1/+1.	us contrôlez gagnent	Les autres créatures Ondin que +1/+1.	vous contrôlez gagnent
{T}: Une créature Ondin ciblée ne tour-ci.	peut pas être bloquée ce	{T}: Une créature Ondin ciblée tour-ci.	ne peut pas être bloquée ce
	2/2		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast	Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

′	Souveraine ondine	{1}{U}{U}
	Créature : ondin et noble	R
	Les autres créatures Ondin que vous contrôlez g +1/+1.	agnent
	{T}: Une créature Ondin ciblée ne peut pas être tour-ci.	bloquée ce
	tour-ci.	
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Thada Adel, acquéresse	{1}{U}{U
Créature légendaire : ondin et gredin	R
Traversée des îles À chaque fois que Thada Adel, acquéress blessures de combat à un joueur, cherche bibliothèque de ce joueur une carte d'arte Ce joueur mélange ensuite. Jusqu'à la fin pouvez jouer cette carte.	ez dans la fact et exilez-la.

Thada Adel, acquéresse {1}{U}{U}	Prédestination {U	J}
Créature légendaire : ondin et gredin	Rituel	С
Traversée des îles À chaque fois que Thada Adel, acquéresse inflige des blessures de combat à un joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte d'artefact et exilez-la. Ce joueur mélange ensuite. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.	Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2 regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Thada Adel, acquéresse	{1}{U}{U
Créature légendaire : ondin et gredin	F
Traversée des îles	
A chaque fois que Thada Adel, acqué blessures de combat à un joueur, che	-
bibliothèque de ce joueur une carte d' Ce joueur mélange ensuite. Jusqu'à l	
pouvez jouer cette carte.	a iiii du tour, vous
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prédestination			{	U}
Rituel				С
Regard 2, puis pregardez les deu Mettez ensuite r	ux cartes du d	lessus de vot	re bibliothèque	
au-dessous de v dans l'ordre de v		que et le res	e au-dessus,	

Prédestination	{U}	Colonnade céleste
Rituel Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regar regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèqu Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)	ie.	Terrain La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {W} ou {U}. {3}{W}{U}: Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination	{U}
Rituel	C
Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appl regardez les deux cartes du dessus de votre Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre	bibliothèque.
au-dessous de votre bibliothèque et le reste	
dans l'ordre de votre choix.)	

Colonnade céleste
Terrain R
La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille
engagée. {T} : Ajoutez {W} ou {U}.
{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste
devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

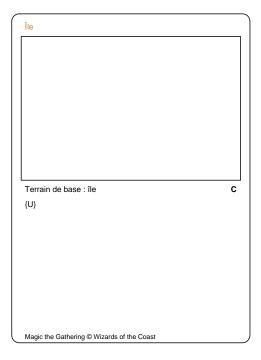
Colonnade céleste	Forteresse glaciaire
Terrain La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {W} ou {U}. {3}{W}{U}: Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	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
Forteresse glaciaire	Forteresse glaciaire

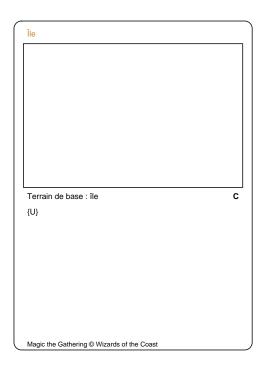
La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

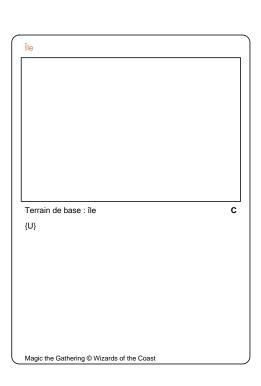
 $\{T\}$: Ajoutez $\{W\}$ ou $\{U\}$.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain	R
La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille	
engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou	une
île. CTV: Ajoutez (MV ou (LIV)	
île. (T} : Ajoutez {W} ou {U}.	
·· ···	















Labyrinthe mystificateur		Plaine
Terrain R {T} : Ajoutez {C}.		Terrain de base : plaine C
(4), (T): Exilez une créature attaquante ciblée qu'un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.		(**)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine	
Tomain de bosse relains	
Terrain de base : plaine {W}	С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	_
Plaine	
Terrain de base : plaine	;
{W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Plaine	Profondeurs de Halimar
Terrain de base : plaine C {W}	Terrain C Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées. Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. {T}: Ajoutez {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine	
Terrain de base : plaine	С
{W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Profondeurs de Halimar	
Terrain	C
Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées. Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ d bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votrochoix. {T}: Ajoutez {U}.	
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast	

Venser le Séjourneur	{3}{W}{U}		Fuite de mana {1}	}{U}
Planeswalker légendaire : Venser	M		Éphémère	С
{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous poss	édez.		Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne	
Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votr	e contrôle		paie {3}.	
au début de la prochaine étape de fin.				
{-1} : Les créatures ne peuvent pas bloquer ce	tour-ci.			
{-8}: Vous gagnez un emblème avec « À chaq	uo fois quo			
vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé.				
	3/			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Venser le Séjourneur	{3}{W}{U}
Planeswalker légendaire : Venser	M
{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous posséd	
Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre dau début de la prochaine étape de fin.	contrôle
{-1}: Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tor	ur-ci.
{-8}: Vous gagnez un emblème avec « À chaque	fois que
vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé. »	
	3/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/

Fuite de mana	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur r	ne
paie {3}.	

Fuite de mana {1}	{U}		Privation {U}{	{U}
Éphémère	С		Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.			En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fuite de mana	{1}{U}
<u> </u>	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleu paie {3}.	ır ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Privation	anan
Privation	{U}{U}
Éphémère	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,	
renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main	de
son propriétaire. Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Privation	{U}{U}	Ligne ley de prescience	{2}{U}{U}
Éphémère	С	Enchantement	R
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce so renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la ma son propriétaire.		Si la Ligne ley de prescience est dans votre départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de début de la partie.	
Contrecarrez un sort ciblé.		Vous pouvez lancer les sorts comme s'ils a	vaient le flash.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wagic the Gathering @ Wizards of the Coast		wagic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ligne ley de prescience {	2}{U}{U}
Enchantement	R
Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de	
départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille début de la partie.	au
Vous pouvez lancer les sorts comme s'ils avaient le	flash.
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	

Ligne ley de prescience {2	!}{U}{U}
Enchantement	R
Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille a début de la partie.	
Vous pouvez lancer les sorts comme s'ils avaient le f	lash.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mers envahissantes	1}{U}		Mers envahissantes {1}	{U}
Mers envahissantes	[1](U)		Mers envahissantes (1)	{U}
Enchantement : aura	c		Enchantement : aura	C
Enchanter : terrain Quand les Mers envahissantes arrivent sur le champ o bataille, piochez une carte. Le terrain enchanté est une île.			Enchanter : terrain Quand les Mers envahissantes arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte. Le terrain enchanté est une île.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mers envahissantes	{1}{U}
Enchantement : aura	С
Enchanter: terrain	
Quand les Mers envahissantes arrivent sur le champ bataille, piochez une carte.	ae
Le terrain enchanté est une île.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mers envahissantes {1	}{U}
Enchantement : aura	С
Enchanter : terrain Quand les Mers envahissantes arrivent sur le champ de	
bataille, piochez une carte.	
Le terrain enchanté est une île.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voyage vers le néant	{1}{W}	Voyage vers le néant {1	}{W}
Enchantement Quand le Voyage vers le néant arrive sur le chan bataille, exilez une créature ciblée. Quand le Voyage vers le néant quitte le champ d renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la exilée sur le champ de bataille. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	le bataille,	Enchantement Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée. Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bata renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	C iille,
Voyage vers le néant	{1}{W}	Voyage vers le néant {1	}{W}

Voyage vers le néant	{1}{W}
Enchantement	С
Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de	9
bataille, exilez une créature ciblée.	la:lla
Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bar renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte	
exilée sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voyage vers le néant {1}	(W)
Enchantement	С
Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.	
Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de batail	e,
renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.	
exilee sui le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mentor ataraxmage	{1}{U}{U}		Mentor ataraxmage	{1}{U}{U}
Onf atoms and discrete against			Onfortuna and in at a social	
Créature : ondin et sorcier	R		Créature : ondin et sorcier	R
À chaque fois qu'un sort ou capacité que vous contrecarre un sort, vous pouvez créer un jeto			À chaque fois qu'un sort ou capacité que contrecarre un sort, vous pouvez créer un	
1/1 bleue Ondin.	ir ao oroataro		1/1 bleue Ondin.	an joion do ordataro
Engagez sept ondins dégagés que vous contre	ôlez :		Engagez sept ondins dégagés que vous	contrôlez :
Contrecarrez un sort ciblé.			Contrecarrez un sort ciblé.	
	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
-		,	-	

	Mentor ataraxmage	{1}{U}{U}
1		
l	Créature : ondin et sorcier	R
	À chaque fois qu'un sort ou capacité que vous contrecarre un sort, vous pouvez créer un jeton 1/1 bleue Ondin.	
	Engagez sept ondins dégagés que vous contrôl Contrecarrez un sort ciblé.	ez:
		2/2
l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Révocation de l'existence	{1}{W}
Rituel	С
Exilez une cible, artefact ou enchantement.	

Révocation de l'existence	{1}{W}		Révocation de l'existence	{1}{W}
Rituel	С		Rituel	С
Exilez une cible, artefact ou enchantement.			Exilez une cible, artefact ou enchantement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Révocation de l'existence	{1}{W}
Rituel	С
Exilez une cible, artefact ou enchantement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

		_
Frontière tectonique)
Terrain	U	
 {T}: Ajoutez {C}. {1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains. 		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Frontière tectonique	En plein Roulis	{1}{U}
Terrain U	Éphémère	С
{T}: Ajoutez {C}. {1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.	Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1' moment où vous lancez ce sort.) Renvoyez un permanent non-terra son propriétaire. Si ce sort a été ki	in ciblé dans la main de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

En plein Roulis	{1}{U}
Éphémère	С
Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} sup	plémentaires au
moment où vous lancez ce sort.) Renvoyez un permanent non-terrain ciblé	dans la main do
son propriétaire. Si ce sort a été kické, pio	

En plein Roulis	{1}{U}
Éphémère	С
Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentair moment où vous lancez ce sort.) Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la ma son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une c	ain de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

