

Adepte nourricière {G}



Créature : elfe et shaman C

À chaque fois qu'un joueur lance un sort vert, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen aux rameaux d'osier {3}{G}



Créature : sylvin et shaman C

Le Doyen aux rameaux d'osier arrive sur le champ de bataille avec un marqueur -1/-1 sur lui.

{G}, retirez un marqueur -1/-1 du Doyen aux rameaux d'osier : Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte nourricière {G}



Créature : elfe et shaman C

À chaque fois qu'un joueur lance un sort vert, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen aux rameaux d'osier {3}{G}



Créature : sylvin et shaman C

Le Doyen aux rameaux d'osier arrive sur le champ de bataille avec un marqueur -1/-1 sur lui.

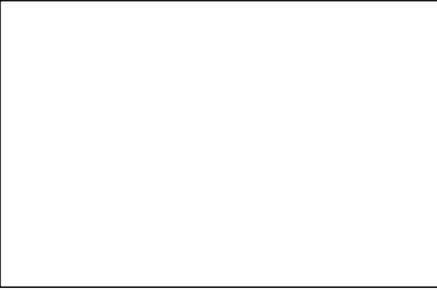
{G}, retirez un marqueur -1/-1 du Doyen aux rameaux d'osier : Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle des orties

{G}



Créature : elfe et guerrier

C

La Sentinelle des orties ne se dégage pas pendant l'étape de dégageement de son contrôleur.

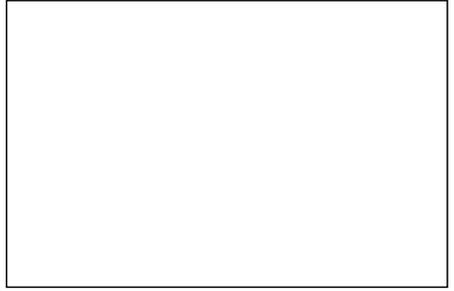
À chaque fois que vous lancez un sort vert, vous pouvez dégager la Sentinelle des orties.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adeptes noyeur

{U}



Créature : ondin et sorcier

C

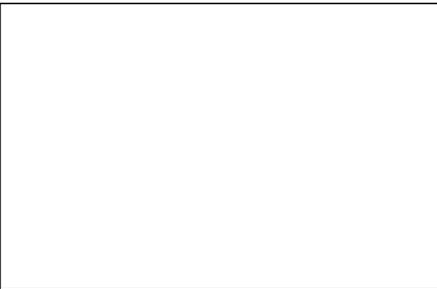
À chaque fois qu'un joueur lance un sort bleu, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé meule deux cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle des orties

{G}



Créature : elfe et guerrier

C

La Sentinelle des orties ne se dégage pas pendant l'étape de dégageement de son contrôleur.

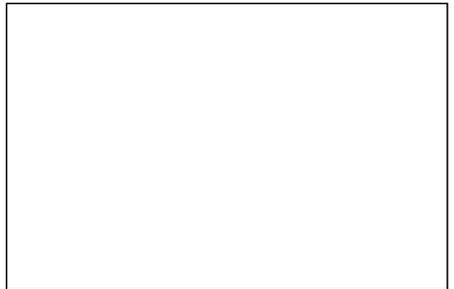
À chaque fois que vous lancez un sort vert, vous pouvez dégager la Sentinelle des orties.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lévitateur suire

{3}{U}



Créature : ondin et sorcier

C

{T} : Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, vous pouvez dégager le Lévitateur suire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bogle insaisissable {GU}

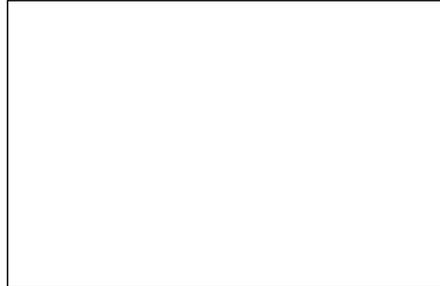


Créature : bête C
 Défense talismanique

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bondisseur goguelin {1}{GU}



Créature : peuple fée U

{GU} : Le Bondisseur goguelin gagne +1/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour et uniquement si un adversaire contrôle une créature avec le vol.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bondisseur goguelin {1}{GU}



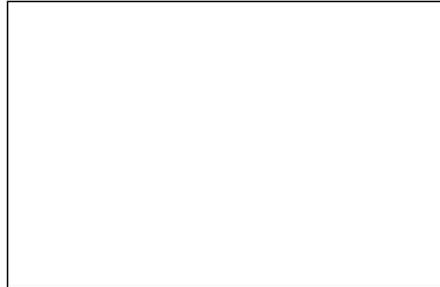
Créature : peuple fée U

{GU} : Le Bondisseur goguelin gagne +1/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour et uniquement si un adversaire contrôle une créature avec le vol.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kelpie paissant {3}{GU}



Créature : bête C

{GU}, sacrifiez le Kelpie paissant : Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.
 Persistance

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des haies selkie

{2}{GU}



Créature : ondin et sorcier

U

Quand le Mage des haies selkie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux forêts, vous pouvez gagner 3 points de vie.

Quand le Mage des haies selkie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux îles, vous pouvez renvoyer la créature engagée ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des haies selkie

{2}{GU}



Créature : ondin et sorcier

U

Quand le Mage des haies selkie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux forêts, vous pouvez gagner 3 points de vie.

Quand le Mage des haies selkie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux îles, vous pouvez renvoyer la créature engagée ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des haies selkie

{2}{GU}



Créature : ondin et sorcier

U

Quand le Mage des haies selkie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux forêts, vous pouvez gagner 3 points de vie.

Quand le Mage des haies selkie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux îles, vous pouvez renvoyer la créature engagée ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique du rivage

{1}{GU}



Créature : changeforme

C

À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois vert et bleu, le Mimique du rivage a une force et une endurance de base de 5/3 jusqu'à la fin du tour et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique du rivage

{1}{GU}



Créature : changeforme

C

À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois vert et bleu, le Mimique du rivage a une force et une endurance de base de 5/3 jusqu'à la fin du tour et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture résistante

{3}{GU}



Créature : élémental

U

La Progéniture résistante arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs -1/-1 sur elle.

{GU} : La Progéniture résistante acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que vous lancez un sort vert, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture résistante.

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture résistante.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique du rivage

{1}{GU}



Créature : changeforme

C

À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois vert et bleu, le Mimique du rivage a une force et une endurance de base de 5/3 jusqu'à la fin du tour et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture résistante

{3}{GU}



Créature : élémental

U

La Progéniture résistante arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs -1/-1 sur elle.

{GU} : La Progéniture résistante acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.

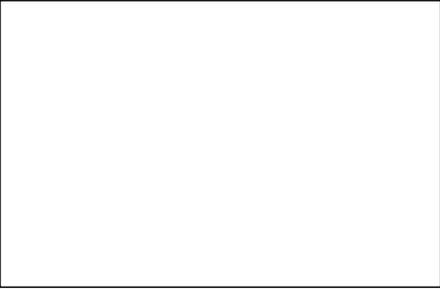
À chaque fois que vous lancez un sort vert, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture résistante.

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture résistante.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie mélancolique {GU}{GU}{GU}



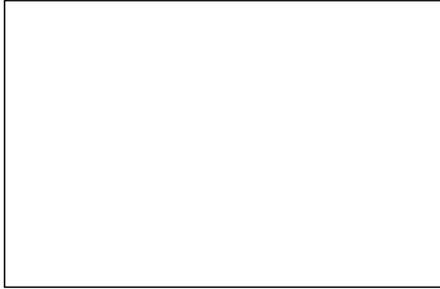
Créature : ondin et sorcier U

Quand la Selkie mélancolique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie mélancolique {GU}{GU}{GU}



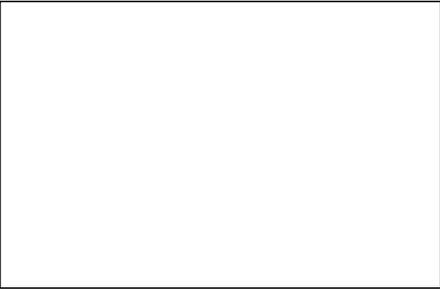
Créature : ondin et sorcier U

Quand la Selkie mélancolique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie mélancolique {GU}{GU}{GU}



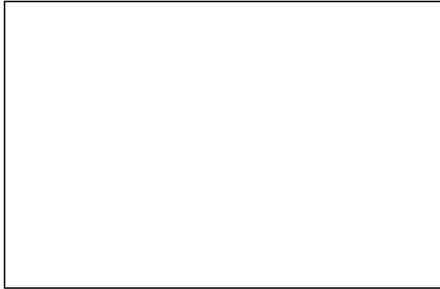
Créature : ondin et sorcier U

Quand la Selkie mélancolique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstrification {3}{G}



Rituel C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.
 Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portrait craché

{4}{GU}{GU}



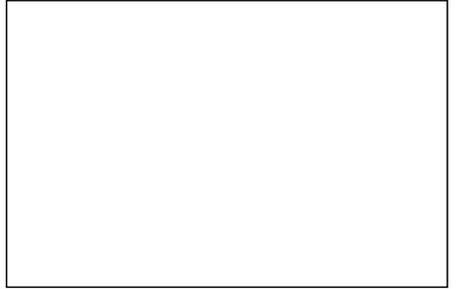
Rituel

R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



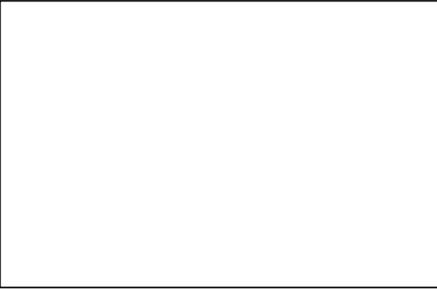
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



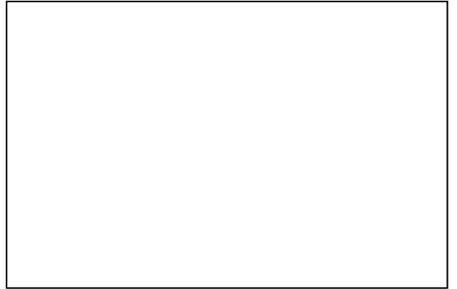
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

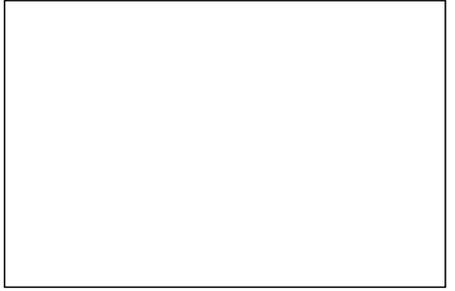


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

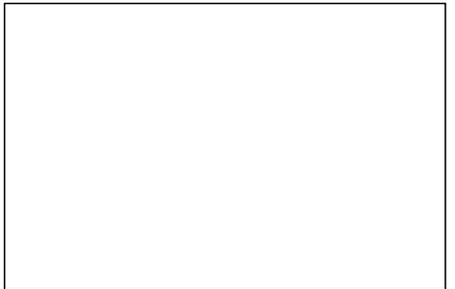


Terrain de base : île
{U}

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

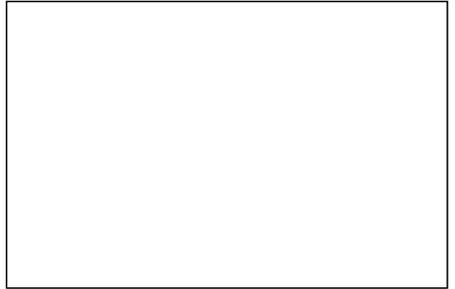


Terrain de base : île
{U}

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 **C**
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux viridescents {G}



Éphémère **C**
Une créature ciblée devient verte et gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet {2}



Artefact **U**
{2}, {T} : Engagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux céruléens {U}



Éphémère **C**
Une créature ciblée devient bleue jusqu'à la fin du tour.
Dégagez cette créature.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture de rêve

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du serpent

{2}{GU}



Éphémère

C

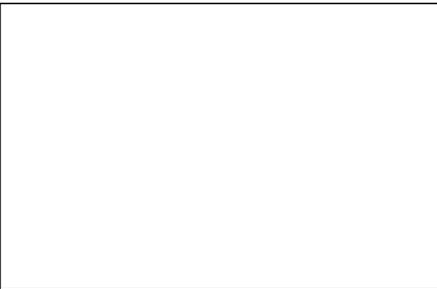
Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée perd toutes ses capacités et devient un serpent vert avec une force et une endurance de base de 1/1.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du serpent

{2}{GU}



Éphémère

C

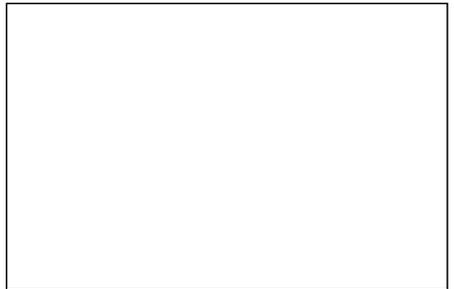
Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée perd toutes ses capacités et devient un serpent vert avec une force et une endurance de base de 1/1.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du serpent

{2}{GU}



Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée perd toutes ses capacités et devient un serpent vert avec une force et une endurance de base de 1/1.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion des cieux

{3}{GU}

Éphémère

U

Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent le vol jusqu'à la fin du tour si {G} a été dépensé pour lancer ce sort, et les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour si {U} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {G}{U} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de la parèdre

{1}{GU}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a la vigilance.

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fable du loup et du hibou

{3}{GU}{GU}{GU}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort vert, vous pouvez créer un jeton de créature 2/2 verte Loup.

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 bleue Oiseau avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de la parèdre

{1}{GU}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a la vigilance.

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

