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

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

Bannerette de Pierreruisseau {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

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

Bannerette de Pierreruisseau {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

Élite de l'Enclave {2}{U}

Créature : ondin et soldat **C**

Multikick {1}{U} (Vous pouvez payez {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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de l'Enclave {2}{U}

Créature : ondin et soldat **C**

Multikick {1}{U} (Vous pouvez payez {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

Expert gardeciel {U}

Créature : ondin et sorcier **C**

Montée de niveau {3} ({3} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-2> Vol (2/2)

[Niveau 3+> Vol (4/2)

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 payez {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

Expert gardeciel {U}

Créature : ondin et sorcier **C**

Montée de niveau {3} ({3} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-2> Vol (2/2)

[Niveau 3+> Vol (4/2)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert gardeciel {U}

Créature : ondin et sorcier **C**

Montée de niveau {3} ({3} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-2> Vol (2/2)

[Niveau 3+> Vol (4/2)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Professeur vénéré {2}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand le Professeur vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs « niveau » sur chaque créature avec la montée de niveau que vous contrôlez.

2/2

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

Professeur vénéré {2}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand le Professeur vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs « niveau » sur chaque créature avec la montée de niveau que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Professeur vénéré {2}{U}

Créature : humain et sorcier C

Quand le Professeur vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs « niveau » sur chaque créature avec la montée de niveau que vous contrôlez.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des jachères {3}{U}

Créature : ondin et sorcier U

À chaque fois que le Sage des jachères devient engagé, vous pouvez piocher une carte.

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

Sage des jachères {3}{U}

Créature : ondin et sorcier U

À chaque fois que le Sage des jachères devient engagé, vous pouvez piocher une carte.

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

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

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

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

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

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

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

Barrière psychique {U}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière psychique {U}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Son contrôleur perd 1 point de vie.

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

Barrière psychique {U}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Son contrôleur perd 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement {U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équivalent caquetant {1}{U}{U}

Éphémère R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement {U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

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

Curiosité {U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre d'anguille {1}{U}

Enchantement : aura C

Flash
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1
Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité {U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre d'anguille {1}{U}

Enchantement : aura C

Flash
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1
Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de drakôn {4}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +3/+3 et a le vol.
Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol spectral {1}{U}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol spectral {1}{U}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast