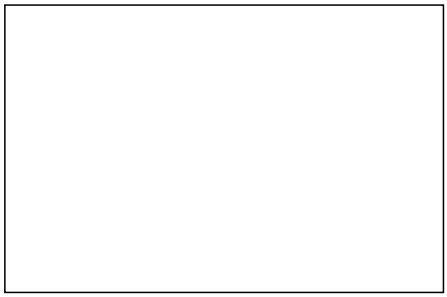
Annonciateur des marées {U}{U}



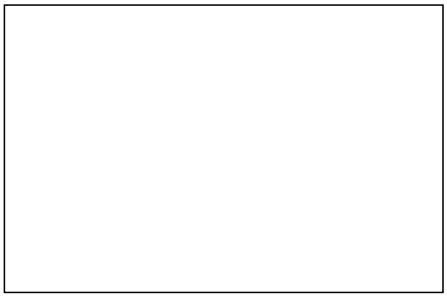
Créature : ondin et sorcier R

Vous pouvez lancer cette carte comme si elle avait le flash si vous payez {2} supplémentaires pour le lancer. (Vous pouvez la lancer à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escroc ondin {U}{U}



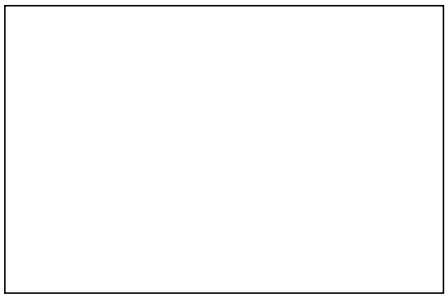
Créature : ondin et sorcier U

Flash
Quand l'Escroc ondin arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Elle perd toutes ses capacités jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciateur des marées {U}{U}



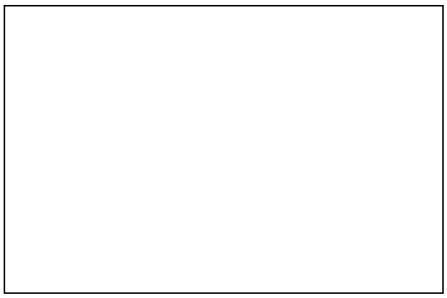
Créature : ondin et sorcier R

Vous pouvez lancer cette carte comme si elle avait le flash si vous payez {2} supplémentaires pour le lancer. (Vous pouvez la lancer à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escroc ondin {U}{U}



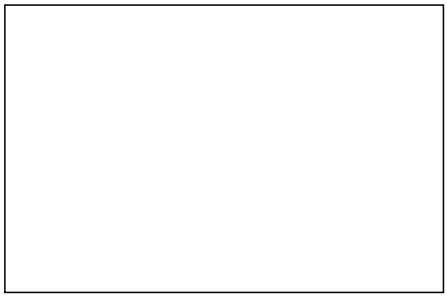
Créature : ondin et sorcier U

Flash
Quand l'Escroc ondin arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Elle perd toutes ses capacités jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escroc ondin {U}{U}



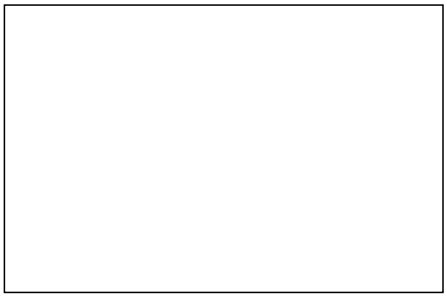
Créature : ondin et sorcier U

Flash
Quand l'Escroc ondin arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Elle perd toutes ses capacités jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}



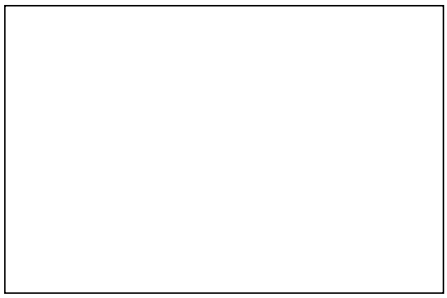
Créature : humain et sorcier C

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escroc ondin {U}{U}



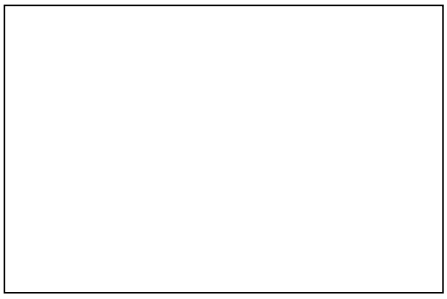
Créature : ondin et sorcier U

Flash
Quand l'Escroc ondin arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Elle perd toutes ses capacités jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}



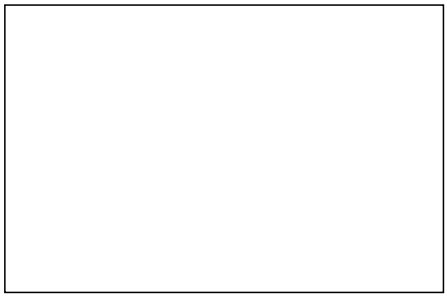
Créature : humain et sorcier C

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}



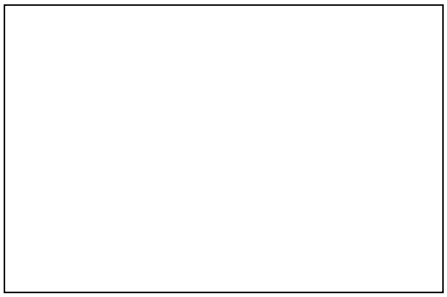
Créature : humain et sorcier **C**

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gadwick, le Brisquard {X}{U}{U}{U}



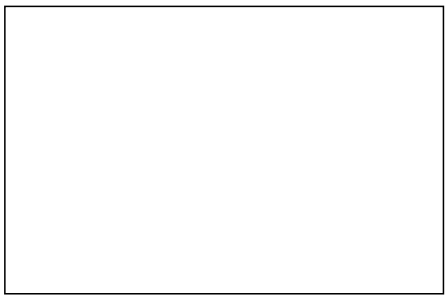
Créature légendaire : humain et sorcier **R**

Quand Gadwick, le Brisquard arrive sur le champ de bataille, piochez X cartes.
À chaque fois que vous lancez un sort bleu, engagez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}



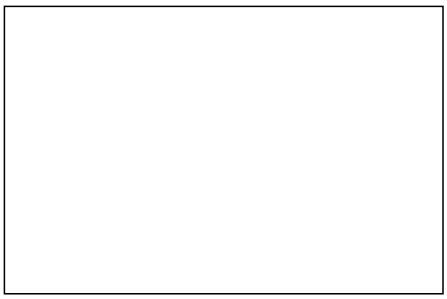
Créature : humain et sorcier **C**

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des vagues {3}{U}



Créature : ondin et sorcier **M**

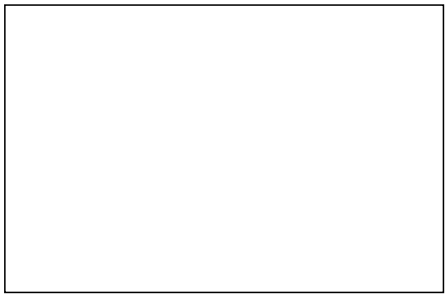
Protection contre le rouge
Les créatures Élémental que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Quand le Maître des vagues arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/0 bleue Élémental égal à votre dévotion au bleu. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des vagues {3}{U}



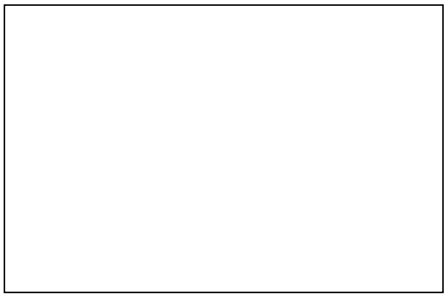
Créature : ondin et sorcier M

Protection contre le rouge
Les créatures Élémental que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Quand le Maître des vagues arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/0 bleue Élémental égal à votre dévotion au bleu. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des vagues {3}{U}



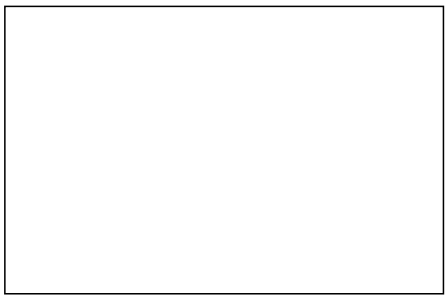
Créature : ondin et sorcier M

Protection contre le rouge
Les créatures Élémental que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Quand le Maître des vagues arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/0 bleue Élémental égal à votre dévotion au bleu. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des vagues {3}{U}



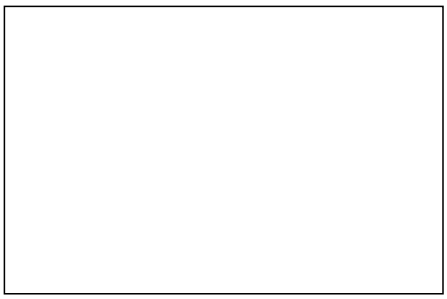
Créature : ondin et sorcier M

Protection contre le rouge
Les créatures Élémental que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Quand le Maître des vagues arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/0 bleue Élémental égal à votre dévotion au bleu. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naban, doyen de l'itération {1}{U}



Créature légendaire : humain et sorcier R

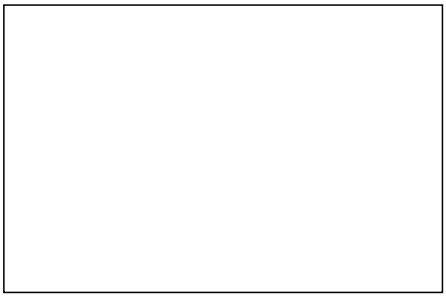
Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un sorcier sous votre contrôle provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Thassa {U}{U}



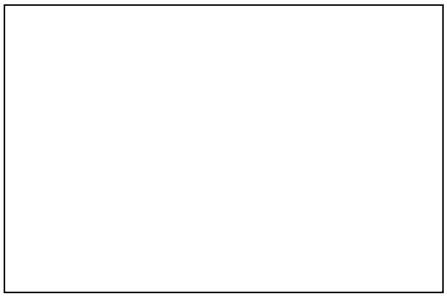
Créature : ondin et sorcier R

Quand l'Oracle de Thassa arrive sur le champ de bataille, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant votre dévotion au bleu. Mettez jusqu'à l'une d'entre elles au-dessus de votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Si X est supérieur ou égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Thassa {U}{U}



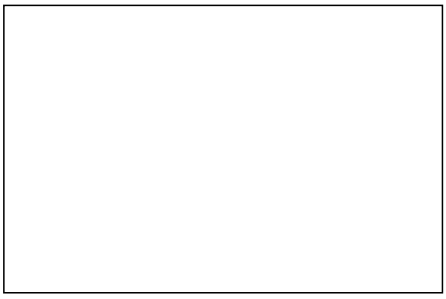
Créature : ondin et sorcier R

Quand l'Oracle de Thassa arrive sur le champ de bataille, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant votre dévotion au bleu. Mettez jusqu'à l'une d'entre elles au-dessus de votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Si X est supérieur ou égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Thassa {U}{U}



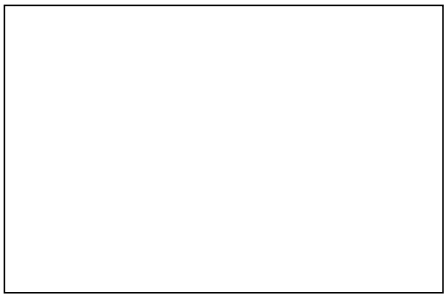
Créature : ondin et sorcier R

Quand l'Oracle de Thassa arrive sur le champ de bataille, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant votre dévotion au bleu. Mettez jusqu'à l'une d'entre elles au-dessus de votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Si X est supérieur ou égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Thassa {U}{U}



Créature : ondin et sorcier R

Quand l'Oracle de Thassa arrive sur le champ de bataille, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant votre dévotion au bleu. Mettez jusqu'à l'une d'entre elles au-dessus de votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Si X est supérieur ou égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage d'Epityr {U}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand le Sage d'Epityr arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage d'Epityr {U}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand le Sage d'Epityr arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage d'Epityr {U}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand le Sage d'Epityr arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des fables {2}{U}

Créature : ondin et sorcier U

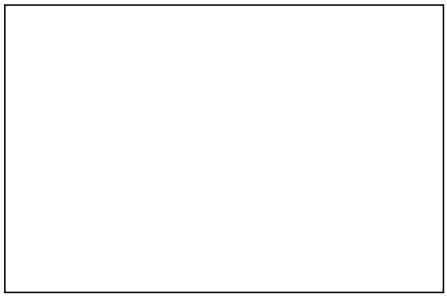
Chaque autre créature Sorcier que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.
{2}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature que vous contrôlez : Piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des fables {2}{U}



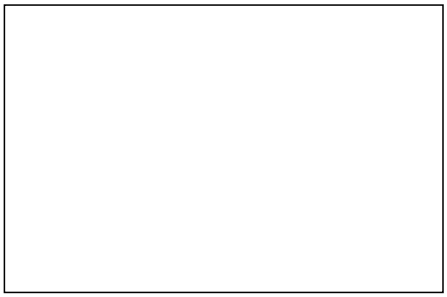
Créature : ondin et sorcier U

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}



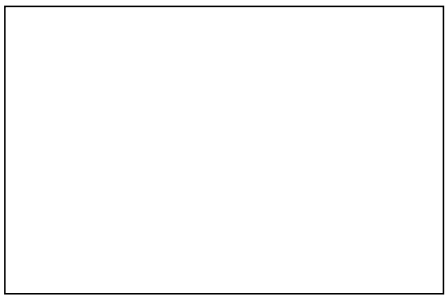
Créature : ondin et sorcier U

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}



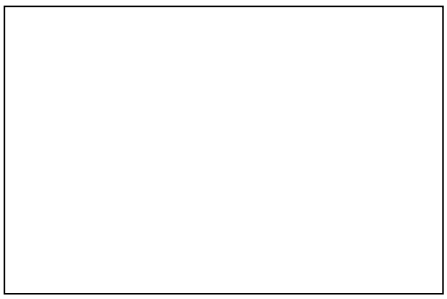
Créature : ondin et sorcier U

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

Sirène dompte-tempête {U}



Créature : sirène et pirate et sorcier U

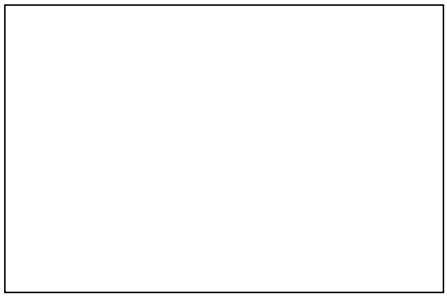
Vol
{U}, sacrifiez la Sirène dompte-tempête : Contrecarrez un sort ciblé ou une capacité ciblée qui vous cible ou qui cible une créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène dompte-tempête {U}



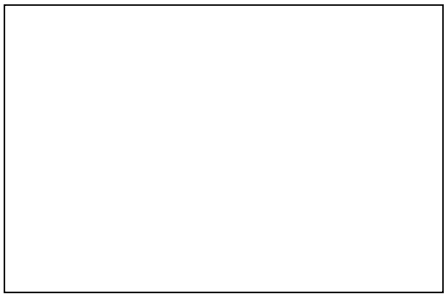
Créature : sirène et pirate et sorcier U

Vol
{U}, sacrifiez la Sirène dompte-tempête : Contrecarrez un sort ciblé ou une capacité ciblée qui vous cible ou qui cible une créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thassa, Bathréenne {3}{U}



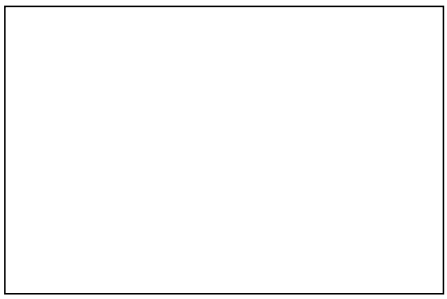
Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au bleu est inférieure à cinq, Thassa n'est pas une créature.
Au début de votre étape de fin, exilez jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.
{3}{U} : Engagez une autre créature ciblée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène dompte-tempête {U}



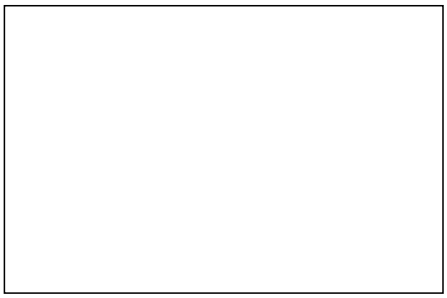
Créature : sirène et pirate et sorcier U

Vol
{U}, sacrifiez la Sirène dompte-tempête : Contrecarrez un sort ciblé ou une capacité ciblée qui vous cible ou qui cible une créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thassa, Bathréenne {3}{U}



Créature-enchantement légendaire : dieu M

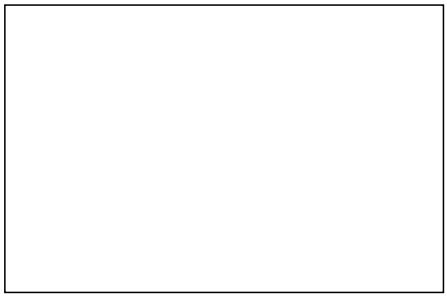
Indestructible
Tant que votre dévotion au bleu est inférieure à cinq, Thassa n'est pas une créature.
Au début de votre étape de fin, exilez jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.
{3}{U} : Engagez une autre créature ciblée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quasiréplique {1}{U}{U}

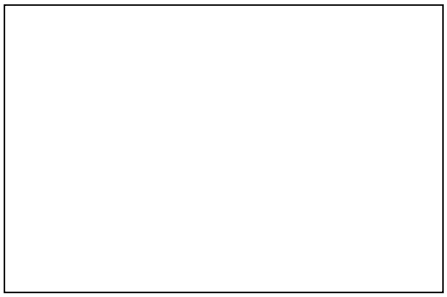


Rituel R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quasiréplique {1}{U}{U}

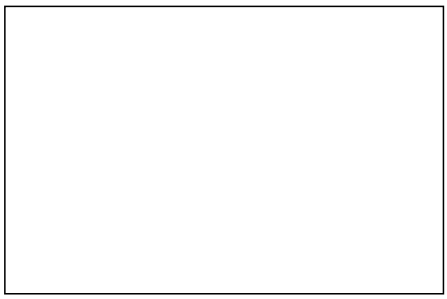


Rituel R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quasiréplique {1}{U}{U}

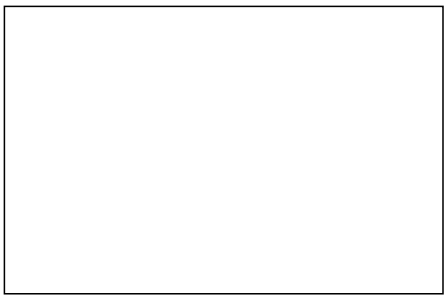


Rituel R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Vantress



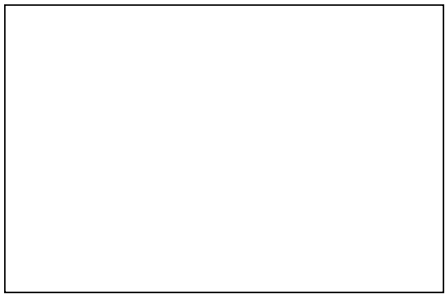
Terrain R

Le Château Vantress arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une île.
{T} : Add {U}.
{2}{U}{U}, {T} : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Vantress

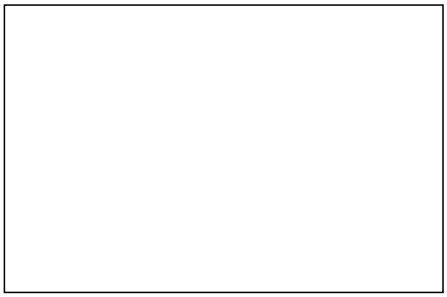


Terrain R

Le Château Vantress arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une île.
{T} : Add {U}.
{2}{U}{U}, {T} : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

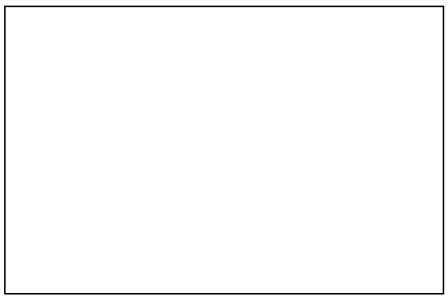


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

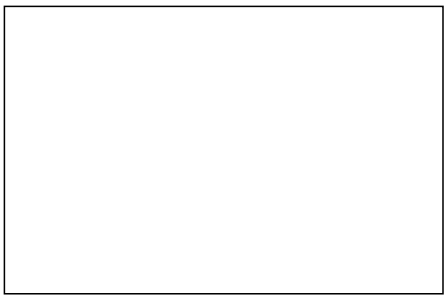


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

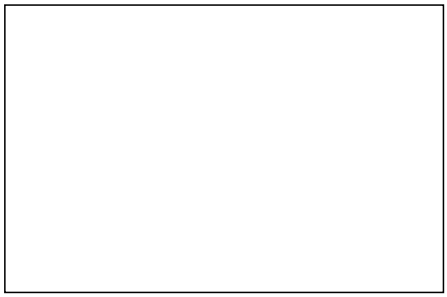
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fers vedalkens {3}

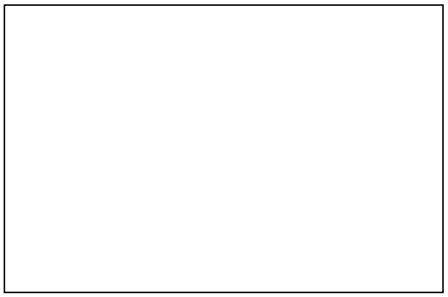


Artefact **M**

Vous pouvez choisir de ne pas dégager les Fers vedalkens pendant votre étape de dégagement.
{2}, {T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une force inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez aussi longtemps que les Fers vedalkens restent engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement de réalité {1}{U}

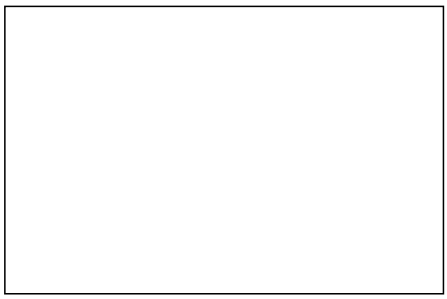


Éphémère **U**

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur manifeste la carte du dessus de sa bibliothèque. (Ce joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fers vedalkens {3}

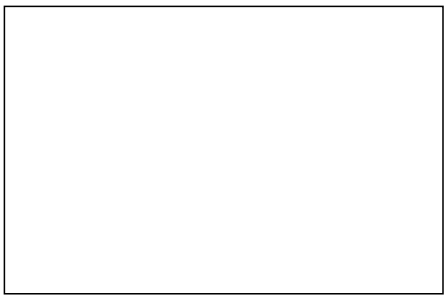


Artefact **M**

Vous pouvez choisir de ne pas dégager les Fers vedalkens pendant votre étape de dégagement.
{2}, {T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une force inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez aussi longtemps que les Fers vedalkens restent engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement de réalité {1}{U}

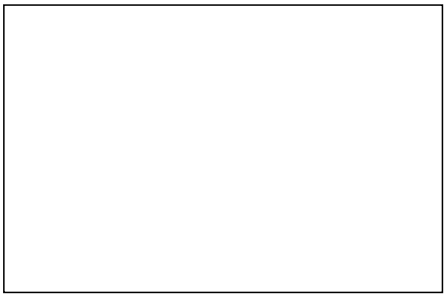


Éphémère **U**

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur manifeste la carte du dessus de sa bibliothèque. (Ce joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flux d'essence {U}

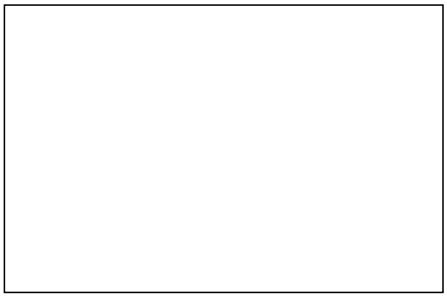


Éphémère U

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si c'est un esprit, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reflet mystique {1}{U}

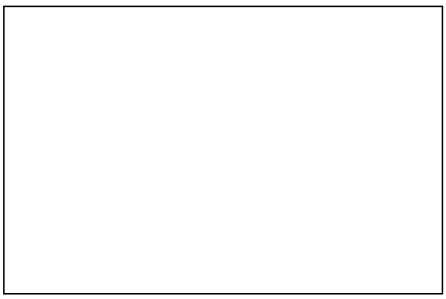


Éphémère R

Choisissez une créature non-légendaire ciblée. La prochaine fois qu'au moins une créature ou un planeswalker arrive sur le champ de bataille ce tour-ci, ils arrivent comme des copies de la créature choisie. Prédiction {U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flux d'essence {U}

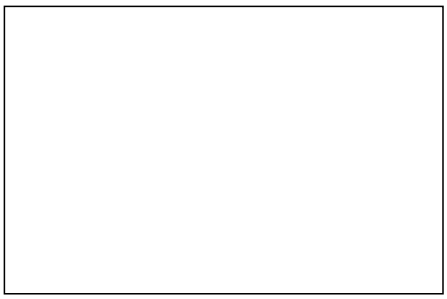


Éphémère U

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si c'est un esprit, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reflet mystique {1}{U}

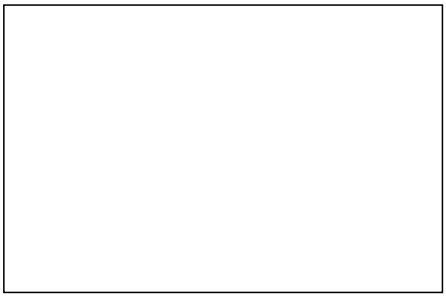


Éphémère R

Choisissez une créature non-légendaire ciblée. La prochaine fois qu'au moins une créature ou un planeswalker arrive sur le champ de bataille ce tour-ci, ils arrivent comme des copies de la créature choisie. Prédiction {U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reflet mystique {1}{U}

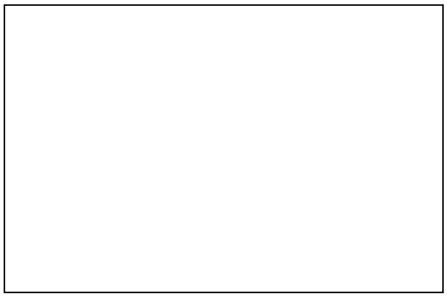


Éphémère R

Choisissez une créature non-légendaire ciblée. La prochaine fois qu'au moins une créature ou un planeswalker arrive sur le champ de bataille ce tour-ci, ils arrivent comme des copies de la créature choisie. Prédiction {U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante {1}{U}

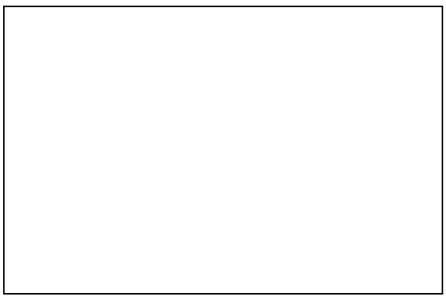


Éphémère C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reflet mystique {1}{U}

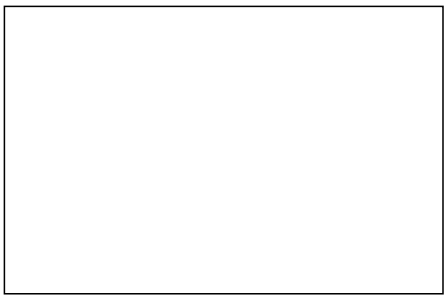


Éphémère R

Choisissez une créature non-légendaire ciblée. La prochaine fois qu'au moins une créature ou un planeswalker arrive sur le champ de bataille ce tour-ci, ils arrivent comme des copies de la créature choisie. Prédiction {U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante {1}{U}

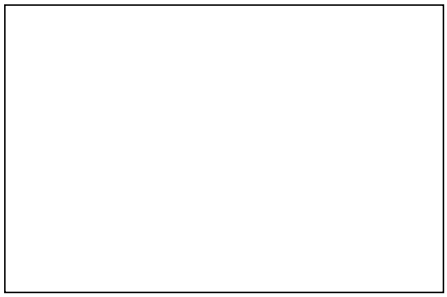


Éphémère C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrapeur de malédictions {U}



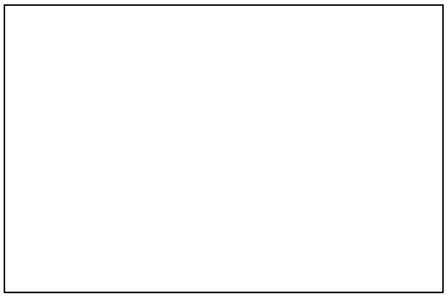
Créature : ondin et sorcier U

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

Barrin, archimage tolarian {1}{U}{U}



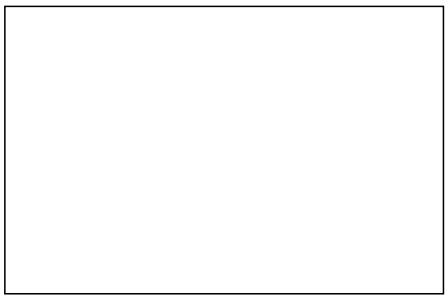
Créature légendaire : humain et sorcier R

Quand Barrin, archimage tolarian arrive sur le champ de bataille, renvoyez jusqu'à une autre cible, créature ou planeswalker, dans la main de son propriétaire.
Au début de votre étape de fin, si un permanent a été mis dans votre main depuis le champ de bataille ce tour-ci, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrapeur de malédictions {U}



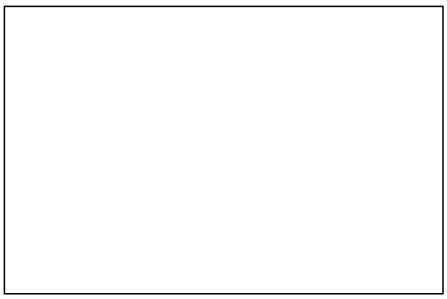
Créature : ondin et sorcier U

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

Mage ferre-marée {U}{U}



Créature : ondin et sorcier R

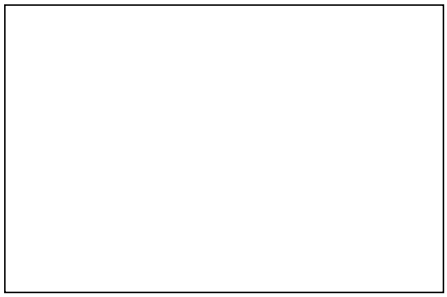
Quand la Mage ferre-marée arrive sur le champ de bataille, engagez une créature rouge ou verte ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez la Mage ferre-marée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage ferre-marée {U}{U}



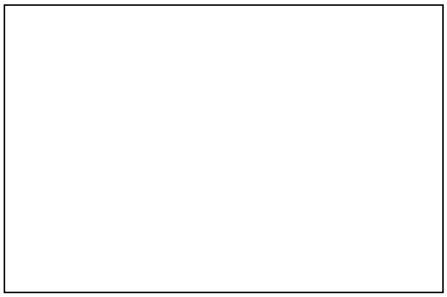
Créature : ondin et sorcier R

Quand la Mage ferre-marée arrive sur le champ de bataille, engagez une créature rouge ou verte ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez la Mage ferre-marée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Semeuse de tentation {2}{U}{U}



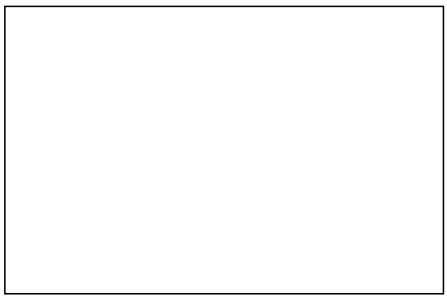
Créature : peuple fée et sorcier R

Vol
Quand la Semeuse de tentation arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de la créature ciblée aussi longtemps que la Semeuse de tentation reste sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orvar, le Tout-forme {3}{U}



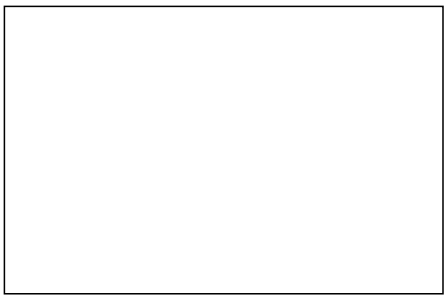
Créature légendaire : changeforme M

Changelin
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, s'il cible au moins un autre permanent que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie d'un de ces permanents.
Quand un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de cette carte, créez un jeton qui est une copie d'un permanent ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Facétie du polymorphiste {1}{U}{U}



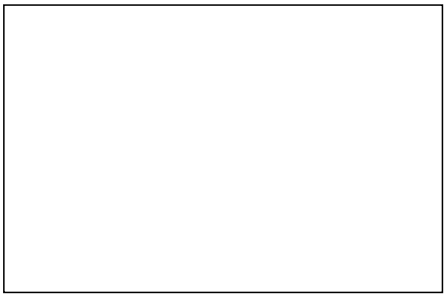
Éphémère R

Jusqu'à la fin du tour, chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle perd toutes ses capacités et devient une grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin du conte {1}{U}

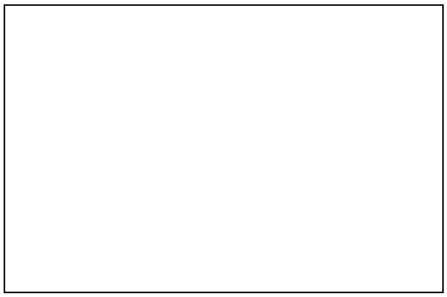


Éphémère R

Contrecarrez une capacité activée ciblée, une capacité déclenchée ciblée ou un sort légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongée {U}

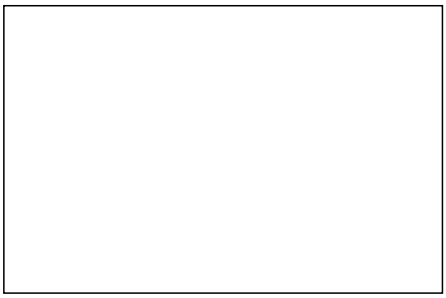


Éphémère C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +0/+3 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide {U}

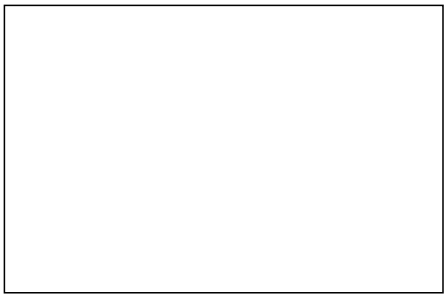


Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rappel selon Hurkyl {1}{U}



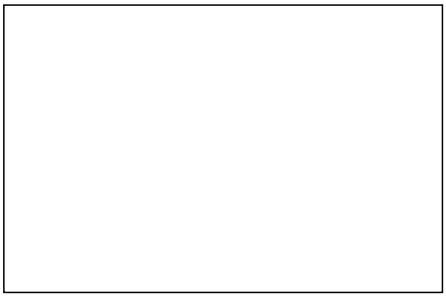
Éphémère R

Renvoyez tous les artefacts qu'un joueur ciblé possède dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rebuffade de Thassa {1}{U}



Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}, X étant votre dévotion au bleu. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

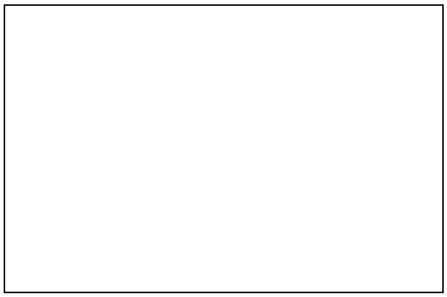
Riposte de sorcier {1}{U}{U}

Éphémère U

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Riposte de sorcier {1}{U}{U}



Éphémère U

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast