Annonciateur suire {3}{U}

Créature : ondin et sorcier U

Traversée des îles
Quand l'Annonciateur suire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'ondin, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciateur suire {3}{U}

Créature : ondin et sorcier U

Traversée des îles
Quand l'Annonciateur suire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'ondin, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciateur suire {3}{U}

Créature : ondin et sorcier U

Traversée des îles
Quand l'Annonciateur suire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'ondin, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquitectes du lit de rivière {1}{U}{U}

Créature : ondin et éclaireur C

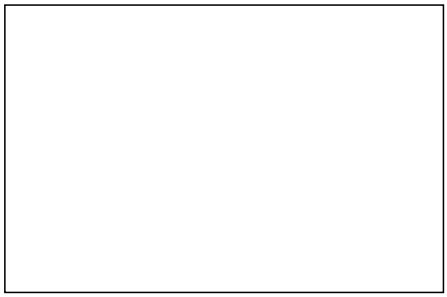
{T} : Une créature Ondin ciblée gagne +1/+1 et acquiert la traversée des îles jusqu'à la fin du tour.
{T} : Un terrain ciblé devient une île jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquitectes du lit de rivière {1}{U}{U}



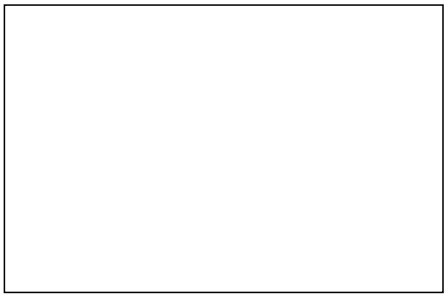
Créature : ondin et éclaireur **C**

{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

Expert d'Ouidargent {1}{U}



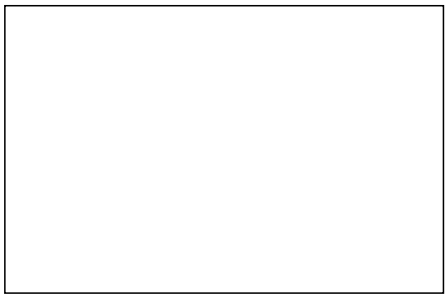
Créature : ondin et sorcier U

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

Aquitectes du lit de rivière {1}{U}{U}



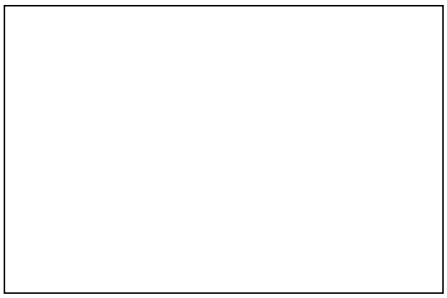
Créature : ondin et éclaireur **C**

{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

Expert d'Ouidargent {1}{U}



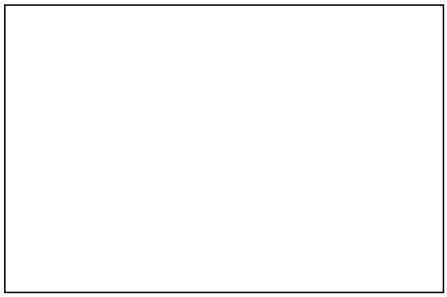
Créature : ondin et sorcier U

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

Mystique forge-vague {U}



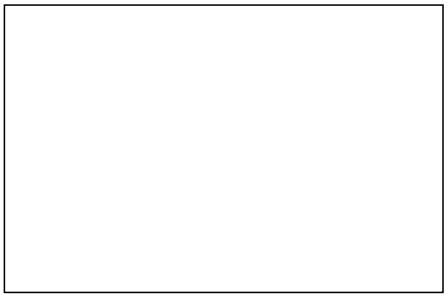
Créature : ondin et sorcier **C**

{T} : Le terrain ciblé devient le type de terrain de base de votre choix jusqu'à la fin du tour. N'activez que pendant votre tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forge-vague {U}



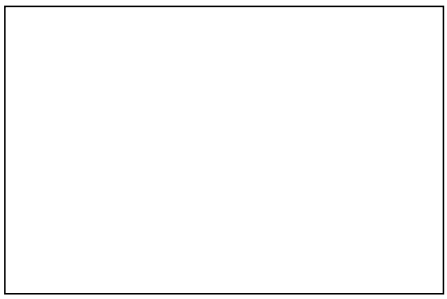
Créature : ondin et sorcier **C**

{T} : Le terrain ciblé devient le type de terrain de base de votre choix jusqu'à la fin du tour. N'activez que pendant votre tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forge-vague {U}



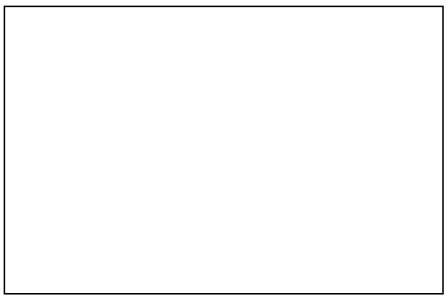
Créature : ondin et sorcier **C**

{T} : Le terrain ciblé devient le type de terrain de base de votre choix jusqu'à la fin du tour. N'activez que pendant votre tour.

1/1

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

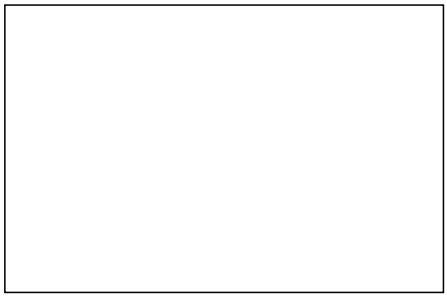
Les autres ondins gagnent +1/+1 et ont la traversée des îles. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle une île.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de l'Atlantide {U}{U}



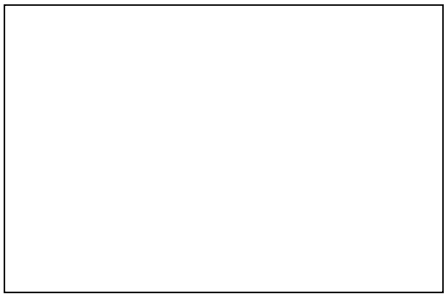
Créature : ondin P

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}



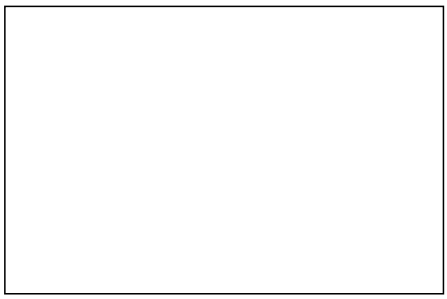
Créature : ondin P

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}



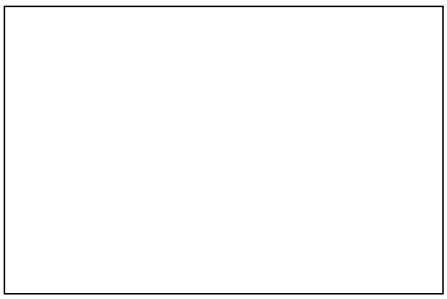
Créature : ondin P

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

Suire fouleur des abîmes {1}{U}



Créature : ondin et gredin C

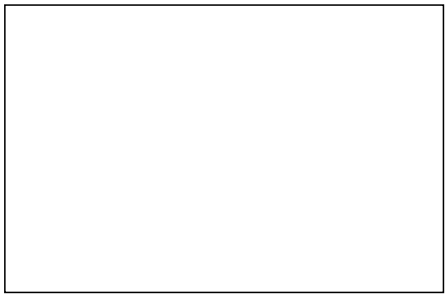
{U} : Le Suire fouleur des abîmes acquiert la traversée des îles jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suire fouleur des abîmes {1}{U}



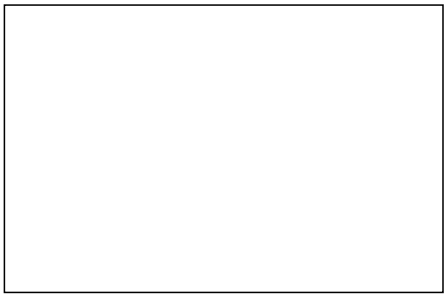
Créature : ondin et gredin **C**

{U} : Le Suire fouleur des abîmes acquiert la traversée des îles jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Juge des courants {1}{W}



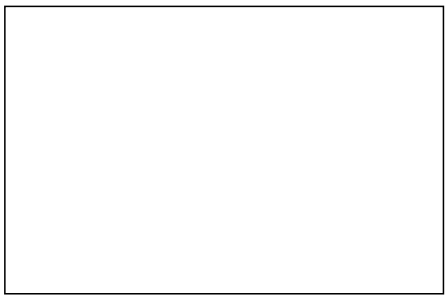
Créature : ondin et sorcier **C**

À chaque fois qu'un ondin que vous contrôlez devient engagé, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Juge des courants {1}{W}



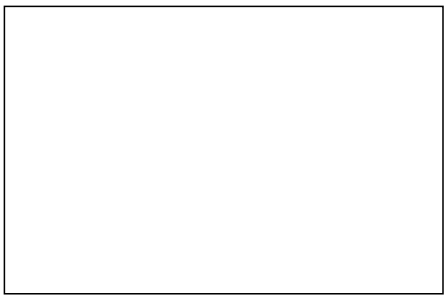
Créature : ondin et sorcier **C**

À chaque fois qu'un ondin que vous contrôlez devient engagé, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Juge des courants {1}{W}



Créature : ondin et sorcier **C**

À chaque fois qu'un ondin que vous contrôlez devient engagé, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sygg, guide de rivière {W}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier R

Traversée des îles
{1}{W} : Un ondin ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sygg, guide de rivière {W}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier R

Traversée des îles
{1}{W} : Un ondin ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sygg, guide de rivière {W}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier R

Traversée des îles
{1}{W} : Un ondin ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sygg, guide de rivière {W}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier R

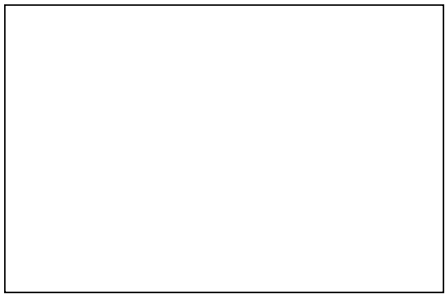
Traversée des îles
{1}{W} : Un ondin ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de l'aquitecte {U}

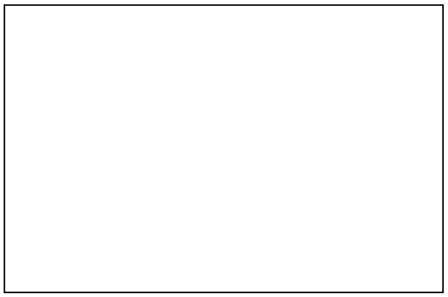


Rituel tribal : ondin **C**

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'aquitecte {U}

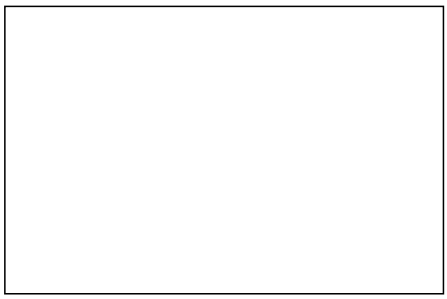


Rituel tribal : ondin **C**

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'aquitecte {U}

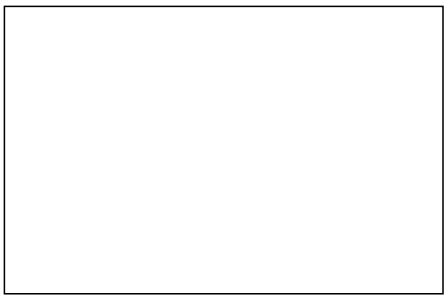


Rituel tribal : ondin **C**

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

Appel du banc {3}{W}



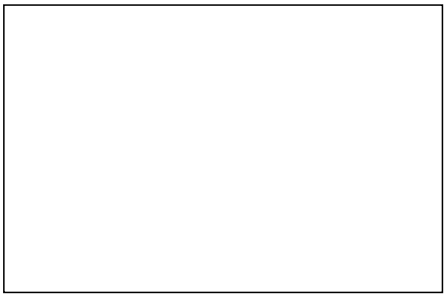
Rituel tribal : ondin **U**

Créez deux jetons de créature 1/1 bleue Ondin et Sorcier. Engagez quatre ondins dégagés que vous contrôlez : Renvoyez l'Appel du banc dans votre main depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du banc {3}{W}

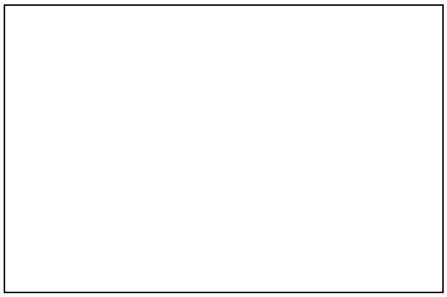


Rituel tribal : ondin U

Créez deux jetons de créature 1/1 bleue Ondin et Sorcier. Engagez quatre ondins dégagés que vous contrôlez : Renvoyez l'Appel du banc dans votre main depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre de Vinerrance

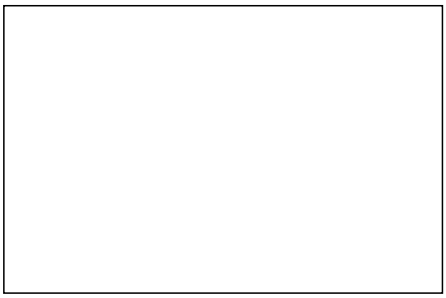


Terrain R

Au moment où le Centre de Vinerrance arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'ondin de votre main. Si vous ne le faites pas, le Centre de Vinerrance arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre de Vinerrance

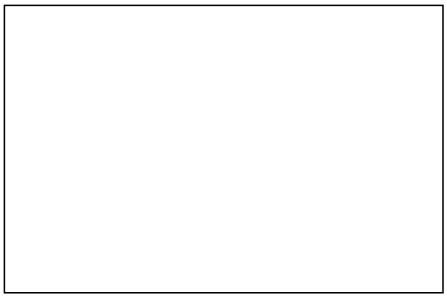


Terrain R

Au moment où le Centre de Vinerrance arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'ondin de votre main. Si vous ne le faites pas, le Centre de Vinerrance arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre de Vinerrance



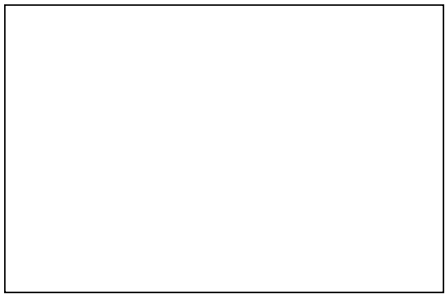
Terrain R

Au moment où le Centre de Vinerrance arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'ondin de votre main. Si vous ne le faites pas, le Centre de Vinerrance arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre de Vinerrance

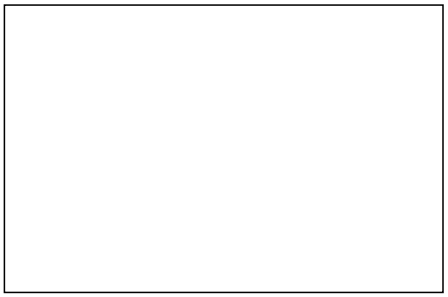


Terrain R

Au moment où le Centre de Vinerrance arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'ondin de votre main. Si vous ne le faites pas, le Centre de Vinerrance arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

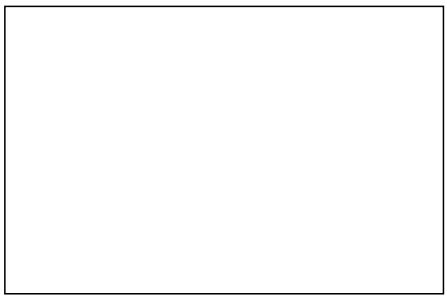


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

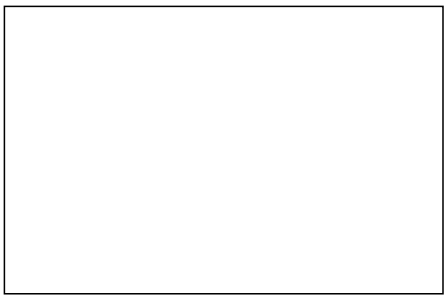


Terrain de base : île C

{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

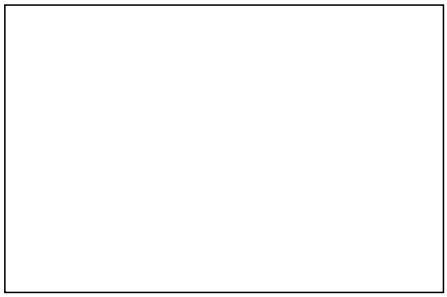
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

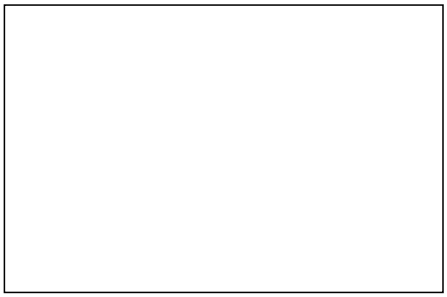


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

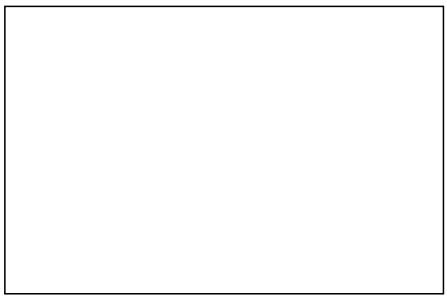


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

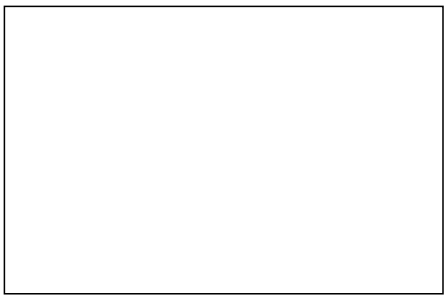


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



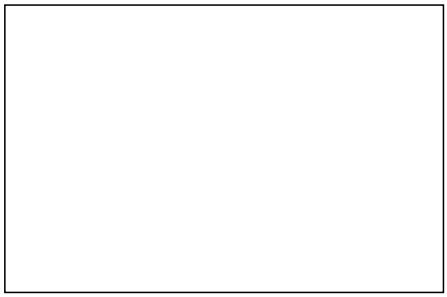
Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

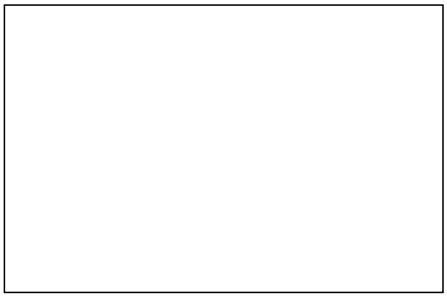


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

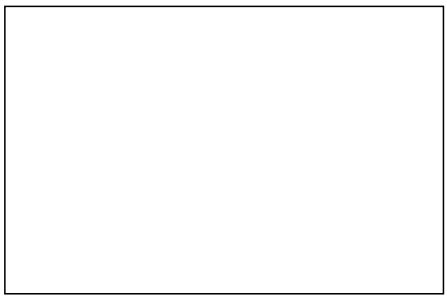


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

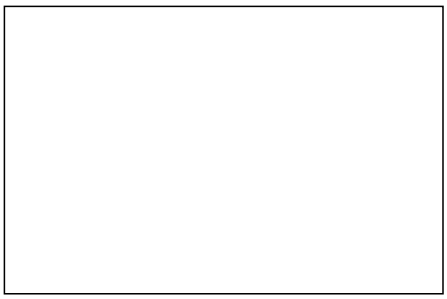


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commerce suire {1}{U}



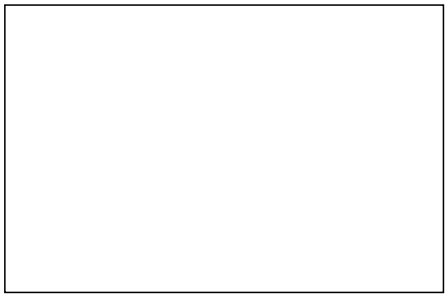
Enchantement tribal : ondin **U**

Au début de votre étape de fin, dégagez tous les ondins que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commerce suire {1}{U}

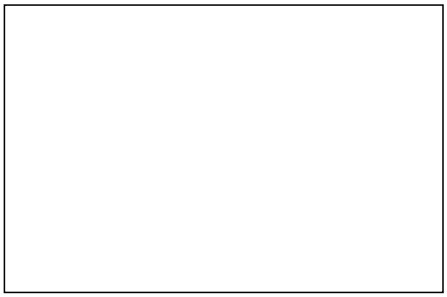


Enchantement tribal : ondin U

Au début de votre étape de fin, dégagez tous les ondins que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

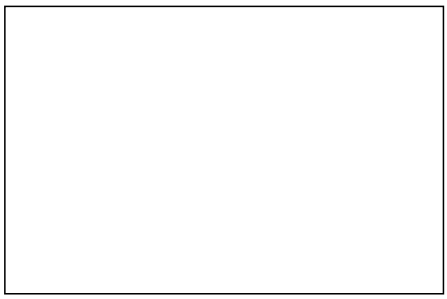


Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

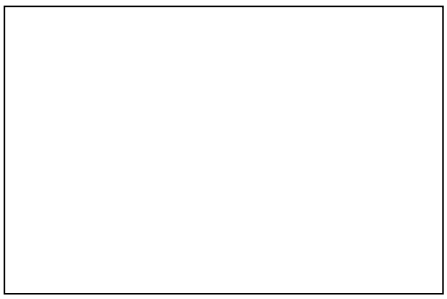


Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}



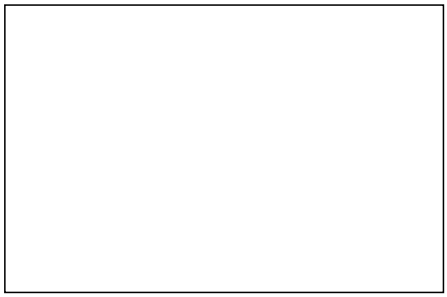
Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

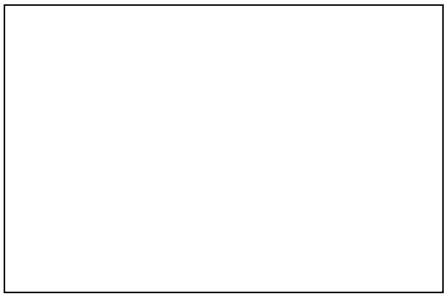


Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {1}{W}{W}

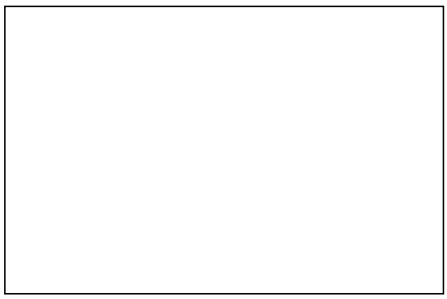


Enchantement U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {1}{W}{W}

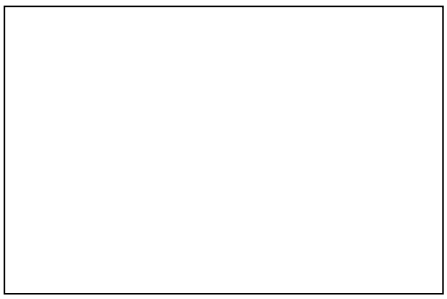


Enchantement U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {1}{W}{W}



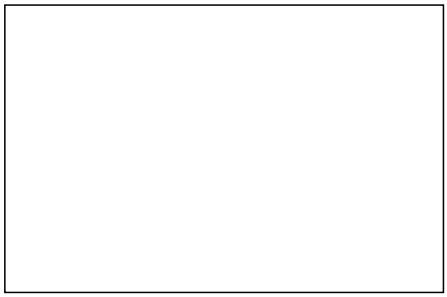
Enchantement U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophètes de Vinerrance {4}{U}{U}



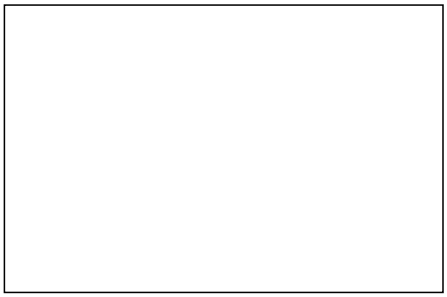
Créature : ondin et sorcier R

Appui d'ondin
À chaque fois que les Prophètes de Vinerrance infligent des blessures de combat à un joueur, vous pouvez sacrifier un ondin. Si vous faites ainsi, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franc-tireur au harpon {2}{W}



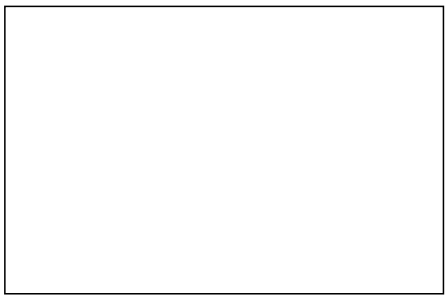
Créature : ondin et archer U

{W}, {T} : Le Franc-tireur au harpon inflige X blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée, X étant le nombre d'ondins que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franc-tireur au harpon {2}{W}



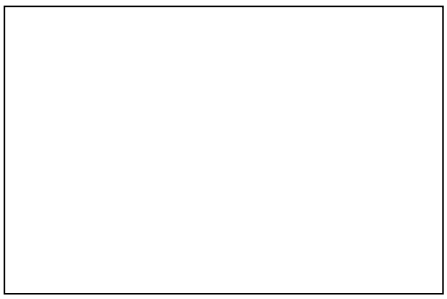
Créature : ondin et archer U

{W}, {T} : Le Franc-tireur au harpon inflige X blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée, X étant le nombre d'ondins que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran des profondeurs {3}{W}



Créature : ondin et soldat U

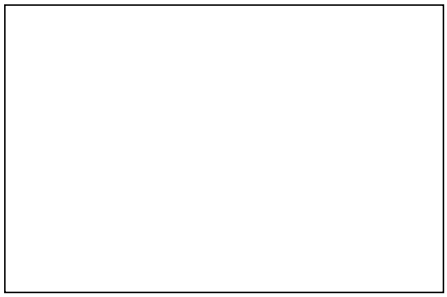
À chaque fois que le Vétéran des profondeurs devient engagé, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran des profondeurs {3}{W}



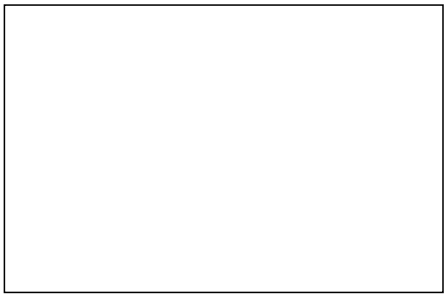
Créature : ondin et soldat U

À chaque fois que le Vétéran des profondeurs devient engagé, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chalut des grands fonds {3}{U}{U}

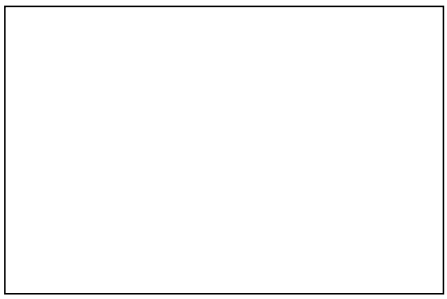


Rituel R

Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez trois cartes non-terrain. Mettez les cartes non-terrain révélées de cette manière dans votre main, puis mettez le reste des cartes révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chalut des grands fonds {3}{U}{U}

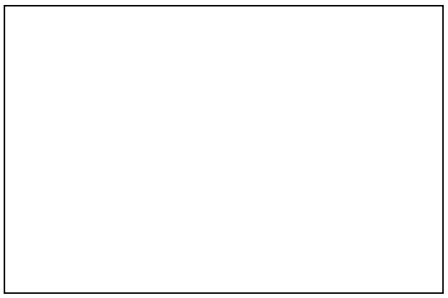


Rituel R

Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez trois cartes non-terrain. Mettez les cartes non-terrain révélées de cette manière dans votre main, puis mettez le reste des cartes révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruse du familier {U}{U}



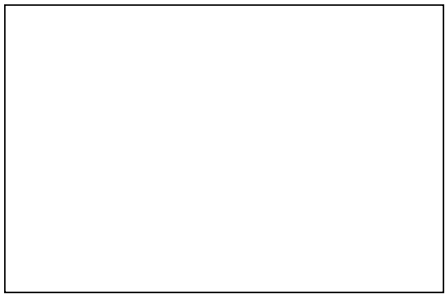
Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruse du familier {U}{U}

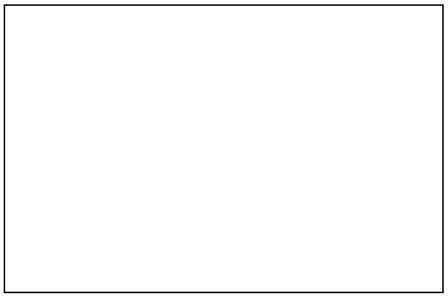


Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Submersion dans le tourbillon {1}{U}

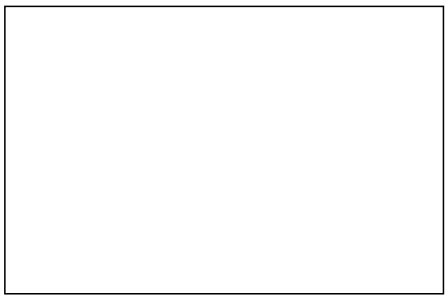


Éphémère C

Confrontez un adversaire et renvoyez ensuite une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Si vous gagnez, vous pouvez mettre cette créature au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruse du familier {U}{U}

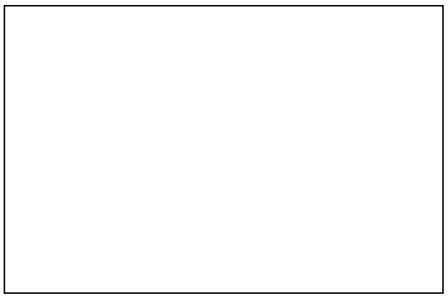


Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Submersion dans le tourbillon {1}{U}

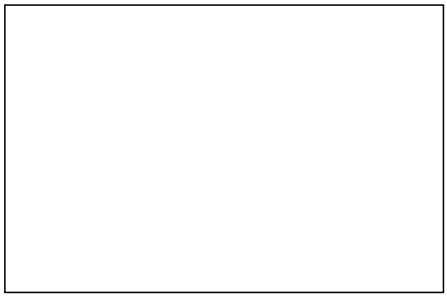


Éphémère C

Confrontez un adversaire et renvoyez ensuite une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Si vous gagnez, vous pouvez mettre cette créature au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Submersion dans le tourbillon {1}{U}

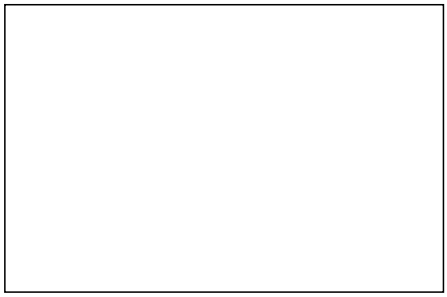


Éphémère **C**

Confrontez un adversaire et renvoyez ensuite une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Si vous gagnez, vous pouvez mettre cette créature au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tromperie selon les færies {1}{U}{U}

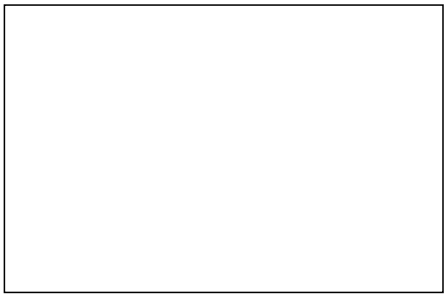


Éphémère tribal : peuple fée **C**

Contrecarrez un sort non-peuple fée ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tromperie selon les færies {1}{U}{U}



Éphémère tribal : peuple fée **C**

Contrecarrez un sort non-peuple fée ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast