

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

Augure de Bolas

{1}{U}



Créature : ondin et sorcier

U

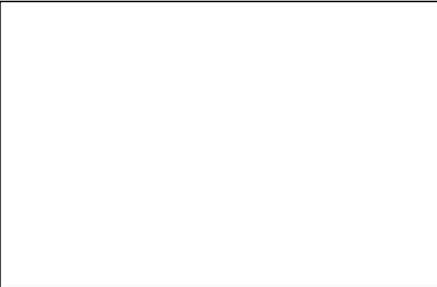
Quand l'Augure de Bolas arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquitectes du lit de rivière

{1}{U}{U}



Créature : ondin et éclairé

C

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

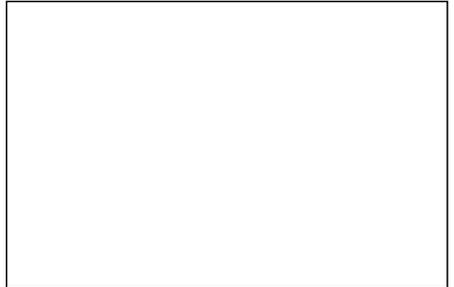
{T} : Un terrain ciblé devient une île jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannerette de Pierrerruisseau

{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

Biomancien benthique

{U}

Créature : ondin et sorcier et mutant

R

{1}{U} : Adaptez 1 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Biomancien benthique, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrousseur ondin

{1}{U}

Créature : ondin et gremlin

U

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

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

Enchevêtreuse de l'Oumara

{1}{U}

Créature : ondin et gremlin et allié

C

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escroc de Cosi {U}



Créature : ondin R

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Factotum manipulateur de mizzium {2}{U}



Créature : vedalken et sorcier R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
 Quand le Factotum manipulateur de mizzium arrive sur le champ de bataille, vous pouvez remplacer une cible d'un sort ciblé ou d'une capacité ciblée par le Factotum manipulateur de mizzium.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escroc ondin {U}{U}



Créature : ondin et sorcier U

Flash
 Quand l'Escroc ondin arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Elle perd toutes ses capacités jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

Guide de Casque de corail

{1}{U}



Créature : ondin et éclairer et allié

C

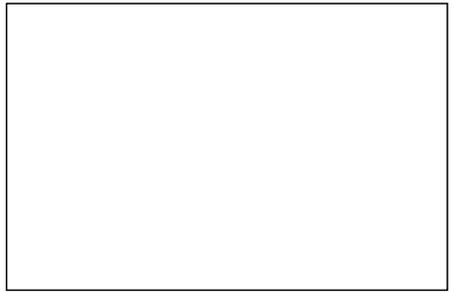
{4}{U} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut des ruisseaux secrets

{3}{U}



Créature : ondin et guerrier

R

Les créatures que vous contrôlez avec des marqueurs +1/+1 sur elles ne peuvent pas être bloquées.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie ondine

{2}{U}



Créature : ondin et éclairer

U

Vol

Quand la Guidevoie ondine arrive sur le champ de bataille, révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.

Mettez toutes les cartes d'île révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritière de Saprizzo

{1}{U}



Créature : ondin

R

À chaque fois que l'Héritière de Saprizzo devient bloquée, vous pouvez piocher trois cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kopala, gardien des vagues

{1}{U}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

R

Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent un ondin que vous contrôlez coûtent {2} de plus à lancer.
Les capacités que vos adversaires activent qui ciblent un ondin que vous contrôlez coûtent {2} de plus à activer.

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

Mage lancevif

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

M

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse des bourrasques

{U}

Créature : ondin et sorcier

C

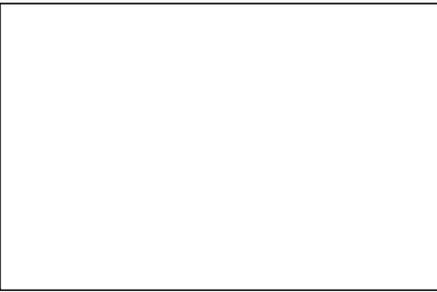
{1}{U}, {T} : Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger des marées

{3}{U}



Créature : ondin

U

Quand le Messenger des marées arrive sur le champ de bataille, révéléz les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes d'ondin révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.

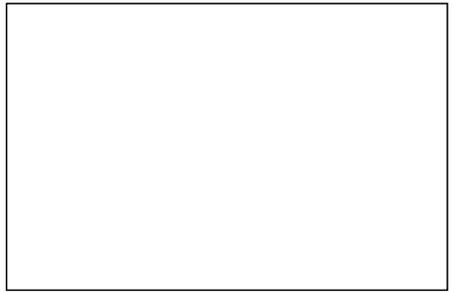
{3}{U} : Le Messenger des marées acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ondins de Sejjiri

{1}{U}



Créature : ondin et soldat

U

Tant que vous contrôlez une plaine, les Ondins de Sejjiri 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

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

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

Reejerey suivre

{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

Rôdeuse du fleuve

{1}{U}

Créature : ondin et guerrier

U

La Rôdeuse du fleuve ne peut pas être bloquée.

À chaque fois qu'un autre ondin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la Rôdeuse du fleuve gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

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

Talrand, invocateur céleste

{2}{U}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drâkon avec le vol.

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

Voleur de Souchemer

{1}{U}

Créature : ondin

R

{U}: Le Voleur de Souchemer acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que le Voleur de Souchemer inflige des blessures de combat à un joueur vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, cherchez une carte dans la bibliothèque de ce joueur et exilez-la, puis le joueur mélange.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon

{W}

Créature : humain et soldat

R

Protection contre le multicolore

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage du Sénat

{W}{U}



Créature : humain et sorcier

U

{W}, {T} : Vous gagnez 2 points de vie.

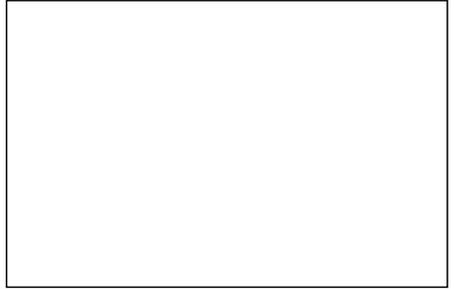
{U}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Baral

{3}{U}{U}



Rituel

R

Renvoyez jusqu'à trois artefacts et/ou créatures ciblés dans les mains de leurs propriétaires.

Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suire clairevue

{WU}{WU}



Créature : ondin et sorcier

C

{WU}, {Q} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez exiler cette carte. ({Q} est le symbole de dégagement.)

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

Tracer un cap

{1}{U}



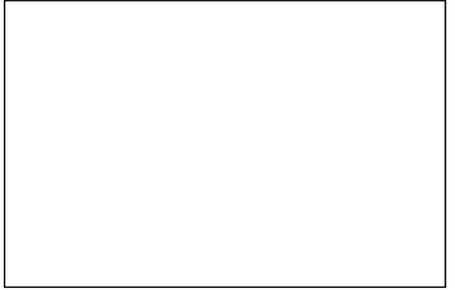
Rituel

U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de l'aquectecte

{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
{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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

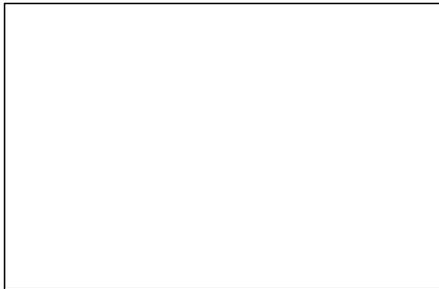


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



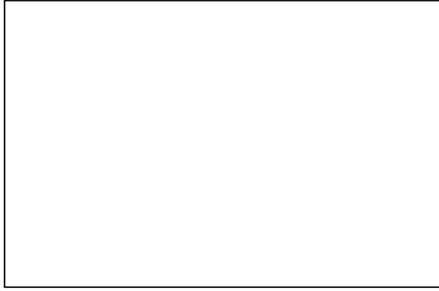
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



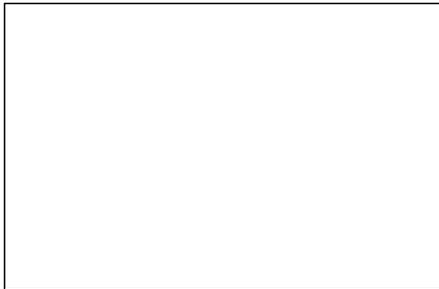
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



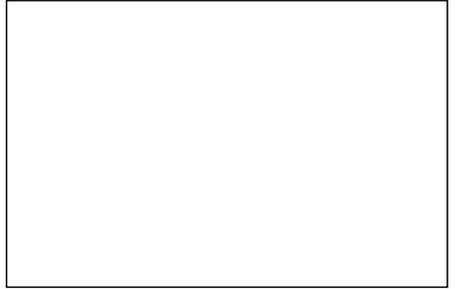
Terrain de base : île

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

Nouvelle Bénalia



Terrain

U

La Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

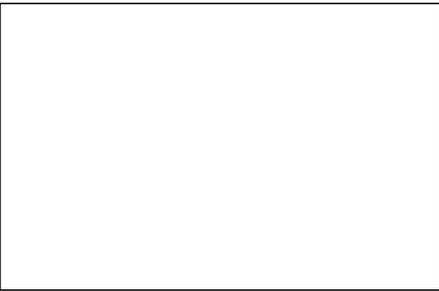


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie éclatante



Terrain

U

La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {W}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant



Terrain

U

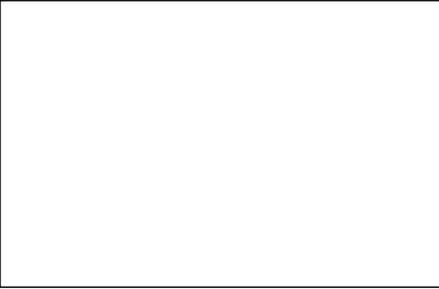
Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

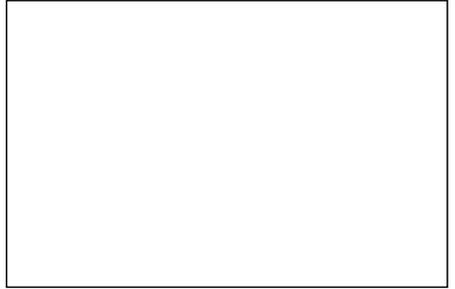
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, le sculpteur de l'esprit

{2}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace

M

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.

{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

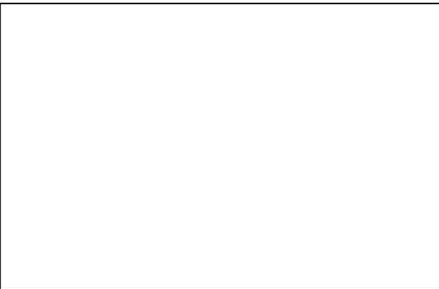
{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d'un joueur cible, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de saphir

{2}



Artefact

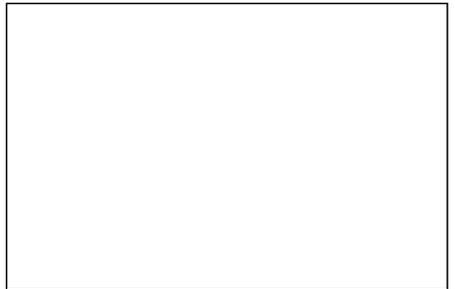
R

Les sorts bleus que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blâme métallique

{2}{U}



Éphémère

C

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie pour {1}.)
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni d'existence

{2}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature 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

Drain de mana

{U}{U}

Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égal à la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étalement

{1}{U}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

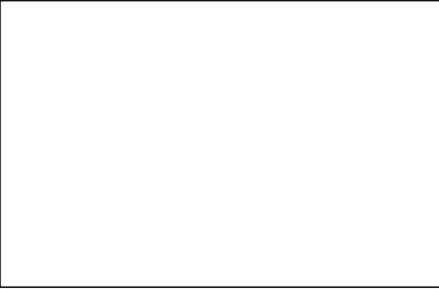
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imbrogllo de mixture

{U}{U}



Éphémère

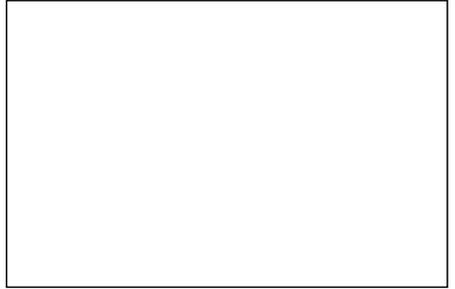
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promptitude

{U}



Éphémère

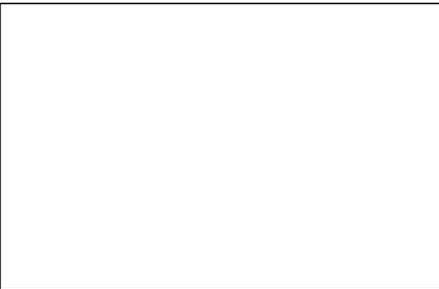
R

Le prochain sort de rituel que vous lancez ce tour-ci peut être lancé comme s'il avait le flash.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option

{U}



Éphémère

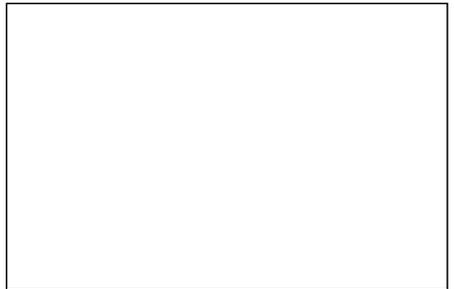
C

Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rebuffade révolutionnaire

{1}{U}



Éphémère

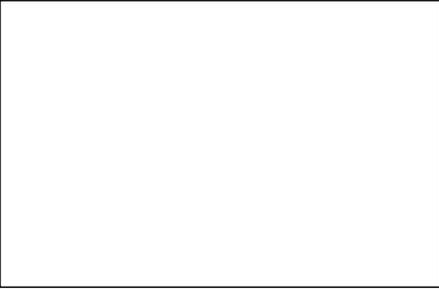
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois

{1}{U}



Éphémère

C

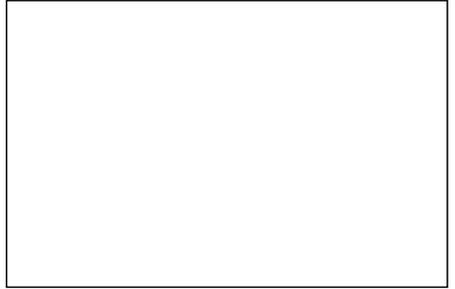
Piochez une carte.

Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation

{1}{U}{U}



Éphémère

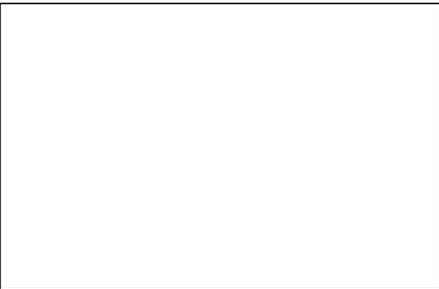
C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

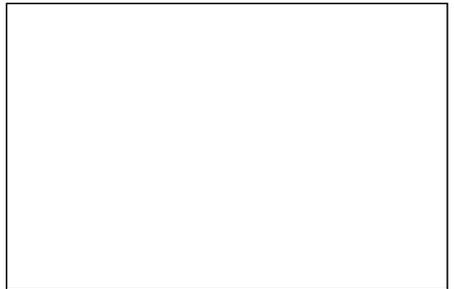
C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre sabotage

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.
Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dîme de mana

{W}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théâtre en cercle

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Au moment où le Théâtre en cercle arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

{W} : La prochaine fois qu'une source de la couleur choisie devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.

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