

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

Escroc de Così

{U}

Créature : ondin

R

À chaque fois qu'un adversaire mélange sa bibliothèque, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Escroc de Così.

1/1

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

Escroc de Così

{U}

Créature : ondin

R

À chaque fois qu'un adversaire mélange sa bibliothèque, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Escroc de Così.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escroc de Così

{U}

Créature : ondin

R

À chaque fois qu'un adversaire mélange sa bibliothèque, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Escroc de Così.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ondins de Seijiri

{1}{U}

Créature : ondin et soldat

U

Tant que vous contrôlez une plaine, les Ondins de Seijiri ont l'initiative et le lien de vie. (Les blessures infligées par une créature avec le lien de vie font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escroc de Così

{U}

Créature : ondin

R

À chaque fois qu'un adversaire mélange sa bibliothèque, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Escroc de Così.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ondins de Seijiri

{1}{U}

Créature : ondin et soldat

U

Tant que vous contrôlez une plaine, les Ondins de Seijiri ont l'initiative et le lien de vie. (Les blessures infligées par une créature avec le lien de vie font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souveraine ondivine

{1}{U}{U}

Créature : ondivine 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 ondivine

{1}{U}{U}

Créature : ondivine 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 ondivine

{1}{U}{U}

Créature : ondivine 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

Thada Adel, acquiesse

{1}{U}{U}

Créature légendaire : ondivine et gredin

R

Traversée des îles
À chaque fois que Thada Adel, acquiesse inflige des blessures de combat à un joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte d'artefact et exilez-la. Ce joueur mélange ensuite. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thada Adel, acquéresse

{1}{U}{U}

Créature légendaire : ondin et gredin

R

Traversée des îles

À chaque fois que Thada Adel, acquéresse inflige des blessures de combat à un joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte d'artefact et exilez-la. Ce joueur mélange ensuite. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}

Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thada Adel, acquéresse

{1}{U}{U}

Créature légendaire : ondin et gredin

R

Traversée des îles

À chaque fois que Thada Adel, acquéresse inflige des blessures de combat à un joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte d'artefact et exilez-la. Ce joueur mélange ensuite. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}

Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}

Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonnade céleste

Terrain

R

La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}

Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonnade céleste

Terrain

R

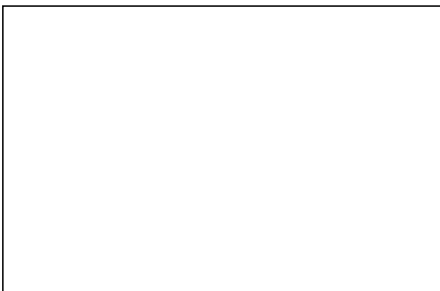
La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonnade céleste



Terrain

R

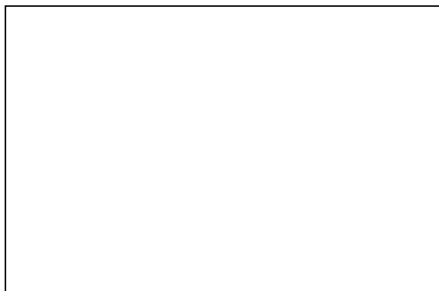
La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{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

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

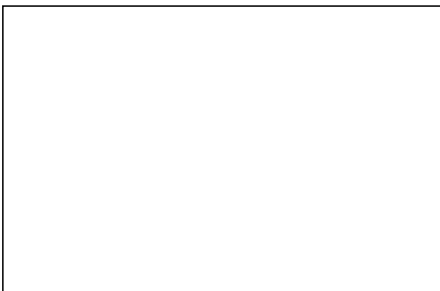
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe mystificateur



Terrain

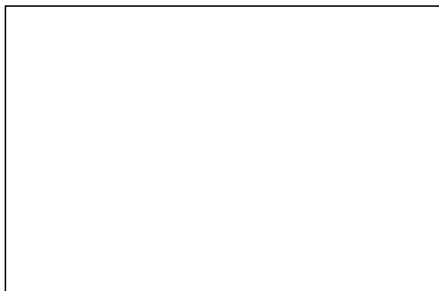
R

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Exilez une créature attaquante ciblée qu'un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.

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

Plaine



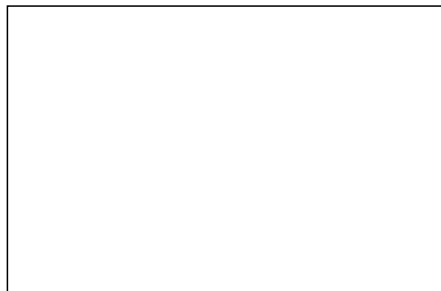
Terrain de base : plaine

C

{W}

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

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

Venser le Séjournneur

{3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Venser

M

{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous possédez.
Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle
au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que
vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne
paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser le Séjournneur

{3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Venser

M

{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous possédez.
Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle
au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que
vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne
paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Privation

{U}{U}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Privation

{U}{U}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Privation

{U}{U}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de prescience

{2}{U}{U}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous pouvez lancer les sorts comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de prescience

{2}{U}{U}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous pouvez lancer les sorts comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de prescience

{2}{U}{U}

Enchantement

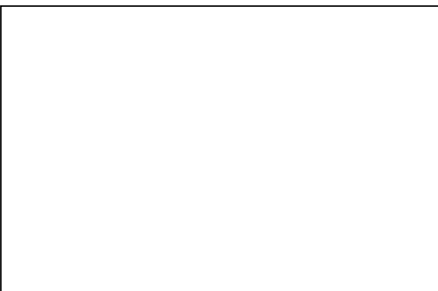
R

Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous pouvez lancer les sorts comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mers envahissantes

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

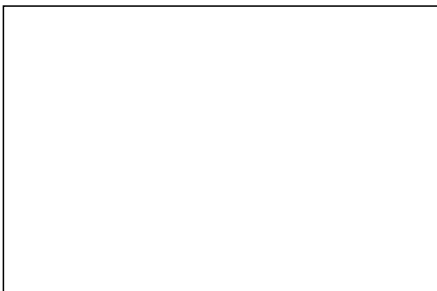
Quand les Mers envahissantes arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte.

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

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

Voyage vers le néant

{1}{W}



Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant 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

Voyage vers le néant

{1}{W}



Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant 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

Voyage vers le néant

{1}{W}



Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant 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

Voyage vers le néant

{1}{W}



Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant 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

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

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

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

Révocation de l'existence

{1}{W}

Rituel

C

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence

{1}{W}

Rituel

C

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence

{1}{W}

Rituel

C

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence

{1}{W}

Rituel

C

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontière tectonique

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontière tectonique



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis

{1}{U}



Éphémère

C

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis

{1}{U}



Éphémère

C

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis

{1}{U}



Éphémère

C

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast