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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert d'Ouidargent {1}{U}

Créature : ondin et sorcier U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte d'ondin de votre main ou payez {3}. Quand l'Expert d'Ouidargent arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert d'Ouidargent {1}{U}

Créature : ondin et sorcier U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte d'ondin de votre main ou payez {3}. Quand l'Expert d'Ouidargent arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert d'Ouidargent {1}{U}

Créature : ondin et sorcier U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte d'ondin de votre main ou payez {3}. Quand l'Expert d'Ouidargent arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert d'Ouidargent {1}{U}

Créature : ondin et sorcier U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte d'ondin de votre main ou payez {3}. Quand l'Expert d'Ouidargent arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kira, grand fileur de verre {1}{U}{U}

Créature légendaire : esprit R

Vol
Les créatures que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité pour la première fois chaque tour, contrecarrez ce sort ou cette capacité. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître du Trident de perles {U}{U}

Créature : ondin R

Les autres créatures Ondin que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la traversée des îles. (Elles ne peuvent pas être bloquées tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kira, grand fileur de verre {1}{U}{U}

Créature légendaire : esprit R

Vol
Les créatures que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité pour la première fois chaque tour, contrecarrez ce sort ou cette capacité. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître du Trident de perles {U}{U}

Créature : ondin R

Les autres créatures Ondin que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la traversée des îles. (Elles ne peuvent pas être bloquées tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître du Trident de perles {U}{U}

Créature : ondin R

Les autres créatures Ondin que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la traversée des îles. (Elles ne peuvent pas être bloquées tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis de l'identité {1}{U}{U}

Créature : ondin et gredin M

Au moment où la Némésis de l'identité arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.
La Némésis de l'identité a la protection contre le joueur choisi.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis de l'identité {1}{U}{U}

Créature : ondin et gredin M

Au moment où la Némésis de l'identité arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.
La Némésis de l'identité a la protection contre le joueur choisi.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reejerey suire {2}{U}

Créature : ondin et soldat U

Les autres créatures Ondin que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que vous lancez un sort d'ondin, vous pouvez engager ou dégager le permanent ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reejerey suire {2}{U}

Créature : ondin et soldat U

Les autres créatures Ondin que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que vous lancez un sort d'ondin, vous pouvez engager ou dégager le permanent ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reejerey suire {2}{U}

Créature : ondin et soldat U

Les autres créatures Ondin que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que vous lancez un sort d'ondin, vous pouvez engager ou dégager le permanent ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reejerey suire {2}{U}

Créature : ondin et soldat U

Les autres créatures Ondin que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que vous lancez un sort d'ondin, vous pouvez engager ou dégager le permanent ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de l'Atlantide {U}{U}

Créature : ondin P

Les autres ondins gagnent +1/+1 et ont la traversée des îles. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle une île.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de l'Atlantide {U}{U}

Créature : ondin P

Les autres ondins gagnent +1/+1 et ont la traversée des îles. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle une île.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de l'Atlantide {U}{U}

Créature : ondin P

Les autres ondins gagnent +1/+1 et ont la traversée des îles. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle une île.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de l'Atlantide {U}{U}

Créature : ondin P

Les autres ondins gagnent +1/+1 et ont la traversée des îles. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle une île.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souveraine ondine {1}{U}{U}

Créature : ondin et noble R

Les autres créatures Ondin que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{T} : Une créature Ondin ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souveraine ondine {1}{U}{U}

Créature : ondin et noble R

Les autres créatures Ondin que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{T} : Une créature Ondin ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souveraine ondine {1}{U}{U}

Créature : ondin et noble R

Les autres créatures Ondin que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{T} : Une créature Ondin ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souveraine ondine {1}{U}{U}

Créature : ondin et noble R

Les autres créatures Ondin que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{T} : Une créature Ondin ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/2

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

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

Forêt pluviale embrumée

Terrain R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt 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 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

Lac de montagne bouillant

Terrain **R**

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, 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

Mutecaveau

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

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

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

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 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

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 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

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 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

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 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

Fiole d'Éther {1}

Artefact **R**

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.
{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}

Artefact **R**

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.
{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}

Artefact **R**

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.
{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}

Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.
{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté {3}{U}{U}

Éphémère U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté {3}{U}{U}

Éphémère U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté {3}{U}{U}

Éphémère U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté {3}{U}{U}

Éphémère U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude {1}{U}

Éphémère C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude {1}{U}

Éphémère C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude {1}{U}

Éphémère C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude {1}{U}

Éphémère **C**

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mers envahissantes {1}{U}

Enchantement : aura **C**

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

Mers envahissantes {1}{U}

Enchantement : aura **C**

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

Mers envahissantes {1}{U}

Enchantement : aura **C**

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 C

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

Augure de Bolas {1}{U}

Créature : ondin et sorcier U

Quand l'Augure de Bolas arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Bolas {1}{U}

Créature : ondin et sorcier U

Quand l'Augure de Bolas arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Bolas {1}{U}

Créature : ondin et sorcier U

Quand l'Augure de Bolas arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant au casque de corail {U}{U}

Créature : ondin et soldat R

Montée de niveau {1} ({1} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3> Vol (3/3)

[Niveau 4+> Vol
Les autres ondins que vous contrôlez gagnent +1/+1. (4/4)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant au casque de corail {U}{U}

Créature : ondin et soldat R

Montée de niveau {1} ({1} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3> Vol (3/3)

[Niveau 4+> Vol
Les autres ondins que vous contrôlez gagnent +1/+1. (4/4)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant au casque de corail {U}{U}

Créature : ondin et soldat R

Montée de niveau {1} ({1} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3> Vol (3/3)

[Niveau 4+> Vol
Les autres ondins que vous contrôlez gagnent +1/+1. (4/4)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor ataraxmage {1}{U}{U}

Créature : ondin et sorcier R

À chaque fois qu'un sort ou capacité que vous contrôlez contrecarre un sort, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 bleue Ondin.
Engagez sept ondins dégagés que vous contrôlez : Contrecarrez un sort ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor ataraxmage {1}{U}{U}

Créature : ondin et sorcier R

À chaque fois qu'un sort ou capacité que vous contrôlez contrecarre un sort, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 bleue Ondin.
Engagez sept ondins dégagés que vous contrôlez : Contrecarrez un sort ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast