

Chasseur des mers

{2}{U}{U}

Créature : humain et mercenaire

R

{3}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent ondin, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Chasseur des mers

{2}{U}{U}

Créature : humain et mercenaire

R

{3}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent ondin, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

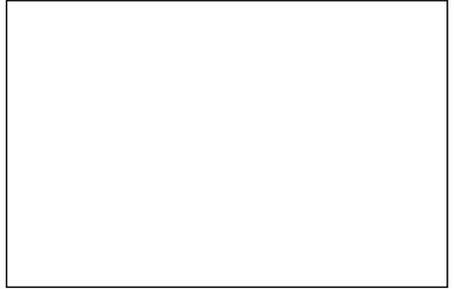
Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Image phantasmatique

{1}{U}



Créature : illusion

R

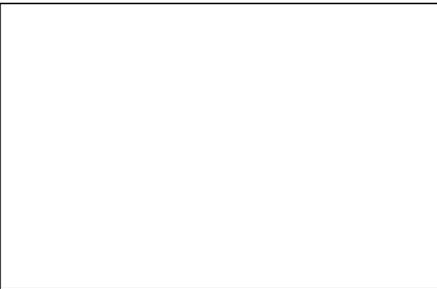
Vous pouvez faire que l'Image phantasmatique arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est une illusion en plus de ses autres types et qu'elle acquiert « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther

{1}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

C

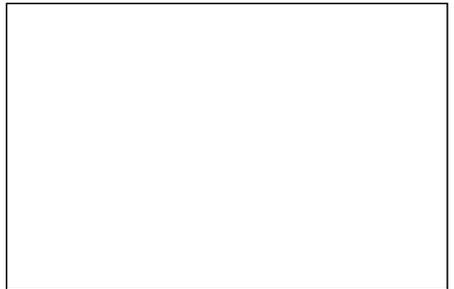
Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Image phantasmatique

{1}{U}



Créature : illusion

R

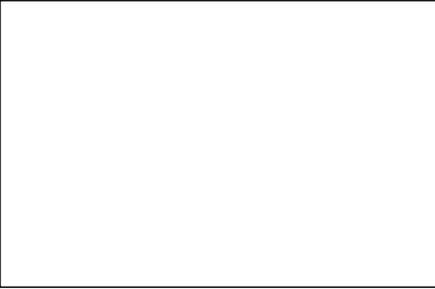
Vous pouvez faire que l'Image phantasmatique arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est une illusion en plus de ses autres types et qu'elle acquiert « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Image phantasmatique

{1}{U}



Créature : illusion

R

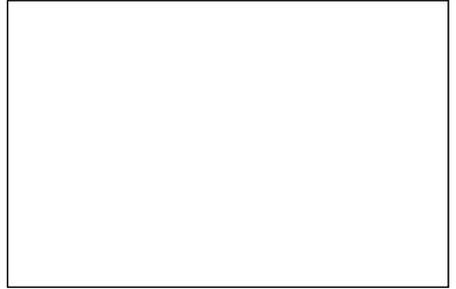
Vous pouvez faire que l'Image phantasmatique arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est une illusion en plus de ses autres types et qu'elle acquiert « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

0/0

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.

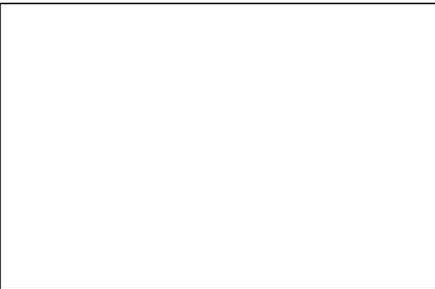
Quand le Maître des vagues arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/0 bleue Élémental égal à votre dévotion au bleu. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

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.

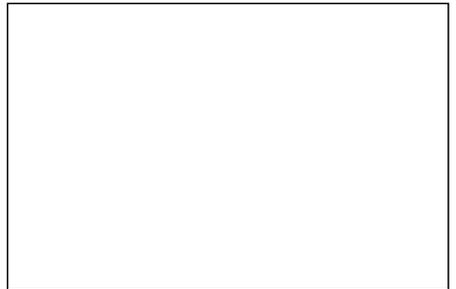
Quand le Maître des vagues arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/0 bleue Élémental égal à votre dévotion au bleu. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

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

Maître des vagues

{3}{U}



Créature : ondin et sorcier

M

Protection contre le rouge

Les créatures Élémental que vous contrôlez gagnent +1/+1.

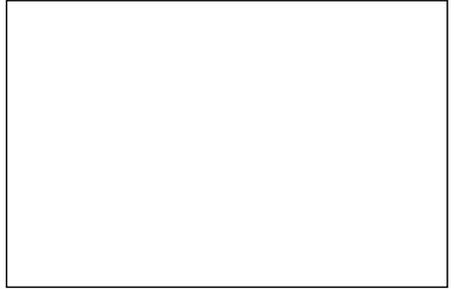
Quand le Maître des vagues arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/0 bleue Élémental égal à votre dévotion au bleu. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron des sorciers

{U}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Engagez un sorcier dégagé que vous contrôlez :

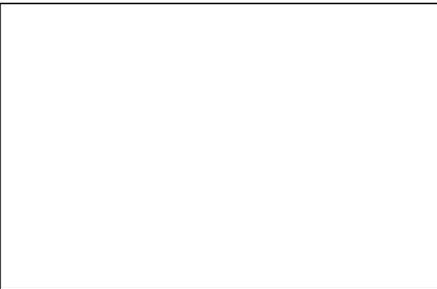
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1}.

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 :

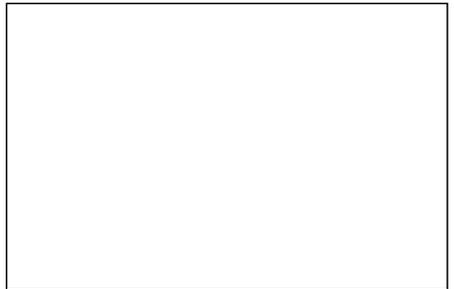
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1}.

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

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 vidimage {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

Prodige vidimage {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

Prodige vidimage {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

Thassa, déesse de la Mer

{2}{U}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au bleu est inférieure à cinq, Thassa n'est pas une créature. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

Au début de votre entretien, regard 1.

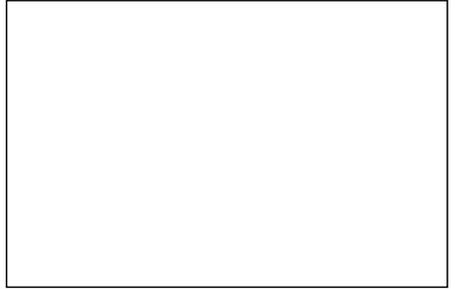
{1}{U} : Une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vendeur de renseignements

{1}{U}



Créature : humain et sorcier

C

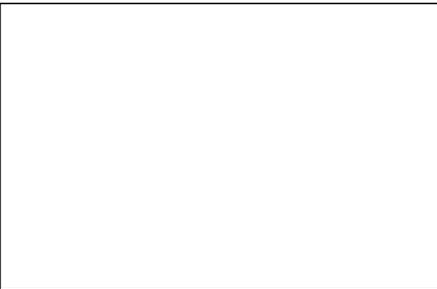
{T} : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de sorciers sur le champ de bataille, et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thassa, déesse de la Mer

{2}{U}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au bleu est inférieure à cinq, Thassa n'est pas une créature. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

Au début de votre entretien, regard 1.

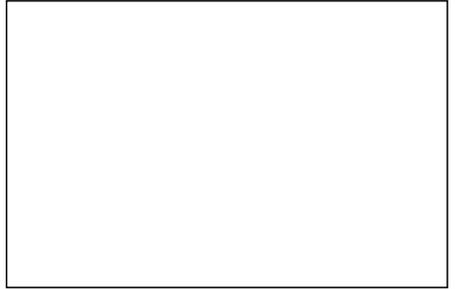
{1}{U} : Une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vendeur de renseignements

{1}{U}



Créature : humain et sorcier

C

{T} : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de sorciers sur le champ de bataille, et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vendeur de renseignements

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

C

{T} : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de sorciers sur le champ de bataille, et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

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

Noble féal du Vallon d'Elendra

{1}{UB}{UB}{UB}

Créature : peuple fée et chevalier

R

Vol

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

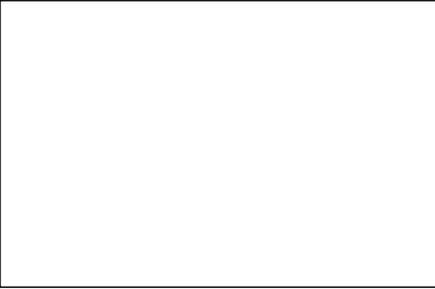
Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal du Vallon d'Elendra

{1}{UB}{UB}{UB}



Créature : peuple fée et chevalier

R

Vol

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

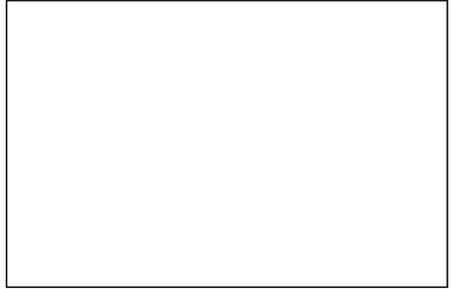
Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur pâle de la Fugue

{UB}{UB}{UB}{UB}{UB}



Créature : esprit et avatar

R

Le Seigneur pâle de la Fugue ne peut pas être bloqué.

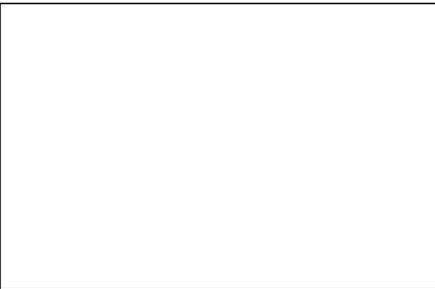
À chaque fois que le Seigneur pâle de la Fugue inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur exile cette carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal du Vallon d'Elendra

{1}{UB}{UB}{UB}



Créature : peuple fée et chevalier

R

Vol

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

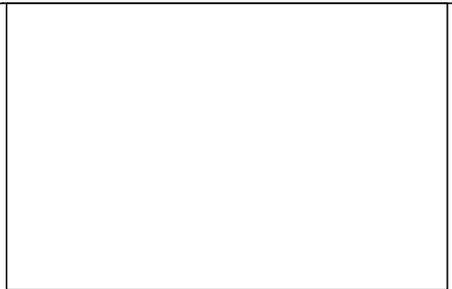
Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur pâle de la Fugue

{UB}{UB}{UB}{UB}{UB}



Créature : esprit et avatar

R

Le Seigneur pâle de la Fugue ne peut pas être bloqué.

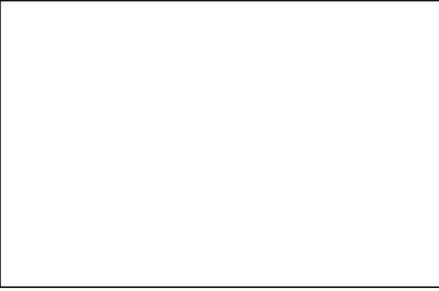
À chaque fois que le Seigneur pâle de la Fugue inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur exile cette carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur pâle de la Fugue

{UB}{UB}{UB}{UB}{UB}



Créature : esprit et avatar

R

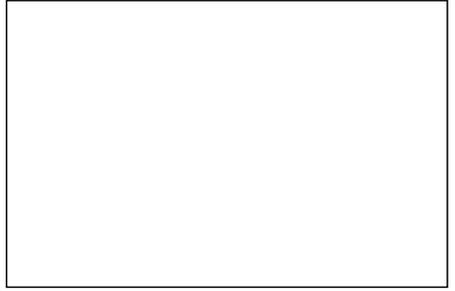
Le Seigneur pâle de la Fugue ne peut pas être bloqué.
À chaque fois que le Seigneur pâle de la Fugue inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur exile cette carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie mélancolique

{GU}{GU}{GU}



Créature : ondin et sorcier

U

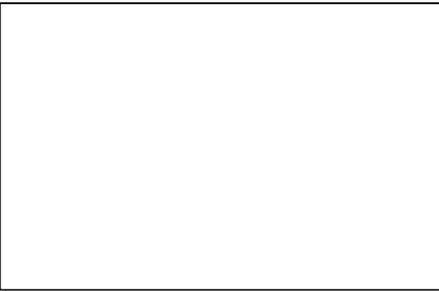
Quand la Selkie mélancolique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie mélancolique

{GU}{GU}{GU}



Créature : ondin et sorcier

U

Quand la Selkie mélancolique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie mélancolique

{GU}{GU}{GU}



Créature : ondin et sorcier

U

Quand la Selkie mélancolique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie mélancolique {GU}{GU}{GU}



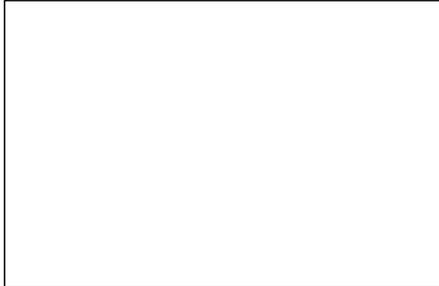
Créature : ondin et sorcier U

Quand la Selkie mélancolique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

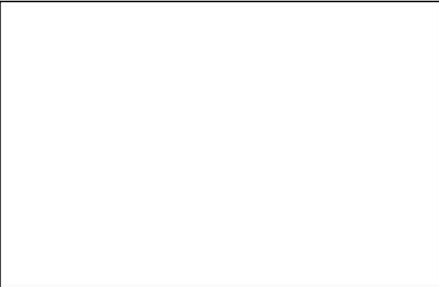


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

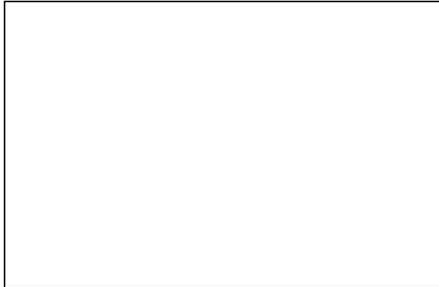


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

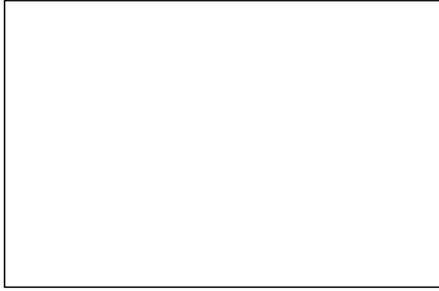


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

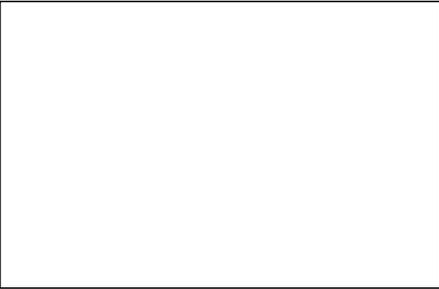


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

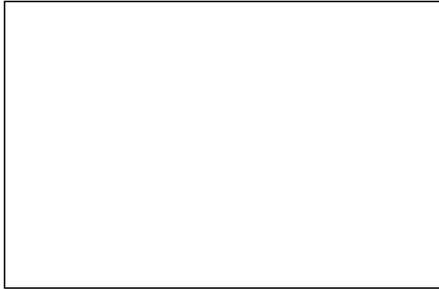


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

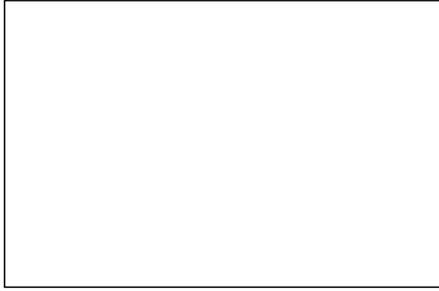


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

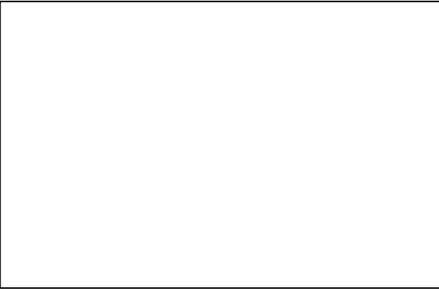


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

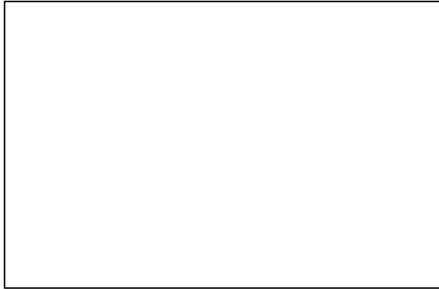


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

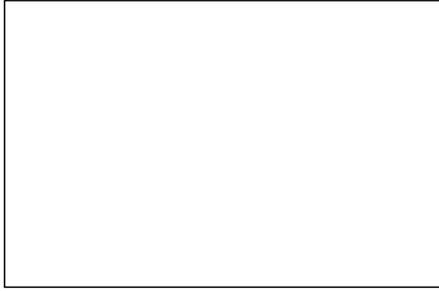


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

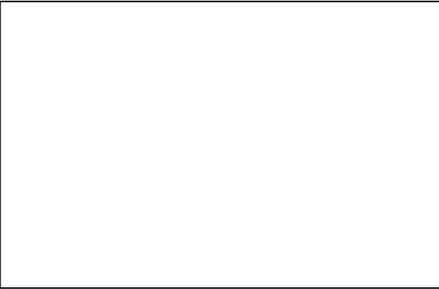


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

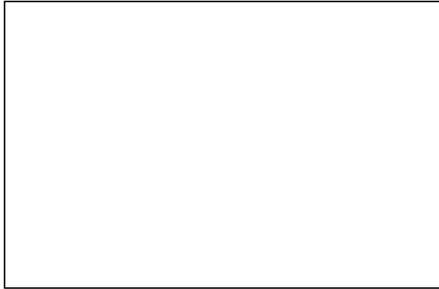


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



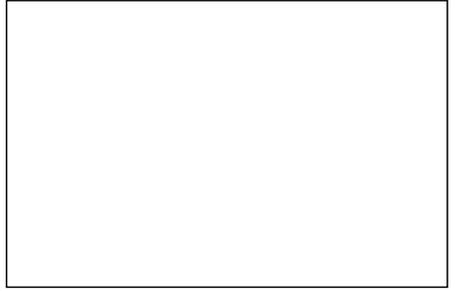
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Laboratoire du projet Jusant



Terrain

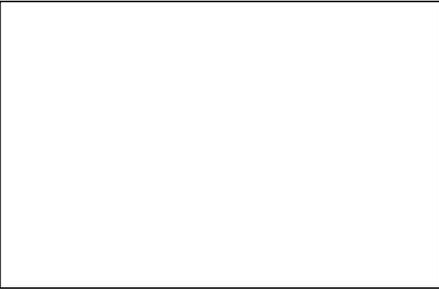
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Renvoyez un sorcier ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Laboratoire du projet Jusant



Terrain

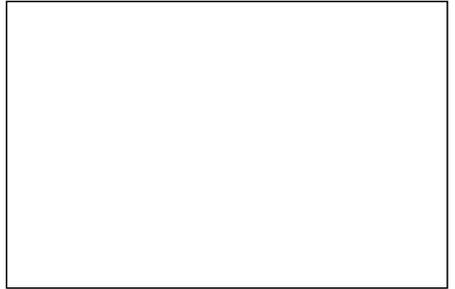
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Renvoyez un sorcier ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équivalent caquetant

{1}{U}{U}



Éphémère

R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équivalent caquetant

{1}{U}{U}



Éphémère

R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équivalent caquetant

{1}{U}{U}



Éphémère

R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

