

Attrapeur de malédictions {U}



Créature : ondin et sorcier U

Sacrifiez l'Attrapeur de malédictions : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrapeur de malédictions {U}



Créature : ondin et sorcier U

Sacrifiez l'Attrapeur de malédictions : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrapeur de malédictions {U}



Créature : ondin et sorcier U

Sacrifiez l'Attrapeur de malédictions : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

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

Expert d'Ouidargent {1}{U}



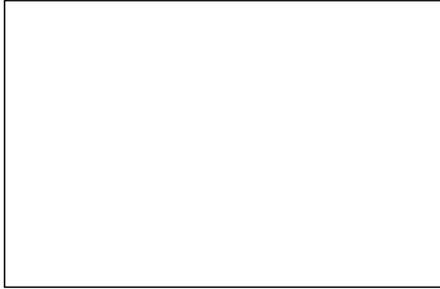
Créature : ondin et sorcier U

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

Expert d'Ouidargent {1}{U}



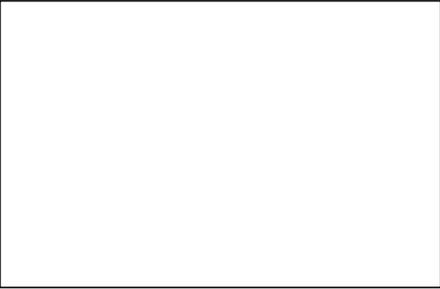
Créature : ondin et sorcier U

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

Expert d'Ouidargent {1}{U}



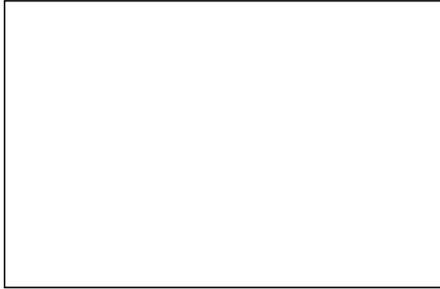
Créature : ondin et sorcier U

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

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

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

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

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

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

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

Maître 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

Maître 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

Maître 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

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

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

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}



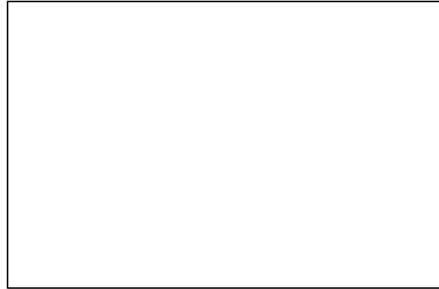
Créature : ondin P

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

Thassa, déesse de la Mer

{2}{U}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au bleu est inférieure à cinq, Thassa n'est pas une créature. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

Au début de votre entretien, regard 1.

{1}{U} : Une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



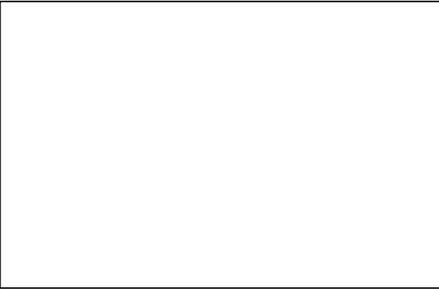
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



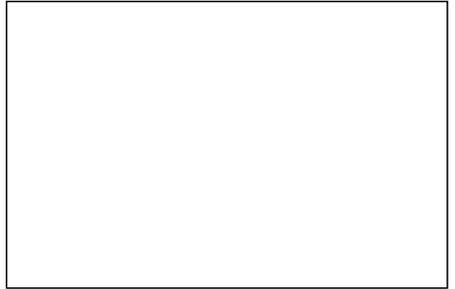
Terrain de base : île

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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



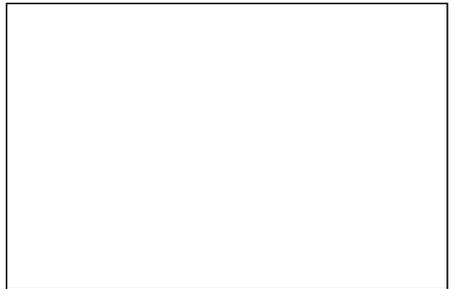
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artefact

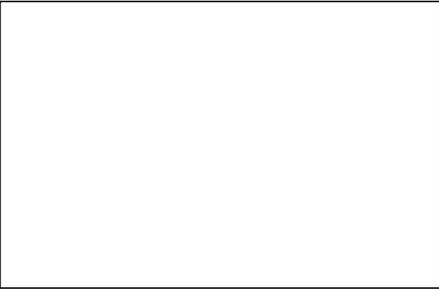
R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

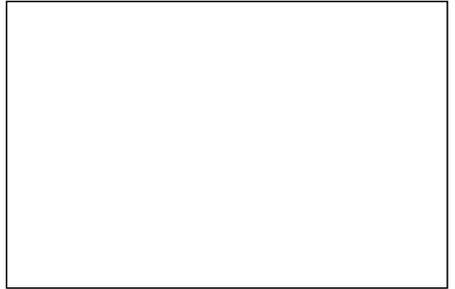
{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artefact

R

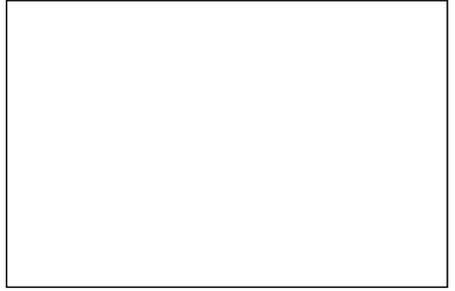
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur

{U}



Éphémère

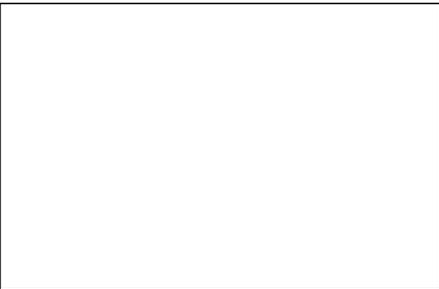
C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artefact

R

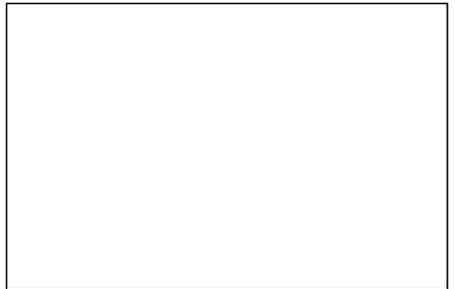
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur

{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur

{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

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

Accroc de vapeur

{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort {U}



Éphémère **C**
 Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

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

Kira, grand fileur de verre

{1}{U}{U}

Créature légendaire : esprit

R

Vol

Les créatures que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité pour la première fois chaque tour, contrecarrez ce sort ou cette capacité. »

2/2

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

Kira, grand fileur de verre

{1}{U}{U}

Créature légendaire : esprit

R

Vol

Les créatures que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité pour la première fois chaque tour, contrecarrez ce sort ou cette capacité. »

2/2

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

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide

{X}{X}



Artefact

M

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

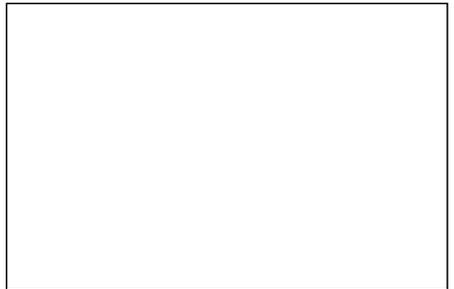
R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide

{X}{X}



Artefact

M

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosifs artificiels {X}



Artefact R

Solarisation
{2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de torpeur {2}



Artefact M

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosifs artificiels {X}



Artefact R

Solarisation
{2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de torpeur {2}



Artefact M

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de torpeur

{2}

Artefact

M

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rappel selon Hurkyl

{1}{U}

Éphémère

R

Renvoyez tous les artefacts qu'un joueur ciblé possède dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rappel selon Hurkyl

{1}{U}

Éphémère

R

Renvoyez tous les artefacts qu'un joueur ciblé possède dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast