

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

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

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

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

Franchisseur de houle {2}{U}{U}



Créature : ondin et sorcier R

À chaque fois que le Franchisseur de houle devient engagé, vous pouvez payer {1}{U}. Si vous faites ainsi, renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

2/2

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

Franchisseur de houle {2}{U}{U}



Créature : ondin et sorcier R

À chaque fois que le Franchisseur de houle devient engagé, vous pouvez payer {1}{U}. Si vous faites ainsi, renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

2/2

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Tireuse d'âme suire {U}



Créature : ondin et gremlin C

Quand la Tireuse d'âme suire arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé meule une carte.

1/1

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

Tireuse d'âme suire {U}



Créature : ondin et gremlin C

Quand la Tireuse d'âme suire arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé meule une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tireuse d'âme suire {U}



Créature : ondin et gremlin C

Quand la Tireuse d'âme suire arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé meule une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de grimoire {U}{U}



Créature : ondin et gremlin R

À chaque fois que le Voleur de grimoire devient engagé, exilez face cachée les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé. Vous pouvez regarder les cartes exilées avec le Voleur de grimoire.

{U}, sacrifiez le Voleur de grimoire : Retournez face visible toutes les cartes exilées avec le Voleur de grimoire. Contrecarrez tous les sorts avec ces noms.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tireuse d'âme suire {U}



Créature : ondin et gremlin C

Quand la Tireuse d'âme suire arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé meule une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de grimoire {U}{U}



Créature : ondin et gremlin R

À chaque fois que le Voleur de grimoire devient engagé, exilez face cachée les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé. Vous pouvez regarder les cartes exilées avec le Voleur de grimoire.

{U}, sacrifiez le Voleur de grimoire : Retournez face visible toutes les cartes exilées avec le Voleur de grimoire. Contrecarrez tous les sorts avec ces noms.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de grimoire

{U}{U}

Créature : ondin et gremlin

R

À chaque fois que le Voleur de grimoire devient engagé, exilez face cachée les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé.

Vous pouvez regarder les cartes exilées avec le Voleur de grimoire.

{U}, sacrifiez le Voleur de grimoire : Retournez face visible toutes les cartes exilées avec le Voleur de grimoire.

Contrecarrez tous les sorts avec ces noms.

2/2

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

Voleur de grimoire

{U}{U}

Créature : ondin et gremlin

R

À chaque fois que le Voleur de grimoire devient engagé, exilez face cachée les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé.

Vous pouvez regarder les cartes exilées avec le Voleur de grimoire.

{U}, sacrifiez le Voleur de grimoire : Retournez face visible toutes les cartes exilées avec le Voleur de grimoire.

Contrecarrez tous les sorts avec ces noms.

2/2

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

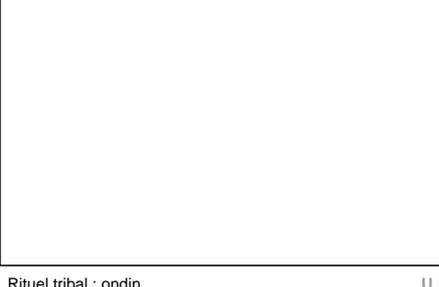
île



Terrain de base : île C
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

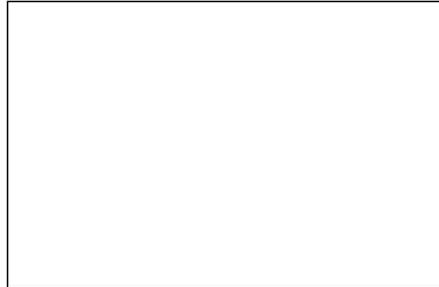
Appel du banc {3}{W}



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
{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

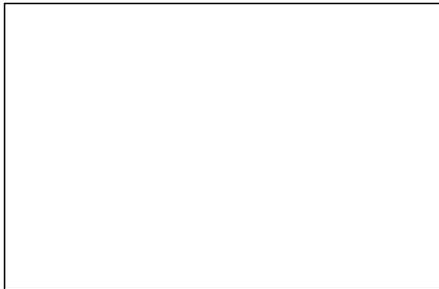


Terrain de base : île
{U}

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
{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

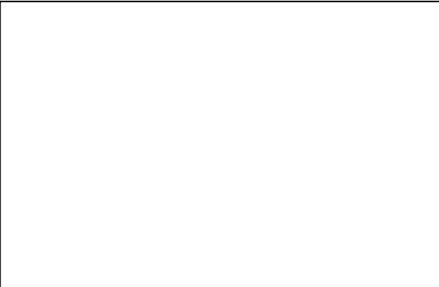


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

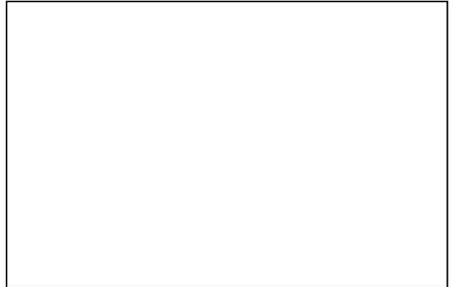


Terrain de base : plaine
{W}

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

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

Commerce suivre

{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

Commerce suivre

{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

Commerce suivre

{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

Commerce suivre

{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

