

Obscur confident {1}{B}



Créature : humain et sorcier **M**

Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur confident {1}{B}



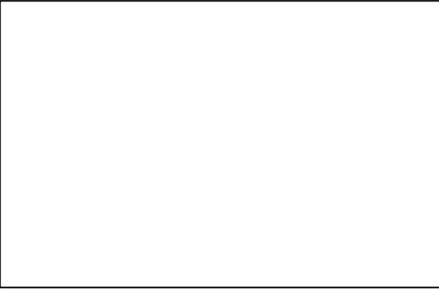
Créature : humain et sorcier **M**

Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur confident {1}{B}



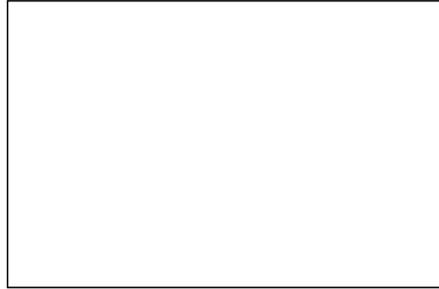
Créature : humain et sorcier **M**

Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage du Vallon d'Elendra {3}{U}



Créature : peuple fée et sorcier **R**

Vol

{U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra : Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage du Vallon d'Elendra {3}{U}



Créature : peuple fée et sorcier R

Vol

{U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra : Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrapeur de malédictions {U}



Créature : ondin et sorcier U

Sacrifiez l'Attrapeur de malédictions : 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

Attrapeur de malédictions {U}



Créature : ondin et sorcier U

Sacrifiez l'Attrapeur de malédictions : 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

Attrapeur de malédictions {U}



Créature : ondin et sorcier U

Sacrifiez l'Attrapeur de malédictions : 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

Bannerette de Pierrerruisseau

{1}{U}



Créature : ondin et sorcier

C

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

Les sorts d'ondin et les sorts de sorcier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannerette de Pierrerruisseau

{1}{U}



Créature : ondin et sorcier

C

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

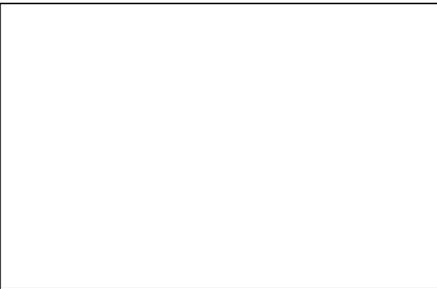
Les sorts d'ondin et les sorts de sorcier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannerette de Pierrerruisseau

{1}{U}



Créature : ondin et sorcier

C

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

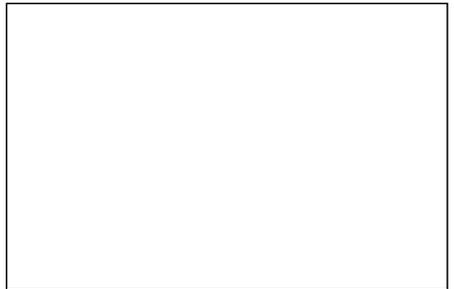
Les sorts d'ondin et les sorts de sorcier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannerette de Pierrerruisseau

{1}{U}



Créature : ondin et sorcier

C

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

Les sorts d'ondin et les sorts de sorcier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron des sorciers {U}{U}{U}

Créature : humain et sorcier R

Engagez un sorcier dégagé que vous contrôlez :
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron des sorciers {U}{U}{U}

Créature : humain et sorcier R

Engagez un sorcier dégagé que vous contrôlez :
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron des sorciers {U}{U}{U}

Créature : humain et sorcier R

Engagez un sorcier dégagé que vous contrôlez :
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prodige vidamage {U}{U}

Créature : humain et sorcier P

{U}{U}, sacrifiez un sorcier : Contrecarrez un sort ciblé.
Mue {U}

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des fables {2}{U}



Créature : ondin et sorcier U

Chaque autre créature Sorcier que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

{2}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature que vous contrôlez : Piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des fables {2}{U}



Créature : ondin et sorcier U

Chaque autre créature Sorcier que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

{2}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature que vous contrôlez : Piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des fables {2}{U}



Créature : ondin et sorcier U

Chaque autre créature Sorcier que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

{2}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature que vous contrôlez : Piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Æthermage vedalken {1}{U}



Créature : vedalken et sorcier C

Flash

Quand l'Æthermage vedalken arrive sur le champ de bataille, renvoyez le slivoïde ciblé dans la main de son propriétaire.

Recyclage de sorcier (3) ({3}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de sorcier, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Æthermage vedalken

{1}{U}



Créature : vedalken et sorcier

C

Flash

Quand l'Æthermage vedalken arrive sur le champ de bataille, renvoyez le slivoïde ciblé dans la main de son propriétaire.

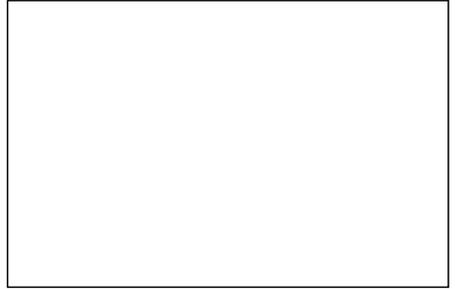
Recyclage de sorcier {3} ({3}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de sorcier, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Æthermage vedalken

{1}{U}



Créature : vedalken et sorcier

C

Flash

Quand l'Æthermage vedalken arrive sur le champ de bataille, renvoyez le slivoïde ciblé dans la main de son propriétaire.

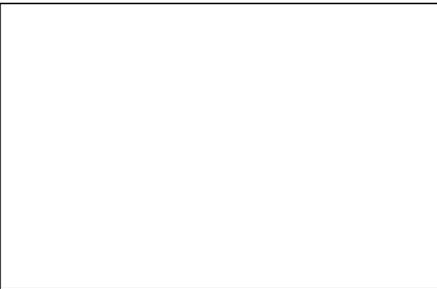
Recyclage de sorcier {3} ({3}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de sorcier, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Æthermage vedalken

{1}{U}



Créature : vedalken et sorcier

C

Flash

Quand l'Æthermage vedalken arrive sur le champ de bataille, renvoyez le slivoïde ciblé dans la main de son propriétaire.

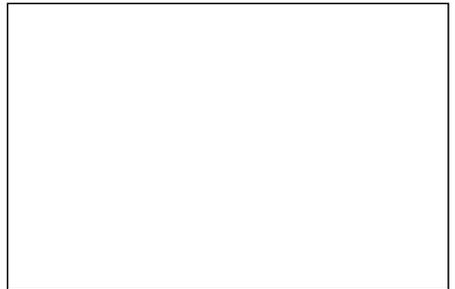
Recyclage de sorcier {3} ({3}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de sorcier, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître du banc de Pierrerruisseau

{2}{W}



Créature : ondin et sorcier

C

À chaque fois que le Maître du banc de Pierrerruisseau devient engagé, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 bleue Ondin et Sorcier.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître du banc de Pierrerruisseau {2}{W}



Créature : ondin et sorcier C

À chaque fois que le Maître du banc de Pierrerruisseau devient engagé, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 bleue Ondin et Sorcier.

1/2

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

Maître du banc de Pierrerruisseau {2}{W}



Créature : ondin et sorcier C

À chaque fois que le Maître du banc de Pierrerruisseau devient engagé, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 bleue Ondin et Sorcier.

1/2

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

Ingérence du mage

{W}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Au moment où l'Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingérence du mage

{W}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Au moment où l'Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingérence du mage

{W}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Au moment où l'Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}



Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}



Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



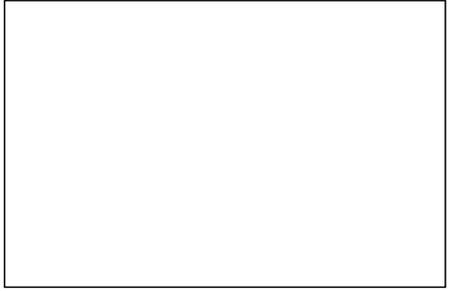
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

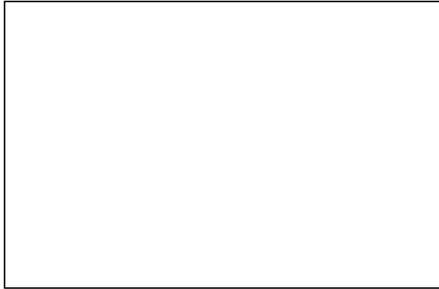


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

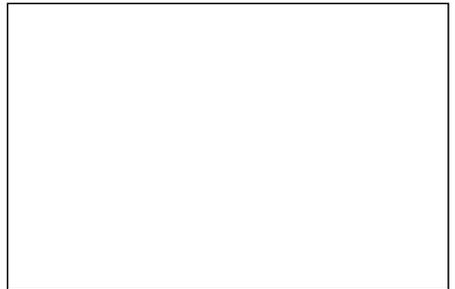
R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signal d'alarme

{2}{U}



Enchantement

R

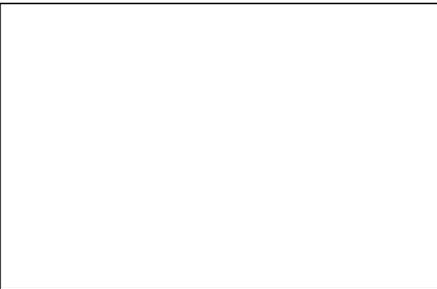
Les créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signal d'alarme

{2}{U}



Enchantement

R

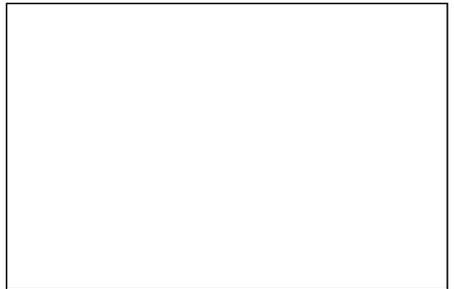
Les créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrains d'entraînement

{U}



Enchantement

R

Les capacités activées des créatures que vous contrôlez coûtent jusqu'à {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

