

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

Bannerette de Pierreruiseau

{1}{U}

Créature : ondin et sorcier

C

Traversée des îles

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

Les sorts d'ondin et les sorts de sorcier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/1

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

Boucaniers ondins

{3}{U}

Créature : ondin et éclairéur

U

Traversée des îles

{2}{U} : Engagez une créature sans le vol ciblée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantemer
{1}{U}{U}

Créature : ondin
U

Quand vous ne contrôlez pas d'îles, sacrifiez la Chantemer.

Vous pouvez choisir de ne pas dégager la Chantemer pendant votre étape de dégagement.

{T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée dont le contrôleur contrôle une île aussi longtemps que vous contrôlez la Chantemer et que la Chantemer reste engagée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheuses de mantas
{U}

Créature : ondin
C

{U} : Les Chevaucheuses de mantas acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur des mers
{2}{U}{U}

Créature : humain et mercenaire
R

{3}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent ondin, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chronologie du phare
{1}{U}

Créature : humain et sorcier
M

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

[Niveau 4-6> (2/4)

[Niveau 7+> Au début de chaque étape de fin, si ce n'est pas votre tour, jouez un tour supplémentaire après celui-ci. (3/5)

1/3

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

Cryptologue de l'Enclave
{U}

Créature : ondin et sorcier
U

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

[Niveau 1-2; {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. (0/1)

[Niveau 3+; {T} : Piochez une carte. (0/1)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conspirateur vedalken
{2}{U}

Créature : vedalken et sorcier
U

Quand le Conspirateur vedalken arrive sur le champ de bataille, échangez le contrôle d'un terrain ciblé que vous contrôlez contre celui d'un terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrousseur ondin
{1}{U}

Créature : ondin et gredin
U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissolveur d'encre

{1}{U}

Créature : ondin et sorcier

C

Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Dissolveur d'encre, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, chaque adversaire meule trois cartes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espion ondin

{U}

Créature : ondin et gredin

C

Traversée des îles (Cette créature est imblocable tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
À chaque fois que l'Espion ondin inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur révèle une carte de sa main au hasard.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de l'Enclave

{2}{U}

Créature : ondin et soldat

C

Multikick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Traversée des îles
L'Élite de l'Enclave arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque fois qu'elle a été kickée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franchisseur de houle

{2}{U}{U}

Créature : ondin et sorcier

R

À chaque fois que le Franchisseur de houle devient engagé, vous pouvez payer {1}{U}. Si vous faites ainsi, renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargantuesque de vif-argent

{5}{U}{U}



Créature : changeforme

M

Vous pouvez faire que le Gargantuesque de vif-argent arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il est 7/7.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Image phantasmatique

{1}{U}



Créature : illusion

R

Vous pouvez faire que l'Image phantasmatique arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est une illusion en plus de ses autres types et qu'elle acquiert « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

0/0

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

Léviathan de la houle

{5}{U}{U}{U}



Créature : léviathan

R

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

Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.

Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

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

Partageforme
{1}{U}

Créature : changeforme
R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

{2}{U} : Un changeforme ciblé devient une copie d'une créature ciblée jusqu'à votre prochain 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

Sage des fables

{2}{U}

Créature : ondin et sorcier

U

Chaque autre créature Sorcier que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

{2}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature que vous contrôlez : Piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane des brisants

{U}

Créature : ondin et shaman

C

{T} : Un terrain ciblé devient du type de terrain de base de votre choix jusqu'à la fin du tour.

0/2

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 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

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

Voleur de grimoire

{U}{U}

Créature : ondin et gredin

R

À chaque fois que le Voleur de grimoire devient engagé, exilez face cachée les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé. Vous pouvez regarder les cartes exilées avec le Voleur de grimoire.

{U}, sacrifiez le Voleur de grimoire : Retournez face visible toutes les cartes exilées avec le Voleur de grimoire. Contrecarrez tous les sorts avec ces noms.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veilleurs des vagues de Halimar

{1}{U}

Créature : ondin et soldat

C

Montée de niveau {2} ({2} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-4> (0/6)

[Niveau 5+> Traversée des îles (6/6)

0/3

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

Parchemin de marchand

{1}{U}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère bleue, révélez cette carte et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}

Rituel

C

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Regardez la main d'un joueur ciblé.
Piochez une carte

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

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

Banc de sable isolé



Terrain

U

Le Banc de sable isolé arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil des fées



Terrain

U

Le Conseil des fées arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

{1}{U} : Le Conseil des fées devient une créature 2/1 bleue Peuple fée avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

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

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

Armure furtive neuroke

{2}

Artefact : équipement

C

La créature équipée a le linceul.

{U}{U} : Attachez l'Armure furtive neuroke à une créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'Éther

{1}

Artefact

C

{U}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Éther : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Éther : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}

Artefact

R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges de vol

{1}

Artefact

C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de vol : Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Quand la Bombe à sortilèges de vol est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {U}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fers vedalkens

{3}

Artefact

M

Vous pouvez choisir de ne pas dégager les Fers vedalkens pendant votre étape de dégagement.

{2}, {T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une force inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez aussi longtemps que les Fers vedalkens restent engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La cape et la dague

{2}

Artefact tribal : gremlin et équipement

U

La créature équipée gagne +2/+0 et a le linéol. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

À chaque fois qu'une créature Gremlin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher La cape et la dague. Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de vif-argent

{3}

Artefact

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur met un marqueur « inondation » sur un terrain non-île ciblé qu'il contrôle de son choix. Ce terrain est une île tant qu'il a un marqueur « inondation » sur lui.

Au début de votre étape de fin, si tous les terrains sur le champ de bataille sont des îles, retirez tous les marqueurs « inondation » sur eux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte des Destinées

{4}

Artefact

R

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soleil emprisonné

{6}



Artefact

R

Au moment où le Soleil emprisonné arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

Les créatures que vous contrôlez de la couleur choisie gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'une capacité d'un terrain vous fait ajouter au moins un mana de la couleur choisie, ajoutez un mana supplémentaire de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de piraterie

{U}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Une créature ciblée acquiert la traversée des îles jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée tant le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Un joueur ciblé se défait d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren

{1}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace

M

+2: Chaque joueur pioche une carte.

-1: Un joueur ciblé pioche une carte.

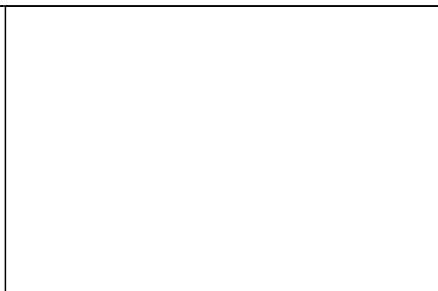
-10: Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts

{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissipation

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort 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

Déviation

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faux-pas mental

{UP}

Éphémère

U

{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 1.

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

Poigne d'amnésie

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur n'exile toutes les cartes de son cimetière.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imbroglia de mixture

{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.
Transmutation {1}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice mystique

{U}

Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

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

Siphonner les sorts

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne
paie {1} pour chaque permanent bleu que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois

{1}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte.
Flashback {2}{U}

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

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

Revendication par la mer

{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une île.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirage persistant

{1}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une île.

Recyclage {2}

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

