

Oratrice de Kumena {G}



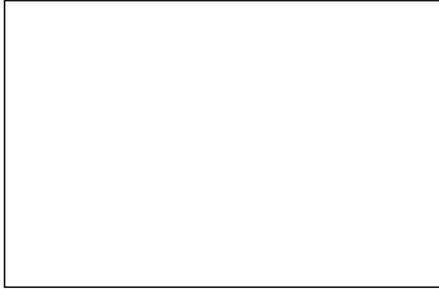
Créature : ondin et shaman U

L'Oratrice de Kumena gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un autre ondin ou une île.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oratrice de Kumena {G}



Créature : ondin et shaman U

L'Oratrice de Kumena gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un autre ondin ou une île.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oratrice de Kumena {G}



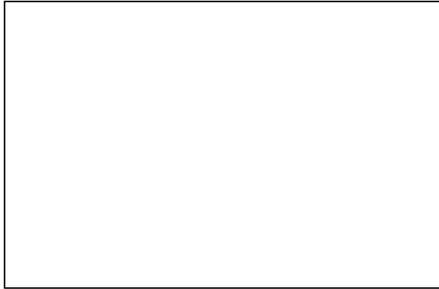
Créature : ondin et shaman U

L'Oratrice de Kumena gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un autre ondin ou une île.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oratrice de Kumena {G}



Créature : ondin et shaman U

L'Oratrice de Kumena gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un autre ondin ou une île.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnière née de la jungle

{2}{G}



Créature : ondin et éclairéur

C

Quand la Pionnière née de la jungle arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 bleue Ondin avec la défense talismanique (Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

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

Pionnière née de la jungle

{2}{G}



Créature : ondin et éclairéur

C

Quand la Pionnière née de la jungle arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 bleue Ondin avec la défense talismanique (Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

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

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

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

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

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}



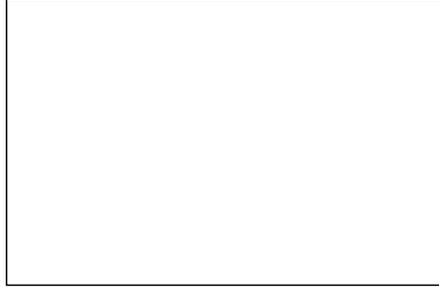
Créature : ondin et sorcier U

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

Meneur de tempête {2}{U}{U}



Créature : ondin et sorcier U

Quand le Meneur de tempête arrive sur le champ de bataille, engagez toutes les créatures qu'un adversaire ciblé contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert d'Ouidargent {1}{U}



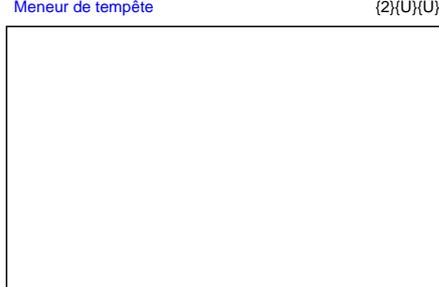
Créature : ondin et sorcier U

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

Meneur de tempête {2}{U}{U}



Créature : ondin et sorcier U

Quand le Meneur de tempête arrive sur le champ de bataille, engagez toutes les créatures qu'un adversaire ciblé contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle des fonds marins

{2}{U}{U}

Créature : ondin et sorcier

R

À chaque fois qu'un ondin que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/3

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

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

Tisseuse de piège aquatique

{2}{U}

Créature : ondin et sorcier

C

Quand la Tisseuse de piège aquatique arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseuse de piège aquatique

{2}{U}

Créature : ondin et sorcier

C

Quand la Tisseuse de piège aquatique arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieuse-brume ondine

{G}{U}

Créature : ondin et shamane

U

Les autres ondins que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kumena, tyran d'Orazca

{1}{G}{U}

Créature légendaire : ondin et shamane

M

Engagez un autre ondin dégagé que vous contrôlez : Kumena, Tyran d'Orazca ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

Engagez trois ondins dégagés que vous contrôlez : Piochez une carte.

Engagez cinq ondins dégagés que vous contrôlez : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque ondin que vous contrôlez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieuse-brume ondine

{G}{U}

Créature : ondin et shamane

U

Les autres ondins que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieuse-brume ondine

{G}{U}



Créature : ondin et shaman

U

Les autres ondins que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil

{2}{U}{U}



Rituel

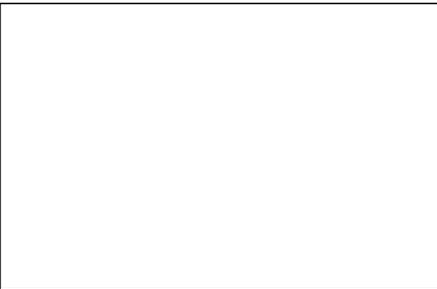
U

Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieuse-brume ondine

{G}{U}



Créature : ondin et shaman

U

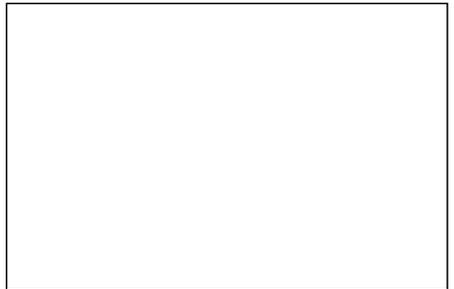
Les autres ondins que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil

{2}{U}{U}



Rituel

U

Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



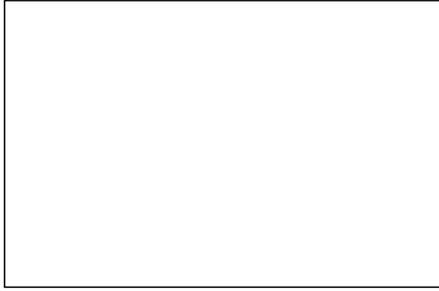
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



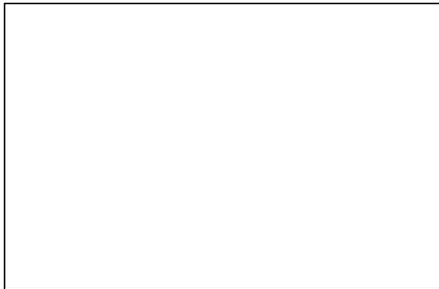
Terrain de base : île

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
{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

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves



Terrain

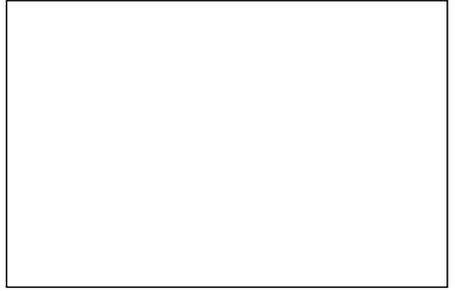
C

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves



Terrain

C

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves



Terrain

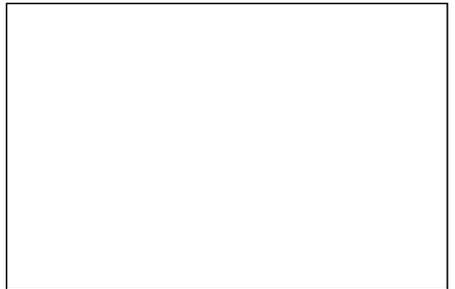
C

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves



Terrain

C

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

Riposte de sorcier

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Riposte de sorcier

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Riposte de sorcier

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eaux de Plongeracine

{2}{U}



Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'ondin, créez un jeton de créature 1/1 bleue Ondin avec la défense talismanique. (Une créature avec la défense talismanique ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eaux de Plongeracine

{2}{U}



Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'ondin, créez un jeton de créature 1/1 bleue Ondin avec la défense talismanique. (Une créature avec la défense talismanique ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eaux de Plongeracine

{2}{U}



Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'ondin, créez un jeton de créature 1/1 bleue Ondin avec la défense talismanique. (Une créature avec la défense talismanique ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eaux de Plongeracine

{2}{U}



Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'ondin, créez un jeton de créature 1/1 bleue Ondin avec la défense talismanique. (Une créature avec la défense talismanique ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

