

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 éclairéur

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 éclairéur

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 éclairéur

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

Chasseur de Souchemer

{2}{U}

Créature : ondin

C

{T} : Le Chasseur de Souchemer inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrousseur ondin

{1}{U}

Créature : ondin et gremlin

U

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de Souchemer

{2}{U}

Créature : ondin

C

{T} : Le Chasseur de Souchemer inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier de la marée

{U}

Créature : ondin et guerrier

C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier de la marée

{U}

Créature : ondin et guerrier

C

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

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

Guidevoie ondin

{2}{U}

Créature : ondin et éclaircur

U

Vol

Quand la Guidevoie ondin arrive sur le champ de bataille, révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes d'île révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.

1/2

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

Maitre 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

Messenger des marées
{3}{U}

Créature : ondin
U

Quand le Messenger des marées arrive sur le champ de bataille, révéléz les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes d'ondin révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.

{3}{U} : Le Messenger des marées acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger des marées
{3}{U}

Créature : ondin
U

Quand le Messenger des marées arrive sur le champ de bataille, révéléz les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes d'ondin révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.

{3}{U} : Le Messenger des marées acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeurs d'Encrebrasse
{3}{U}{U}

Créature : ondin et soldat
C

Traversée des îles

Quand les Plongeurs d'Encrebrasse arrivent sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reejerey suivre

{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

Souveraine ondin

{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

Rudoyeur des sillages

{2}{U}

Créature : ondin et soldat

R

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez devient dégagé, le Rudoyeur des sillages gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de parchemin

{2}{U}

Créature : ondin et gredin

C

À chaque fois que le Voleur de parchemin inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de parchemin

{2}{U}

Créature : ondin et gredin

C

À chaque fois que le Voleur de parchemin inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Concentration

{2}{U}{U}

Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie aux yeux glacés

{1}{GU}{GU}

Créature : ondin et gredin

R

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

À chaque fois que la Selkie aux yeux glacés inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher autant de cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source spirituelle

{X}{U}{U}

Rituel

R

Piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de l'architecte

{U}



Rituel tribal : ondin

C

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'architecte

{U}



Rituel tribal : ondin

C

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'architecte

{U}



Rituel tribal : ondin

C

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'architecte

{U}



Rituel tribal : ondin

C

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

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}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé



Terrain

C

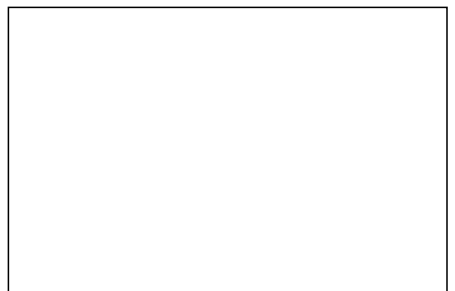
Ce terrain arrive engagé.

{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

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{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

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

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

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

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engloutissement du littoral

{3}{U}

Éphémère

R

Renvoyez dans les mains de leurs propriétaires toutes les créatures dont l'endurance est inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de visée

{3}{U}

Éphémère

R

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.

Changez la cible d'un sort ciblé avec une cible unique.

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 tritones

{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

