

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 éclairer

C

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

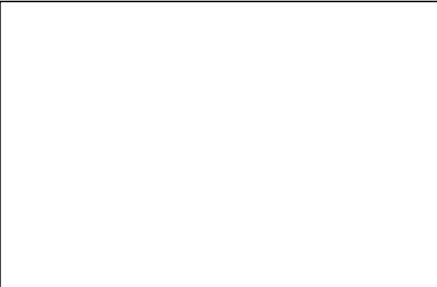
{T} : Un terrain ciblé devient une île jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquitectes du lit de rivière

{1}{U}{U}



Créature : ondin et éclairer

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

Aquitectes du lit de rivière

{1}{U}{U}



Créature : ondin et éclairer

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

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

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

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

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

Noyeuse de secrets {2}{U}

Créature : ondin et sorcier U

Engagez un ondin dégagé que vous contrôlez : Un joueur ciblé meule une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pêcheur de Pierrerruisseau {1}{U}

Créature : ondin et sorcier C

{1}{U}, {T} : Vous pouvez engager ou dégager une créature ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyeuse de secrets {2}{U}

Créature : ondin et sorcier U

Engagez un ondin dégagé que vous contrôlez : Un joueur ciblé meule une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pêcheur de Pierrerruisseau {1}{U}

Créature : ondin et sorcier C

{1}{U}, {T} : Vous pouvez engager ou dégager une créature ciblée.

1/2

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 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

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

Trempeuse d'Ouidargent {1}{U}



Créature : ondin et sorcier **C**

{T} : Une créature ciblée gagne -X/-0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'ondins et/ou de peuple fée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trempeuse d'Ouidargent {1}{U}



Créature : ondin et sorcier **C**

{T} : Une créature ciblée gagne -X/-0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'ondins et/ou de peuple fée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trempeuse d'Ouidargent {1}{U}



Créature : ondin et sorcier **C**

{T} : Une créature ciblée gagne -X/-0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'ondins et/ou de peuple fée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin aviaire {2}{W}



Créature : changeforme **C**

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin aviaire {2}{W}

Créature : changeforme C
 Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
 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

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

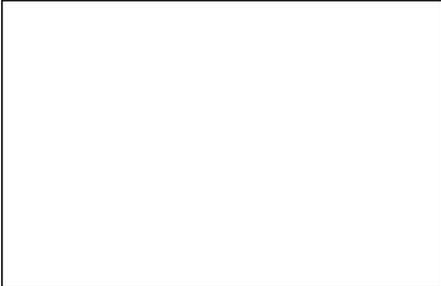
Juge des courants {1}{W}

Créature : ondin et sorcier C
 À chaque fois qu'un ondin que vous contrôlez devient engagé, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Juge des courants {1}{W}



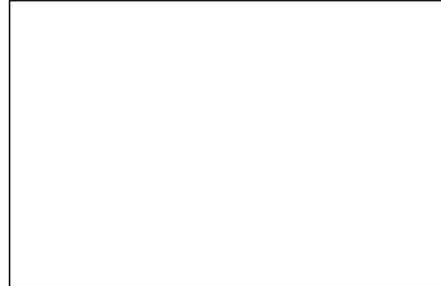
Créature : ondin et sorcier C

À chaque fois qu'un ondin que vous contrôlez devient engagé, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sygg, guide de rivière {W}{U}



Créature légendaire : ondin et sorcier R

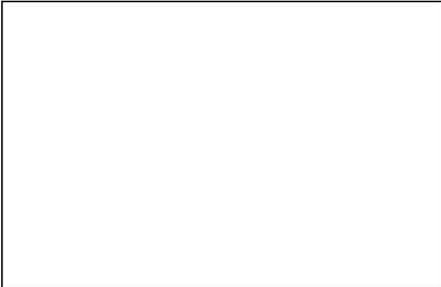
Traversée des îles

{1}{W} : Un ondin ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Juge des courants {1}{W}



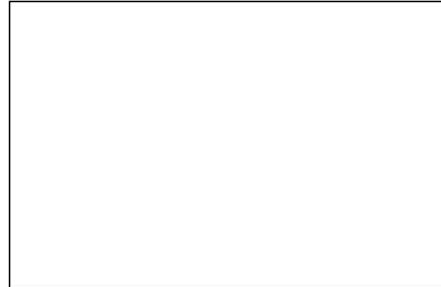
Créature : ondin et sorcier C

À chaque fois qu'un ondin que vous contrôlez devient engagé, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du banc {3}{W}



Rituel tribal : ondin U

Créez deux jetons de créature 1/1 bleue Ondin et Sorcier.
Engagez quatre ondins dégagés que vous contrôlez :
Renvoyez l'Appel du banc dans votre main depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du banc {3}{W}

Rituel tribal : ondin U

Créez deux jetons de créature 1/1 bleue Ondin et Sorcier.
 Engagez quatre ondins dégagés que vous contrôlez :
 Renvoyez l'Appel du banc dans votre main depuis votre cimetière.

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

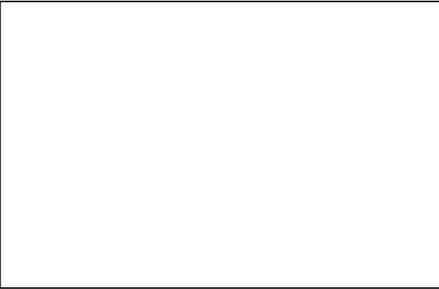


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

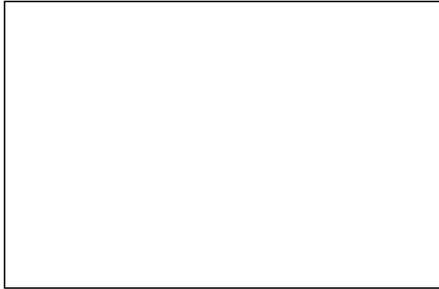


Terrain de base : île
{U}

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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

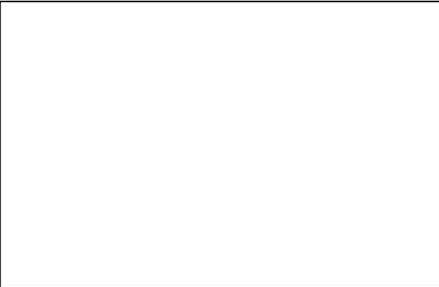


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

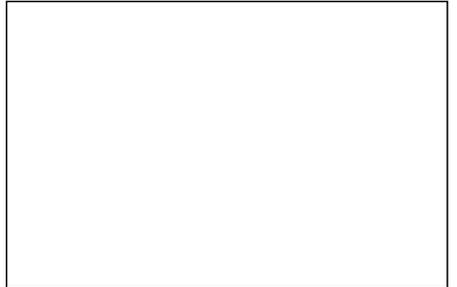


Terrain de base : île
{U}

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



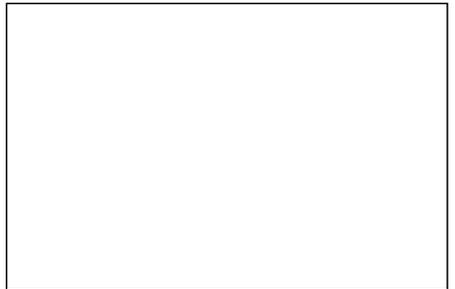
Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}



Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}



Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Submersion dans le tourbillon

{1}{U}



Éphémère

C

Confrontez un adversaire et renvoyez ensuite une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Si vous gagnez, vous pouvez mettre cette créature au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambitions brisées

{X}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, le contrôleur de ce sort meule quatre cartes. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

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

Cercle de l'oubli {2}{W}



Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

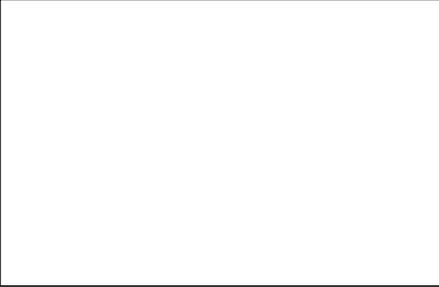


Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

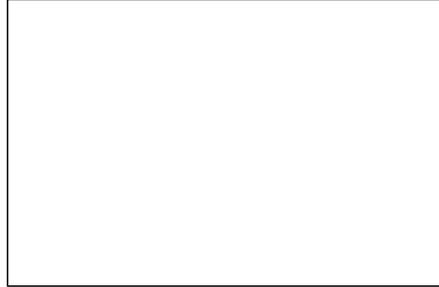


Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

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

