

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

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

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

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

Mentor ataraxmage

{1}{U}{U}

Créature : ondin et sorcier

R

À chaque fois qu'un sort ou capacité que vous contrôlez contrecarre un sort, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 bleue Ondin.

Engagez sept ondins dégagés que vous contrôlez :
Contrecarrez un sort ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor ataraxmage

{1}{U}{U}

Créature : ondin et sorcier

R

À chaque fois qu'un sort ou capacité que vous contrôlez contrecarre un sort, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 bleue Ondin.

Engagez sept ondins dégagés que vous contrôlez :
Contrecarrez un sort ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor ataraxmage

{1}{U}{U}

Créature : ondin et sorcier

R

À chaque fois qu'un sort ou capacité que vous contrôlez contrecarre un sort, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 bleue Ondin.

Engagez sept ondins dégagés que vous contrôlez :
Contrecarrez un sort ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor ataraxmage

{1}{U}{U}

Créature : ondin et sorcier

R

À chaque fois qu'un sort ou capacité que vous contrôlez contrecarre un sort, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 bleue Ondin.

Engagez sept ondins dégagés que vous contrôlez :
Contrecarrez un sort ciblé.

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

Noyeuse de secrets {2}{U}



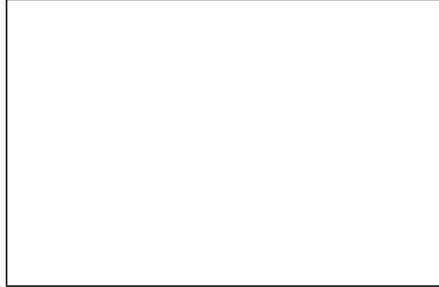
Créature : ondin et sorcier U

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

Juge des courants {1}{W}



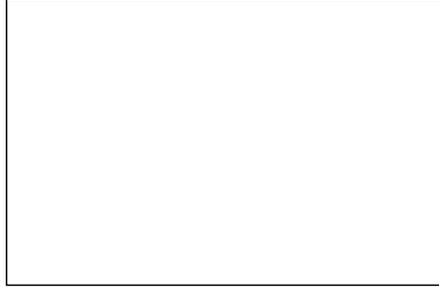
Créature : ondin et sorcier C

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

Juge des courants {1}{W}



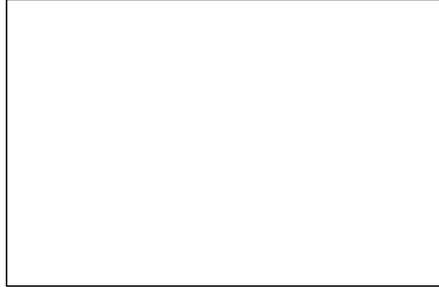
Créature : ondin et sorcier C

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

Maître du banc de Pierrerruisseau {2}{W}



Créature : ondin et sorcier **C**

À chaque fois que le Maître du banc de Pierrerruisseau devient engagé, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 bleue Ondin et Sorcier.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître du banc de Pierrerruisseau {2}{W}



Créature : ondin et sorcier **C**

À chaque fois que le Maître du banc de Pierrerruisseau devient engagé, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 bleue Ondin et Sorcier.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître du banc de Pierrerruisseau {2}{W}



Créature : ondin et sorcier **C**

À chaque fois que le Maître du banc de Pierrerruisseau devient engagé, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 bleue Ondin et Sorcier.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître du banc de Pierrerruisseau {2}{W}



Créature : ondin et sorcier **C**

À chaque fois que le Maître du banc de Pierrerruisseau devient engagé, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 bleue Ondin et Sorcier.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



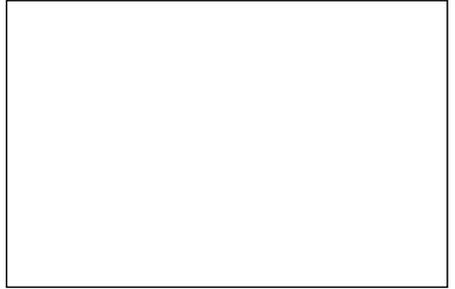
Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

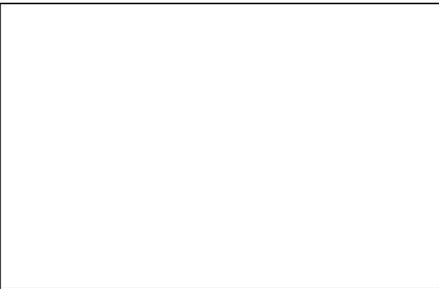
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



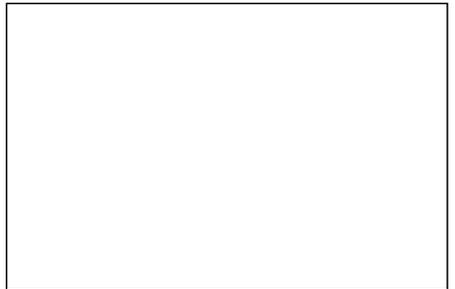
Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

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

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

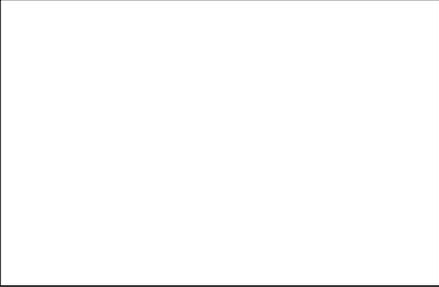
Plaine



Terrain de base : plaine **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

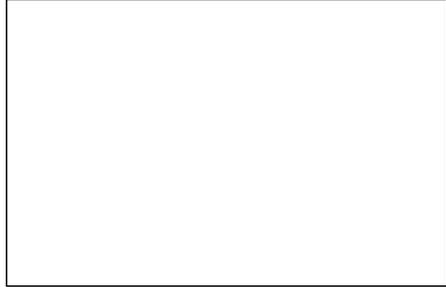
Plaine



Terrain de base : plaine **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, chevalière errante **{2}{W}{W}**



Planeswalker légendaire : Elspeth **M**

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, chevalière errante

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser le Séjourneur

{3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Venser

M

{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous possédez. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}



Éphémère U
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

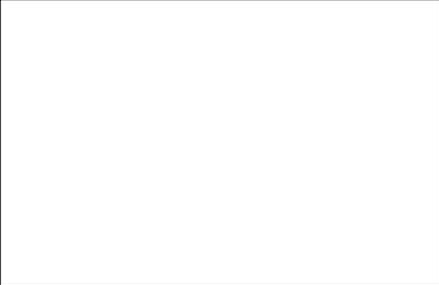
Chemin vers l'exil {W}



Éphémère U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}



Éphémère U
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}



Éphémère U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signal d'alarme

{2}{U}



Enchantement

R

Les créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signal d'alarme

{2}{U}



Enchantement

R

Les créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signal d'alarme

{2}{U}



Enchantement

R

Les créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signal d'alarme

{2}{U}

Enchantement

R

Les créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures.

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

