

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

Aquitectes du lit de rivière

{1}{U}{U}



Créature : ondin et éclaireur

C

{T} : Une créature Ondin ciblée gagne +1/+1 et acquiert la traversée des îles jusqu'à la fin du tour.

{T} : Un terrain ciblé devient une île jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquitectes du lit de rivière

{1}{U}{U}



Créature : ondin et éclaireur

C

{T} : Une créature Ondin ciblée gagne +1/+1 et acquiert la traversée des îles jusqu'à la fin du tour.

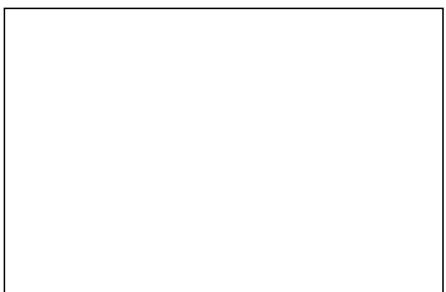
{T} : Un terrain ciblé devient une île jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquitectes du lit de rivière

{1}{U}{U}



Créature : ondin et éclaireur

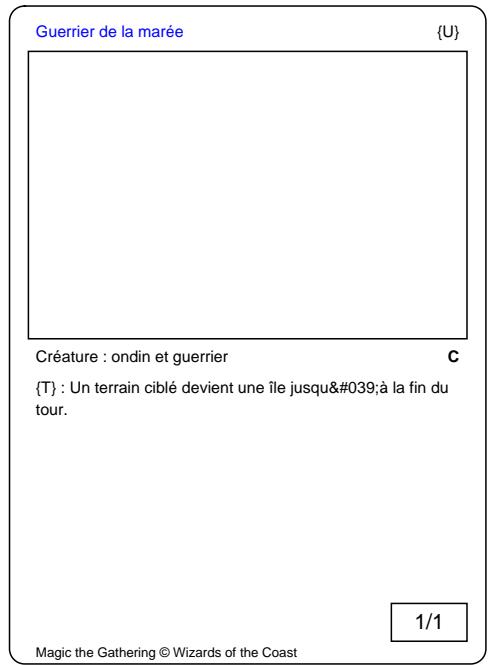
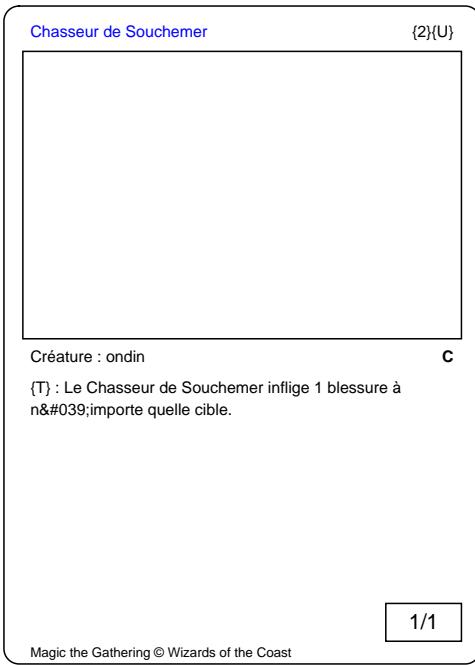
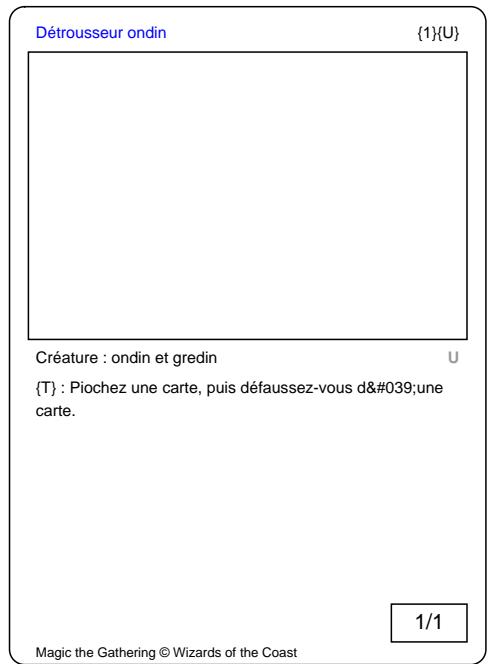
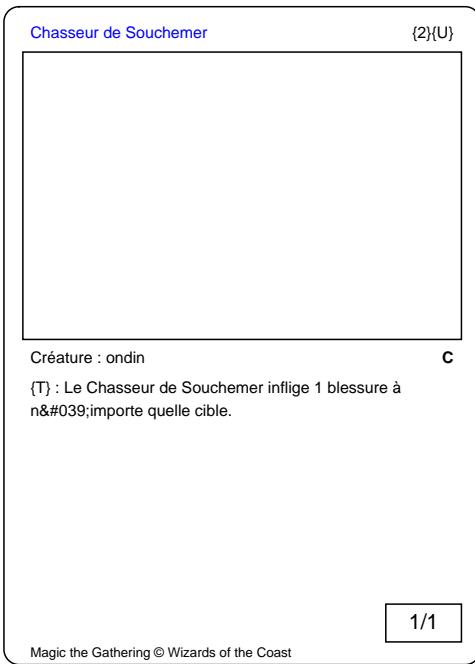
C

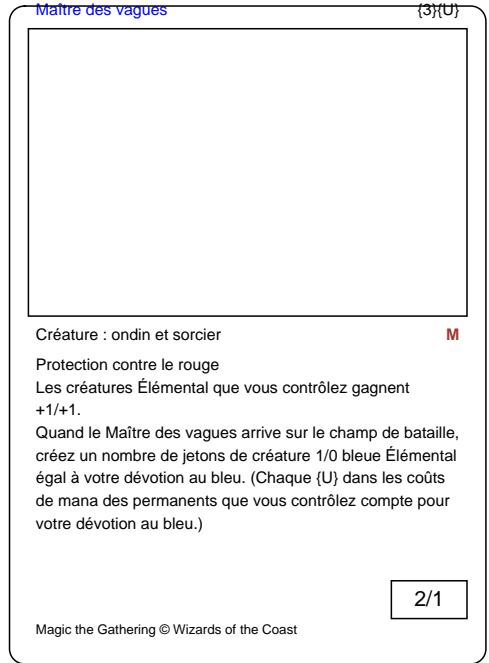
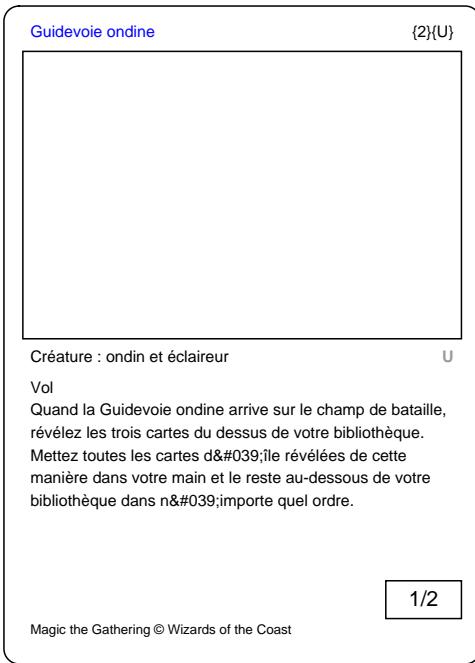
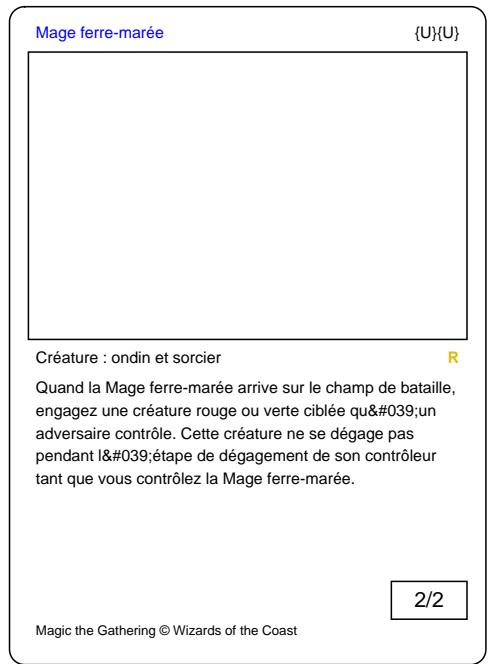
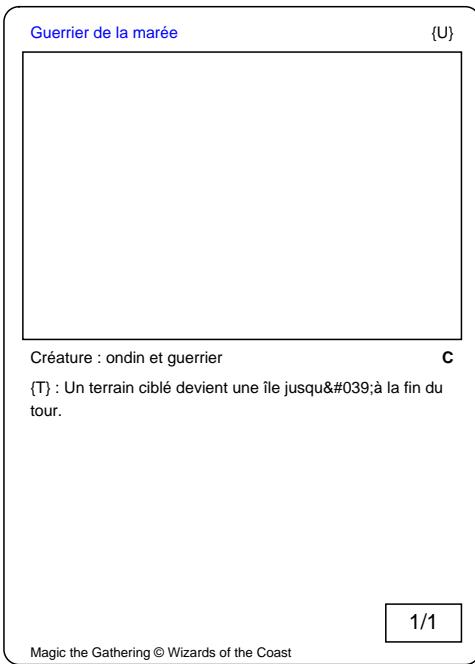
{T} : Une créature Ondin ciblée gagne +1/+1 et acquiert la traversée des îles jusqu'à la fin du tour.

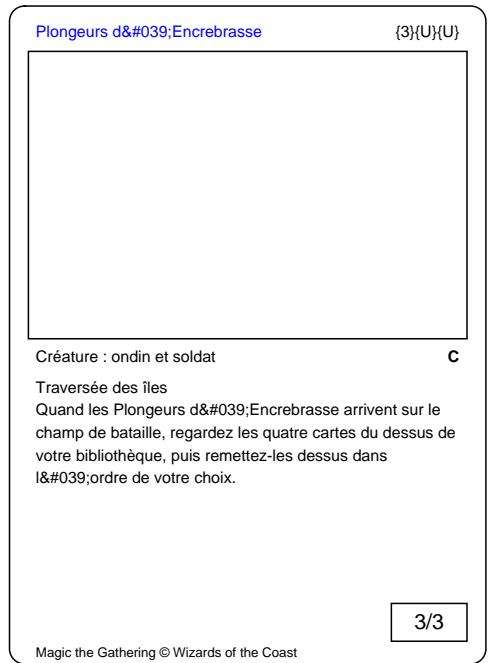
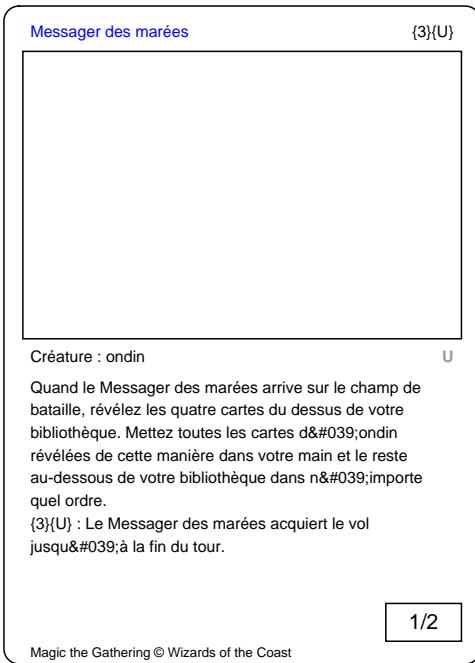
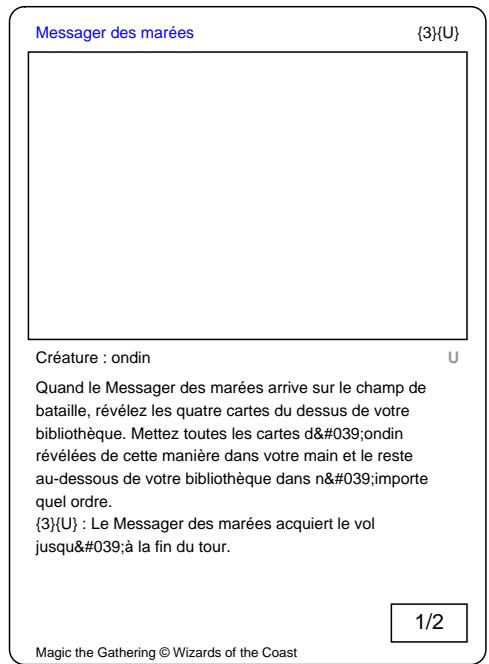
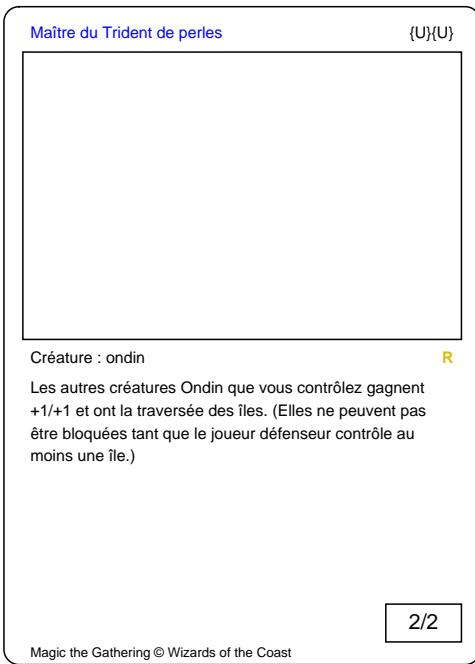
{T} : Un terrain ciblé devient une île jusqu'à la fin du tour.

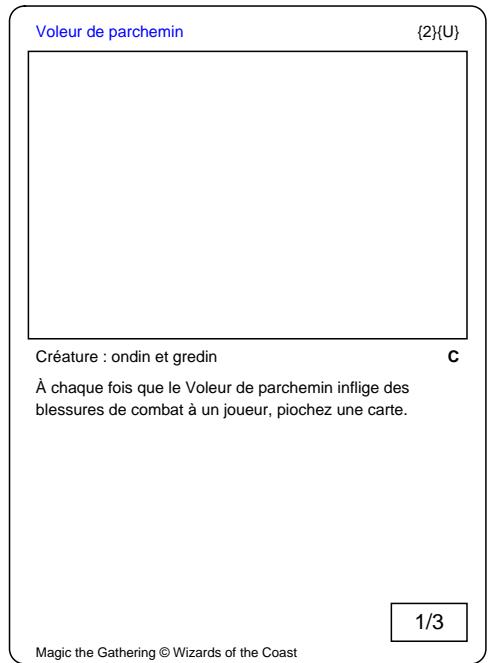
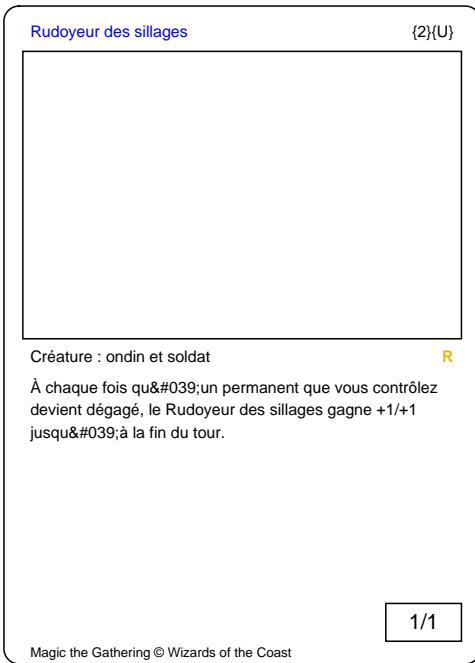
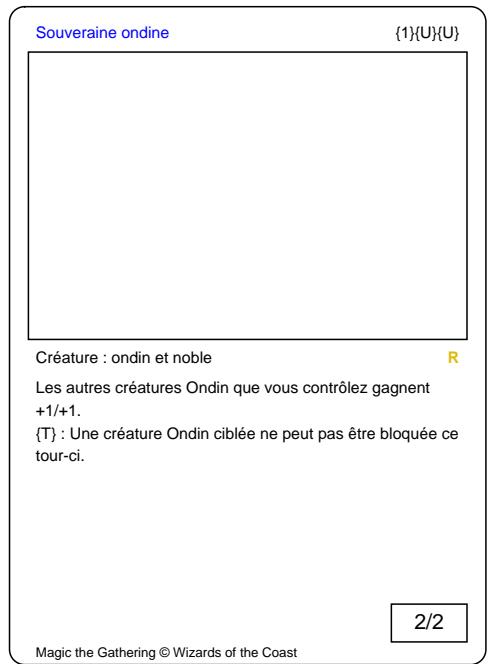
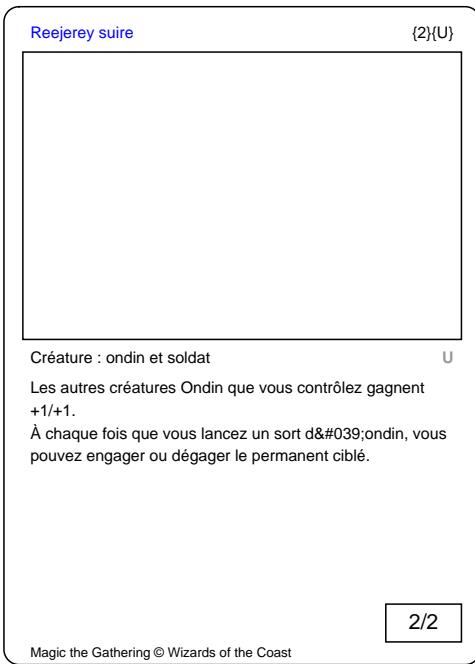
2/3

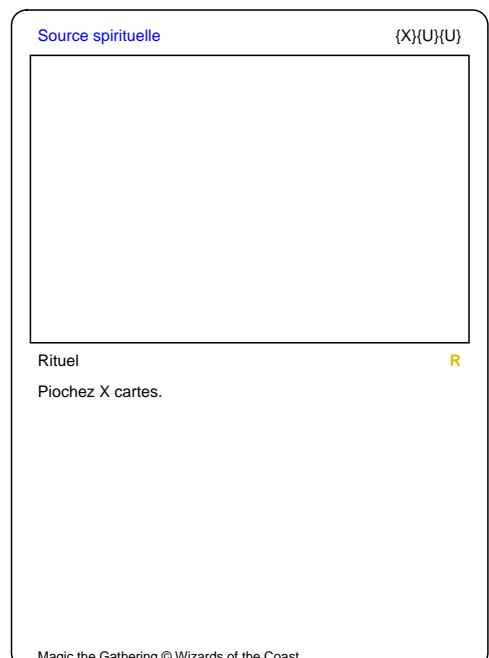
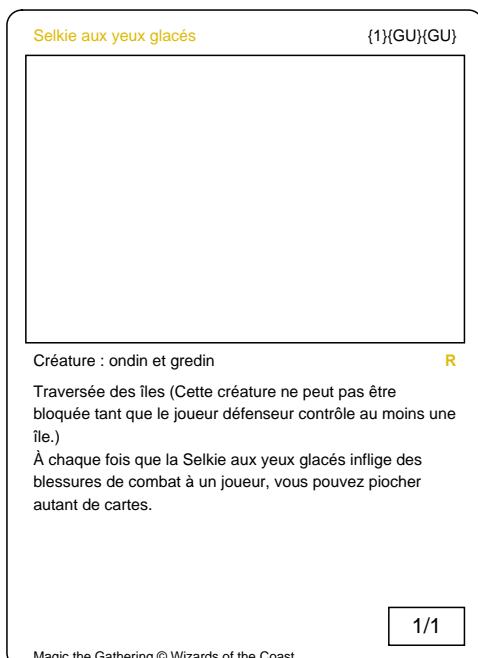
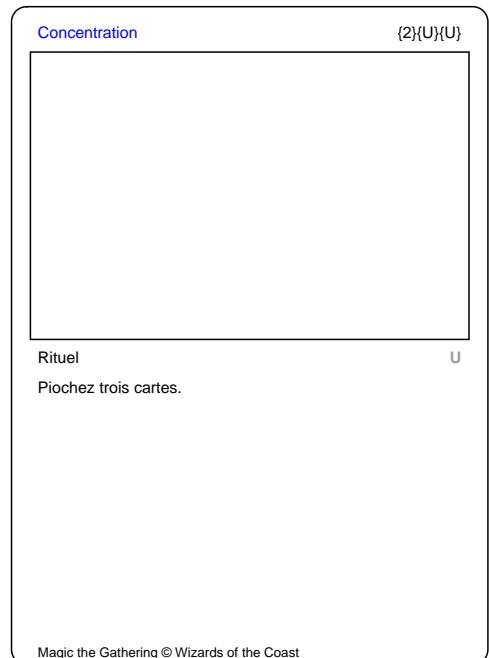
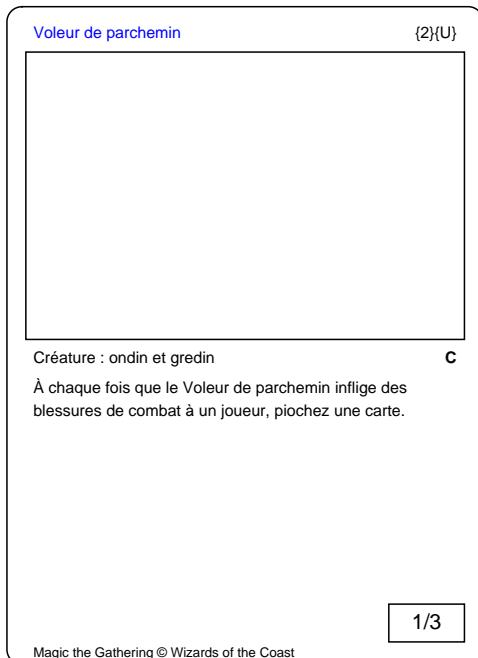
Magic the Gathering © Wizards of the Coast











Volonté de l'aquitecte

{U}

Rituel tribal : ondin

Mettez un marqueur « inondation » sur le terrain ciblé. Ce terrain est une île en plus de ses autres types aussi longtemps qu'il a un marqueur « inondation » sur lui. Si vous contrôlez un ondin, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de l'aquitecte

{U}

Rituel tribal : ondin

Mettez un marqueur « inondation » sur le terrain ciblé. Ce terrain est une île en plus de ses autres types aussi longtemps qu'il a un marqueur « inondation » sur lui. Si vous contrôlez un ondin, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de l'aquitecte

{U}

Rituel tribal : ondin

Mettez un marqueur « inondation » sur le terrain ciblé. Ce terrain est une île en plus de ses autres types aussi longtemps qu'il a un marqueur « inondation » sur lui. Si vous contrôlez un ondin, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de l'aquitecte

{U}

Rituel tribal : ondin

Mettez un marqueur « inondation » sur le terrain ciblé. Ce terrain est une île en plus de ses autres types aussi longtemps qu'il a un marqueur « inondation » sur lui. Si vous contrôlez un ondin, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cataracte gangrenée



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{5}{U}, {T}, sacrifiez la Cataracte gangrenée : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



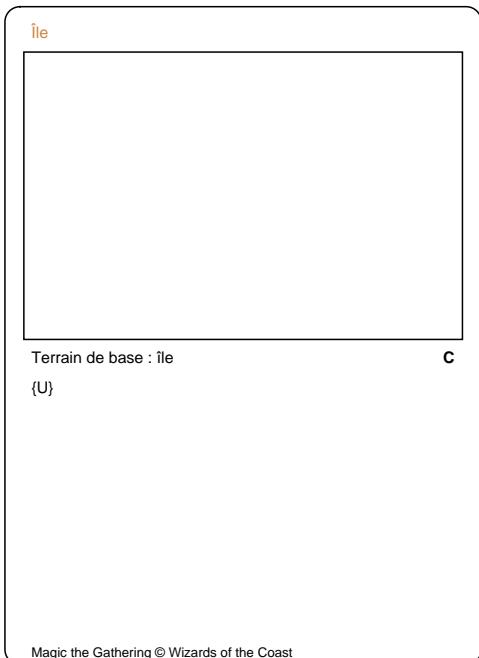
Terrain de base : île

C

{U}

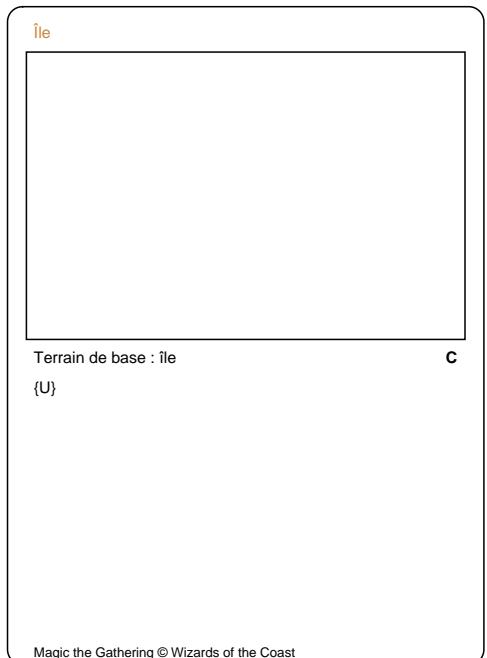
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



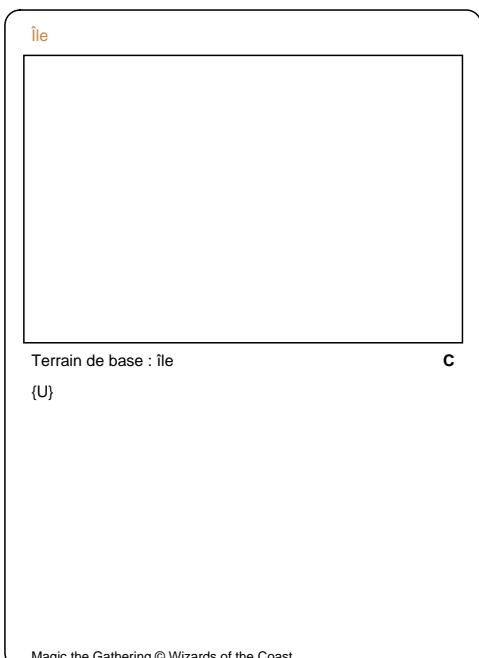
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



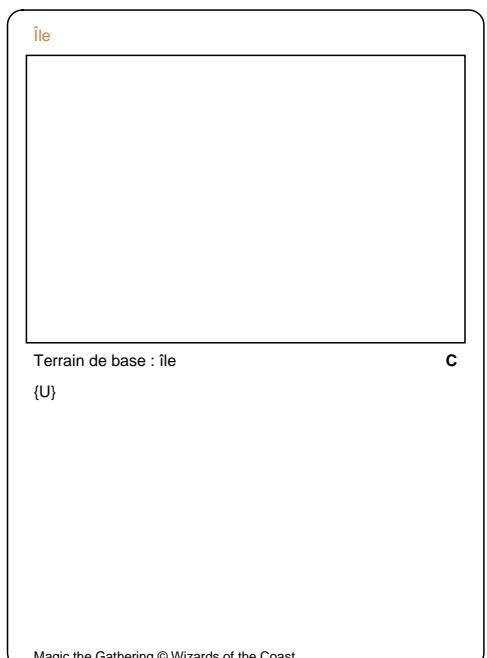
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

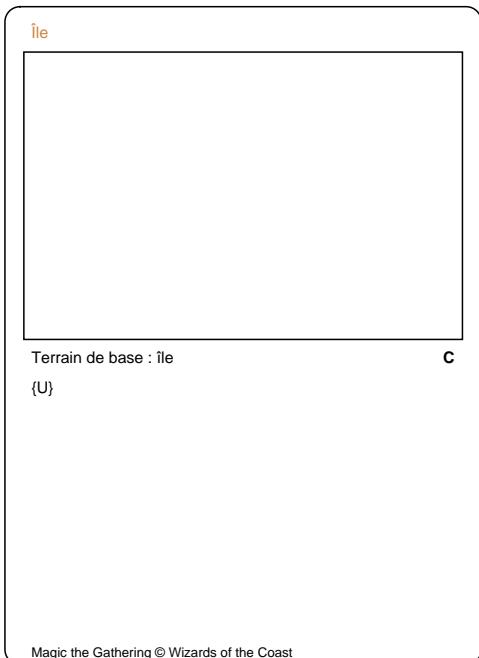
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

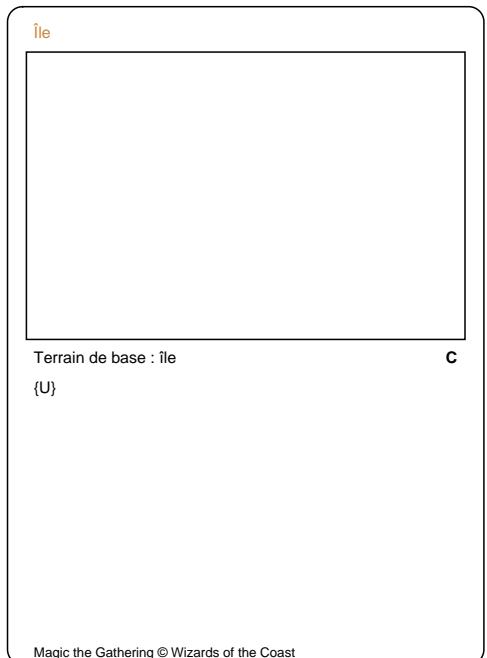
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



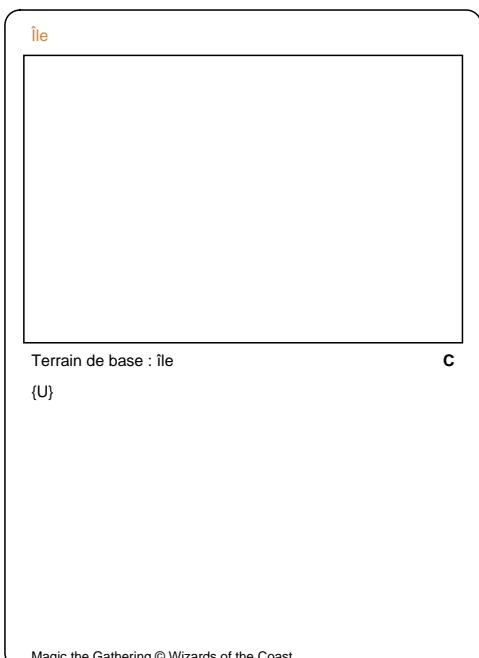
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



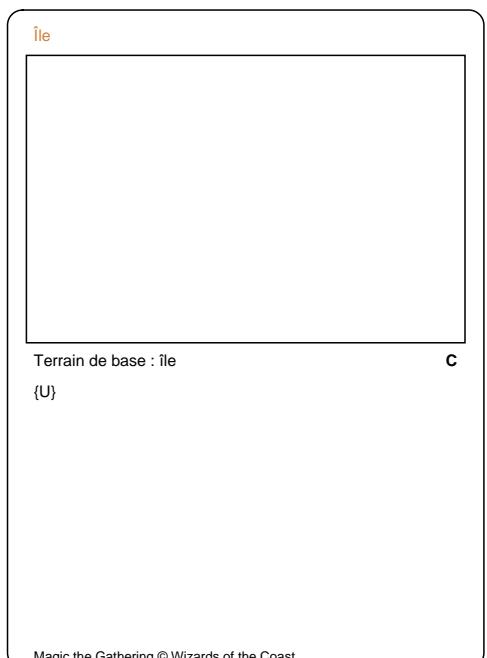
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

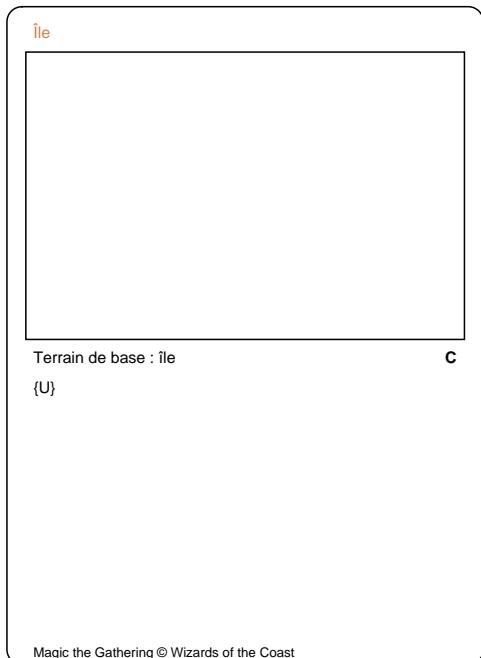
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

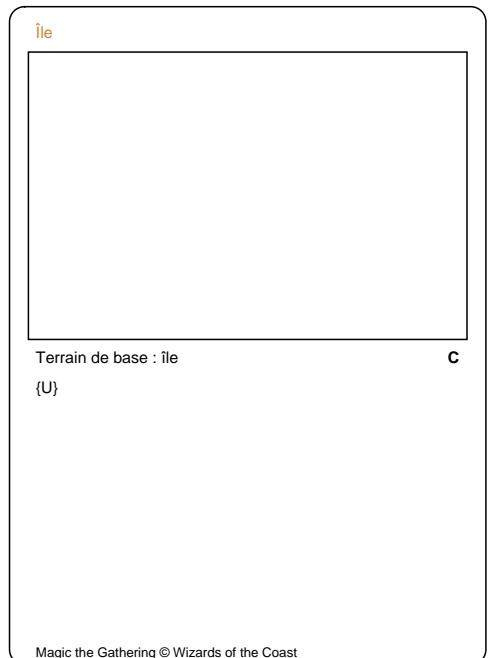
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



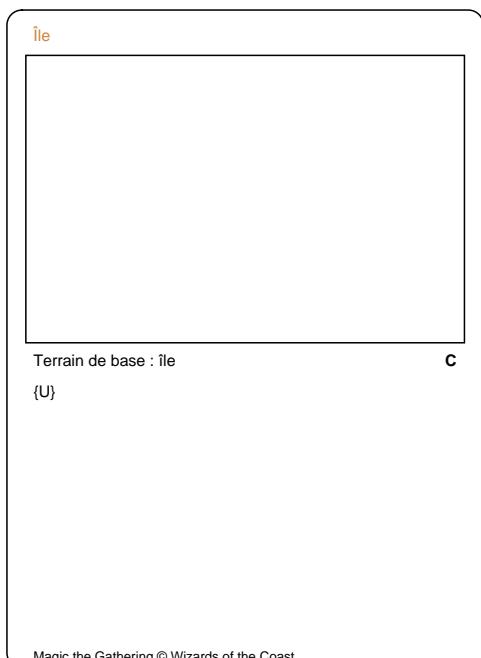
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



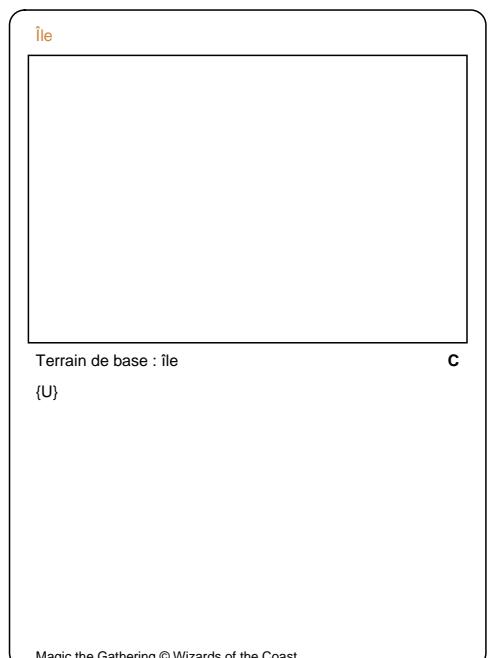
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

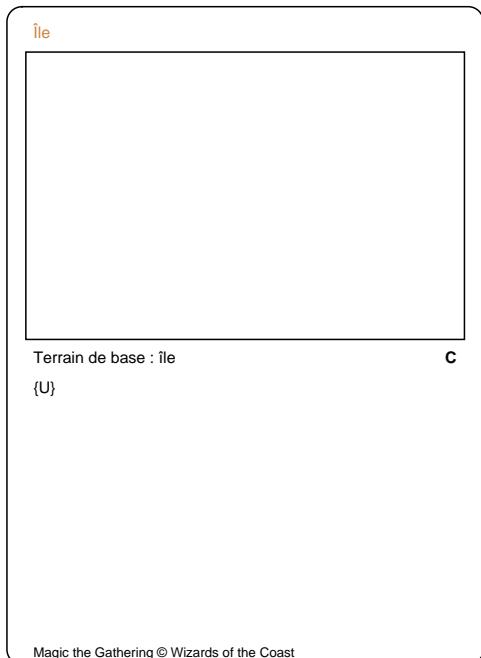
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

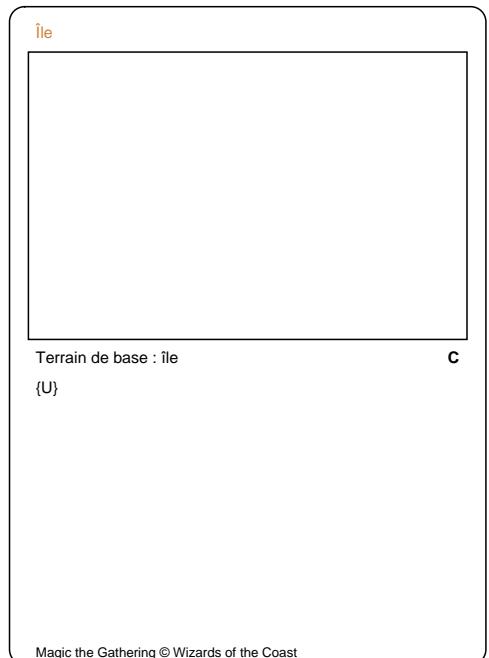
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



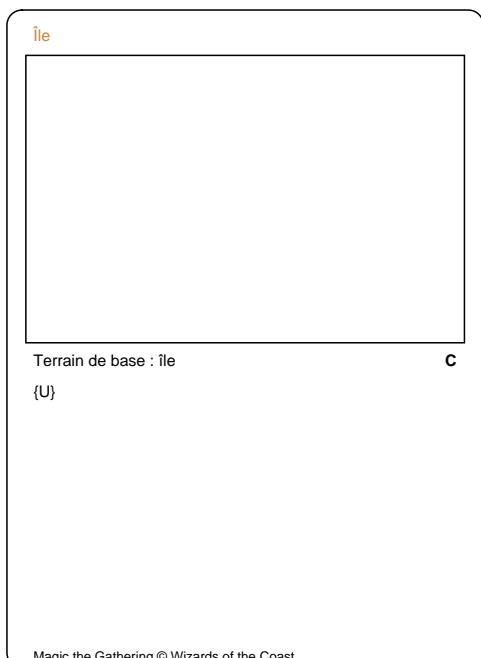
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



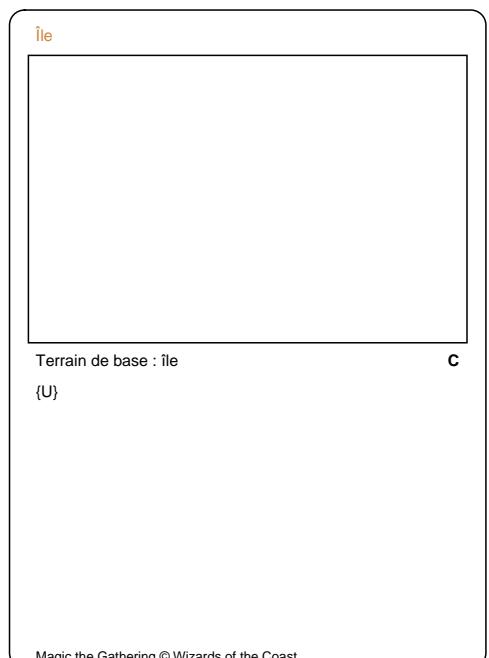
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

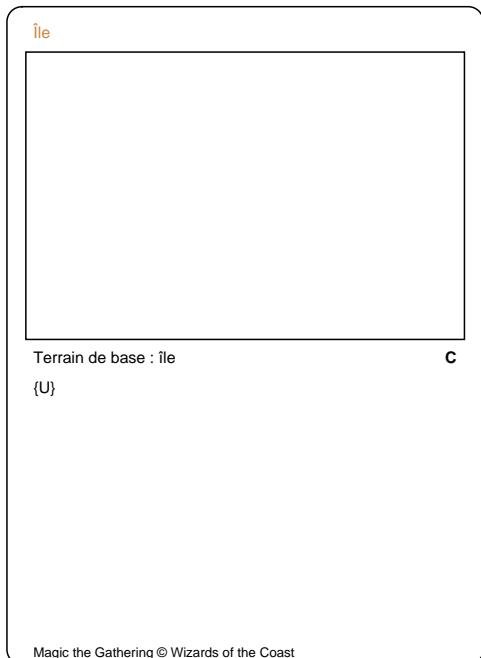
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

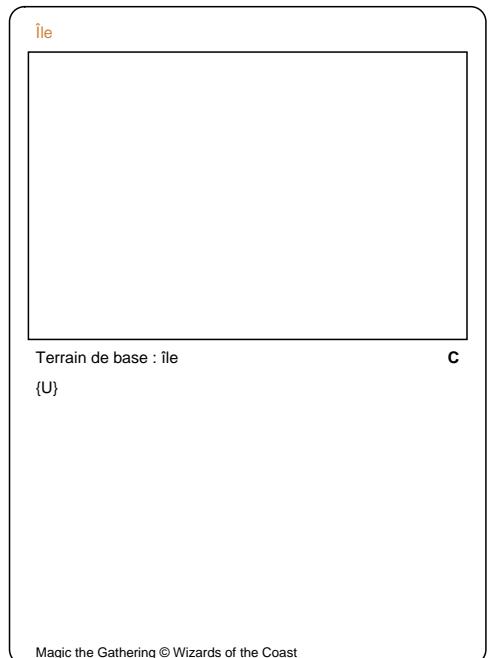
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



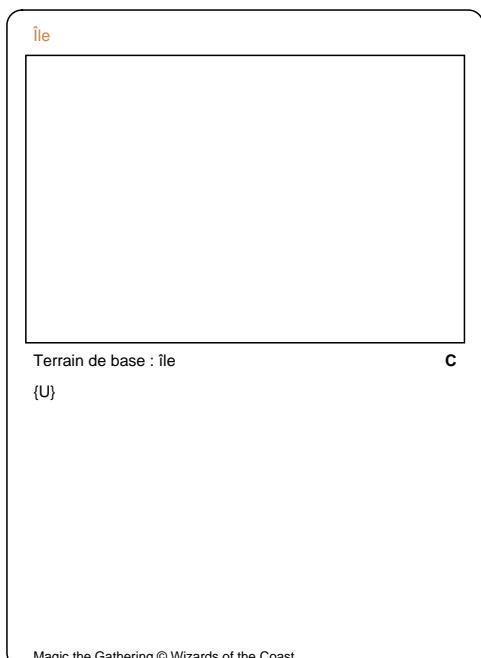
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



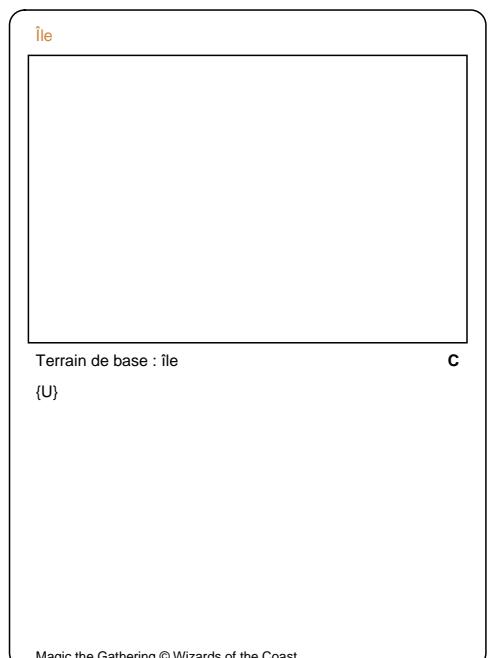
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

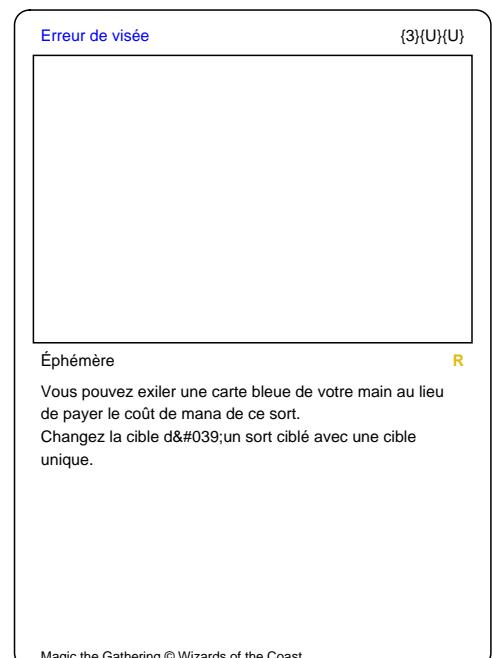
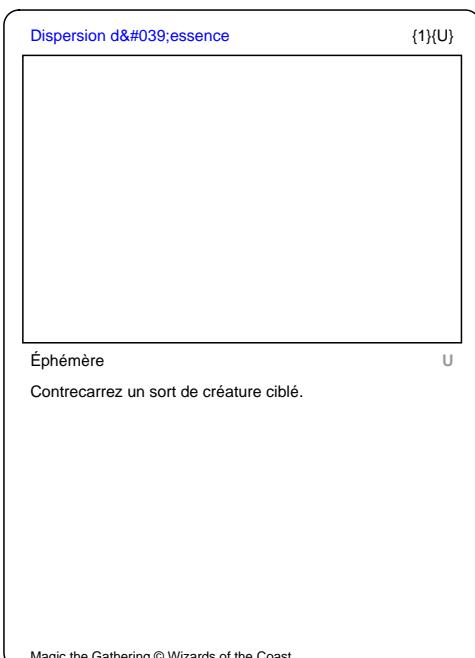
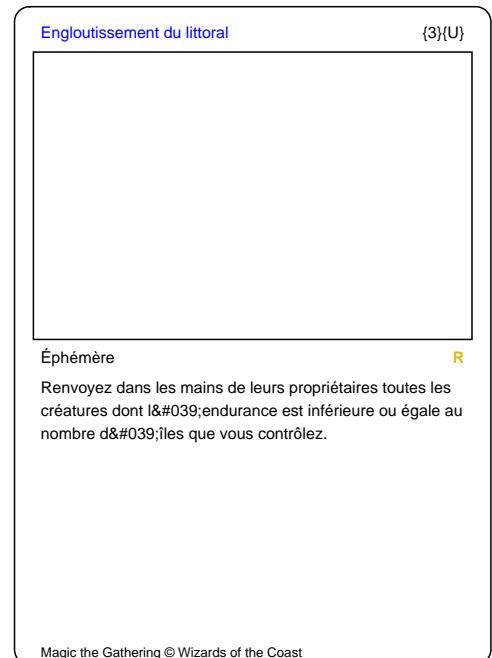
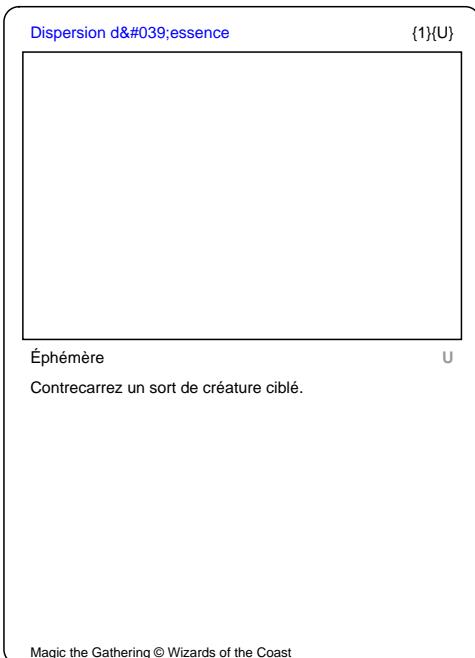
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Raz de marée

{2}{U}



Éphémère

U

Créez un jeton de créature 5/5 bleue Mur avec le défenseur. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claustrophobie

{1}{U}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand la Claustrophobie arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tactiques tritonnnes

{U}



Éphémère

U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +0/+3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. À la prochaine fin de combat de ce tour-ci, engagez chaque créature qui a été bloquée, ce tour-ci, par une de ces créatures et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claustrophobie

{1}{U}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand la Claustrophobie arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

