

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

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

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

Annonciateur suire {3}{U}



Créature : ondin et sorcier U

Traversée des îles

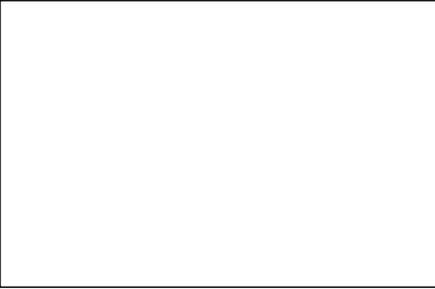
Quand l'Annonciateur suire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'ondin, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.)

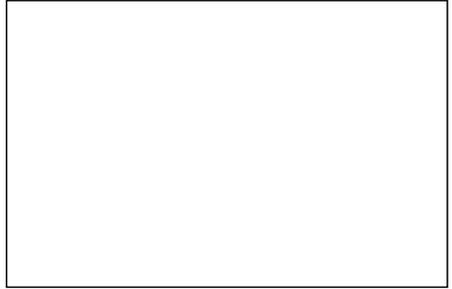
Les sorts d'ondin et les sorts de sorcier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

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.)

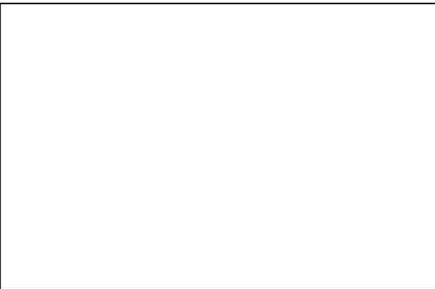
Les sorts d'ondin et les sorts de sorcier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

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.)

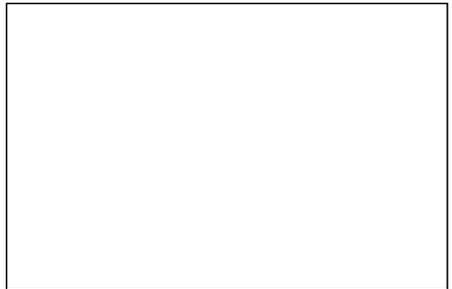
Les sorts d'ondin et les sorts de sorcier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannerette de Pierrerruisseau

{1}{U}



Créature : ondin et sorcier

C

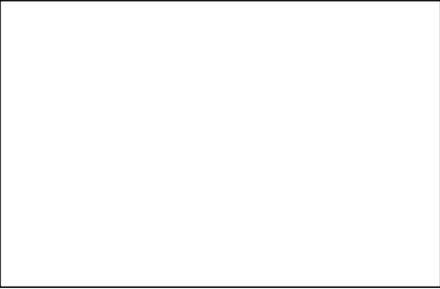
Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

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

Filou aphetien {2}{U}

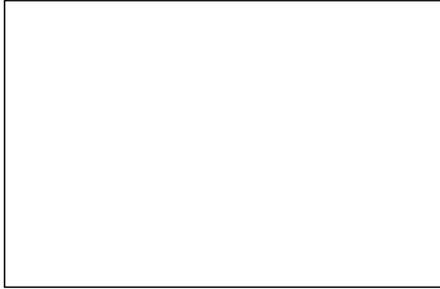


Créature : humain et sorcier U
Engagez deux sorciers dégagés que vous contrôlez :
Engagez un permanent ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Filou aphetien {2}{U}

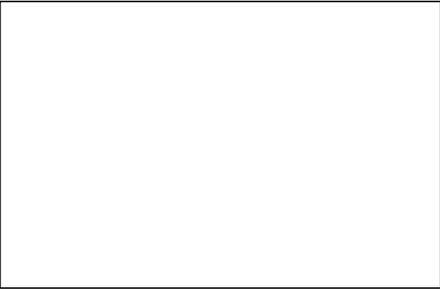


Créature : humain et sorcier U
Engagez deux sorciers dégagés que vous contrôlez :
Engagez un permanent ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Filou aphetien {2}{U}

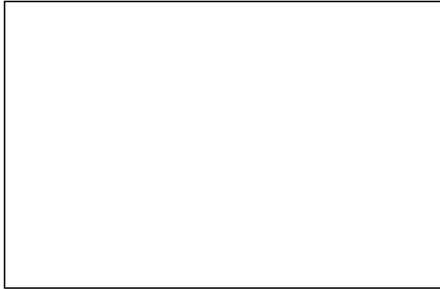


Créature : humain et sorcier U
Engagez deux sorciers dégagés que vous contrôlez :
Engagez un permanent ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Filou aphetien {2}{U}



Créature : humain et sorcier U
Engagez deux sorciers dégagés que vous contrôlez :
Engagez un permanent ciblé.

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

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

Sage des fables

{2}{U}



Créature : ondin et sorcier

U

Chaque autre créature Sorcier que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

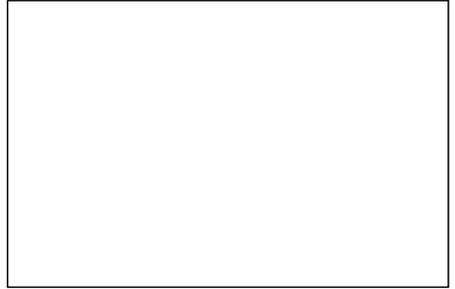
{2}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature que vous contrôlez : Piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des jachères

{3}{U}



Créature : ondin et sorcier

U

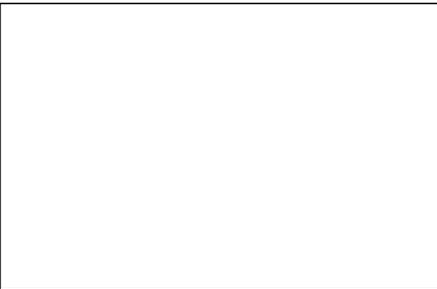
À chaque fois que le Sage des jachères devient engagé, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage des fables

{2}{U}



Créature : ondin et sorcier

U

Chaque autre créature Sorcier que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

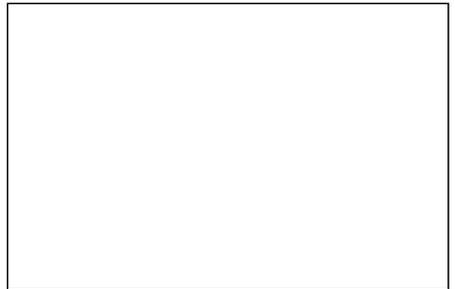
{2}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature que vous contrôlez : Piochez une carte.

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

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

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}



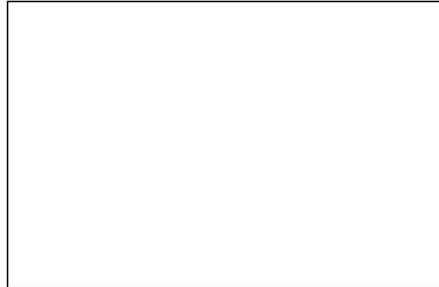
Créature : ondin et sorcier C

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}



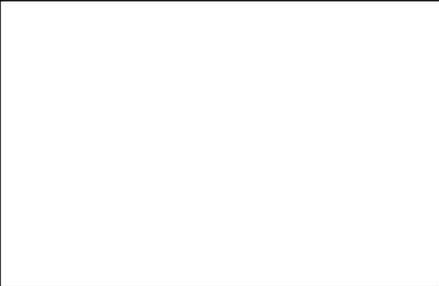
Créature : ondin et sorcier C

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}



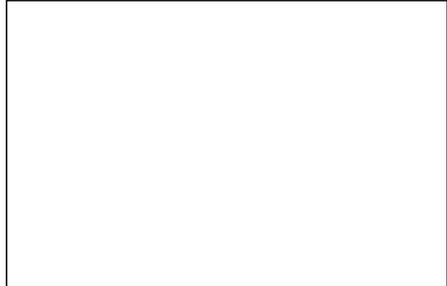
Créature : ondin et sorcier C

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

Ghildmage d'Azorius {WU}{WU}



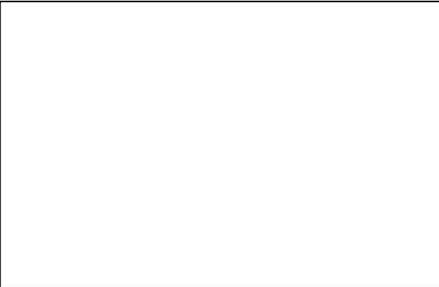
Créature : vedalken et sorcier U

{2}{W} : Engagez une créature ciblée.
 {2}{U} : Contrecarrez une capacité activée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître du banc de Pierrerruisseau {2}{W}



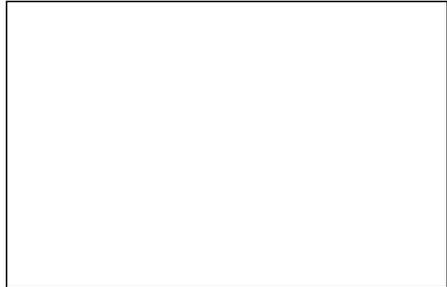
Créature : ondin et sorcier C

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

Ghildmage d'Azorius {WU}{WU}



Créature : vedalken et sorcier U

{2}{W} : Engagez une créature ciblée.
 {2}{U} : Contrecarrez une capacité activée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage d'Azorius

{WU}{WU}



Créature : vedalken et sorcier

U

{2}{W} : Engagez une créature ciblée.

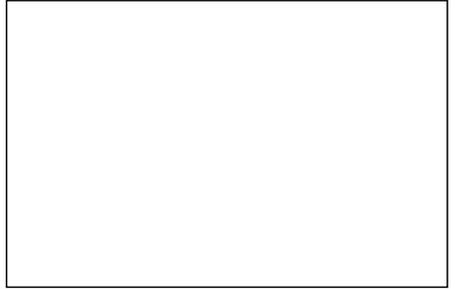
{2}{U} : Contrearez une capacité activée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sygg, guide de rivière

{W}{U}



Créature légendaire : ondin et sorcier

R

Traversée des îles

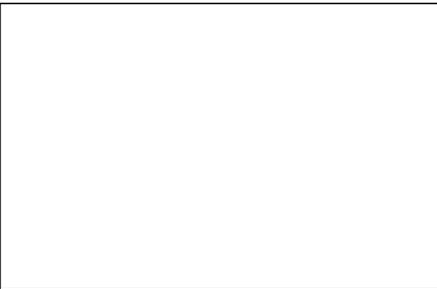
{1}{W} : Un ondin ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sygg, guide de rivière

{W}{U}



Créature légendaire : ondin et sorcier

R

Traversée des îles

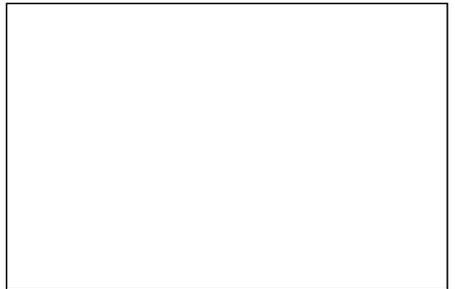
{1}{W} : Un ondin ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du banc

{3}{W}



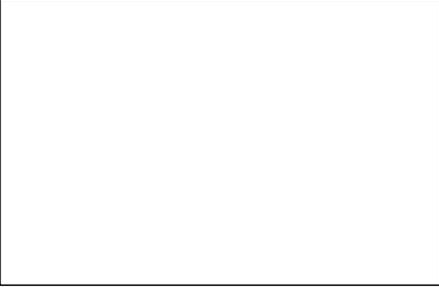
Rituel tribal : ondin

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}

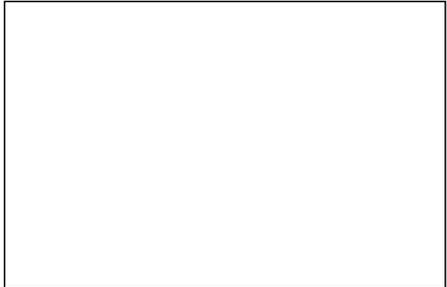


Rituel tribal : ondin U

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

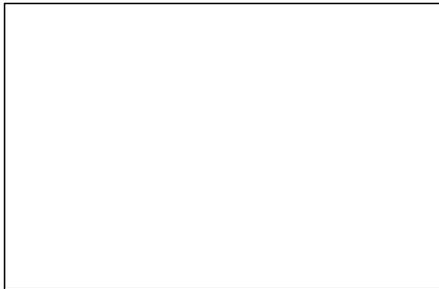


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

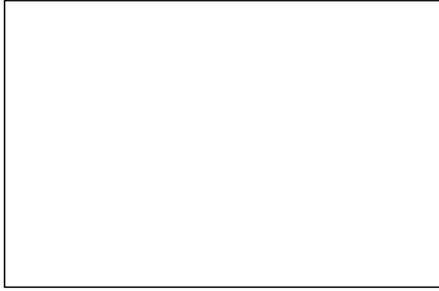


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

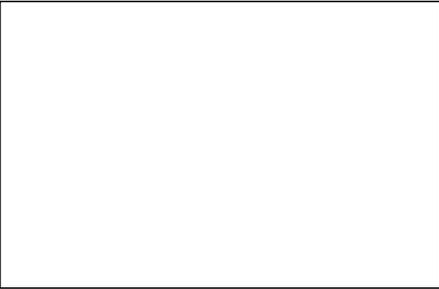


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

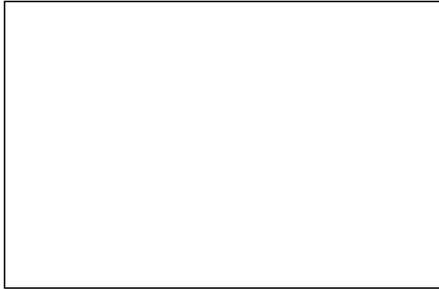


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

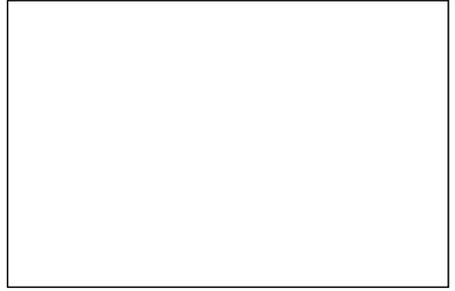


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

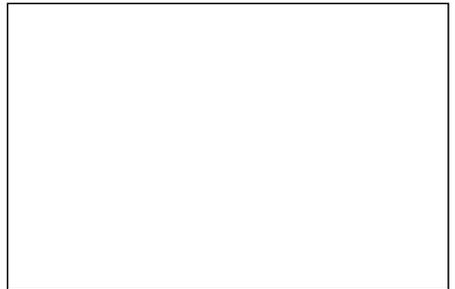


Terrain de base : plaine
{W}

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

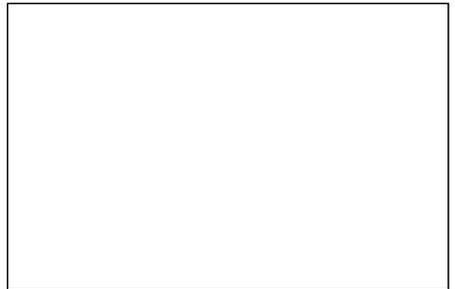


Terrain de base : plaine
{W}

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

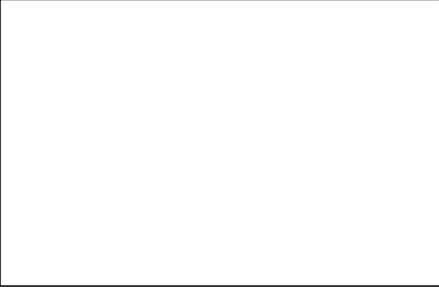
Lumière obstruante **{W}{U}**



Éphémère **C**
Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible ou qui cible un permanent que vous contrôlez.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

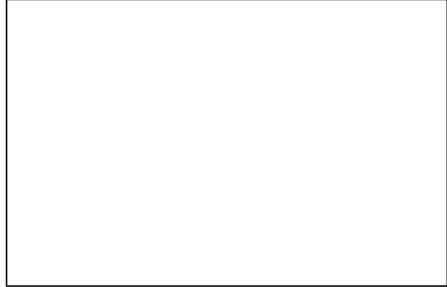
Plaine



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière obstruante **{W}{U}**



Éphémère **C**
Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible ou qui cible un permanent que vous contrôlez.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière obstruante

{W}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible ou qui cible un permanent que vous contrôlez.
Piochez une carte.

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

Lumière obstruante

{W}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible ou qui cible un permanent que vous contrôlez.
Piochez une carte.

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

