

Âme des moissons

{4}{G}{G}

Créature : élémental

R

Piétinement

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier de Plongeracine

{1}{G}

Créature : ondin et guerrier

C

À chaque fois que le Guerrier de Plongeracine devient bloqué, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveilleuse des étendues sauvages

{2}{G}{G}

Créature : ondin et shaman

R

{X}{G}{G} : Mettez X marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez. Ce terrain devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier de Plongeracine

{1}{G}

Créature : ondin et guerrier

C

À chaque fois que le Guerrier de Plongeracine devient bloqué, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique formeliane {2}{G}



Créature : ondin et shamanes U

Quand la Mystique formeliane arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux ondins que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacun d'eux.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oratrice de Kumena {G}



Créature : ondin et shamanes U

L'Oratrice de Kumena gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un autre ondin ou une île.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique formeliane {2}{G}



Créature : ondin et shamanes U

Quand la Mystique formeliane arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux ondins que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacun d'eux.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oratrice de Kumena {G}



Créature : ondin et shamanes U

L'Oratrice de Kumena gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un autre ondin ou une île.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprentie modeleuse {1}{U}



Créature : ondin et sorcier C
L'Apprentie modeleuse a le vol tant que vous contrôlez un autre ondin.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'air {3}{U}{U}



Créature : élémental U
Vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprentie modeleuse {1}{U}



Créature : ondin et sorcier C
L'Apprentie modeleuse a le vol tant que vous contrôlez un autre ondin.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'air {3}{U}{U}



Créature : élémental U
Vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur de tempête

{2}{U}{U}

Créature : ondin et sorcier

U

Quand le Meneur de tempête arrive sur le champ de bataille, engagez toutes les créatures qu'un adversaire ciblé contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souveraine ondine

{1}{U}{U}

Créature : ondin et noble

R

Les autres créatures Ondin que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{T} : Une créature Ondin ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôleuse du fleuve

{1}{U}

Créature : ondin et guerrier

U

La Rôleuse du fleuve ne peut pas être bloquée.
À chaque fois qu'un autre ondin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la Rôleuse du fleuve gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseuse de piège aquatique

{2}{U}

Créature : ondin et sorcier

C

Quand la Tisseuse de piège aquatique arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière de la jungle {2}{G}{U}



Créature : plante et mur U
Défenseur
Quand la Barrière de la jungle arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Modeleurs de la nature {1}{G}{U}



Créature : ondin et shaman U
{3}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
{2}{U}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature que vous contrôlez : Piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière de la jungle {2}{G}{U}



Créature : plante et mur U
Défenseur
Quand la Barrière de la jungle arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Modeleurs de la nature {1}{G}{U}



Créature : ondin et shaman U
{3}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
{2}{U}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature que vous contrôlez : Piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur chassé

{G}



Rituel

C

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Concentration

{2}{U}{U}



Rituel

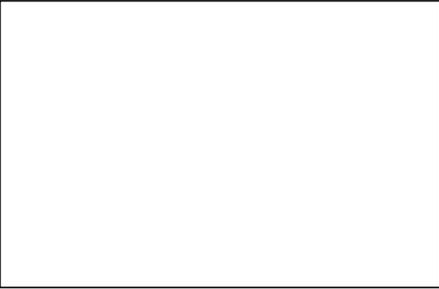
U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur chassé

{G}



Rituel

C

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion temporelle

{3}{U}{U}



Rituel

M

Le joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

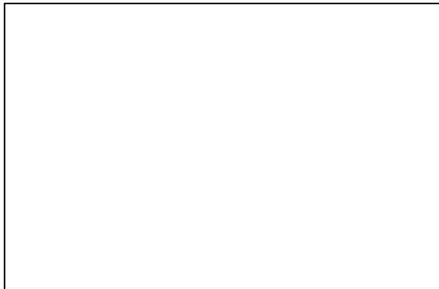


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

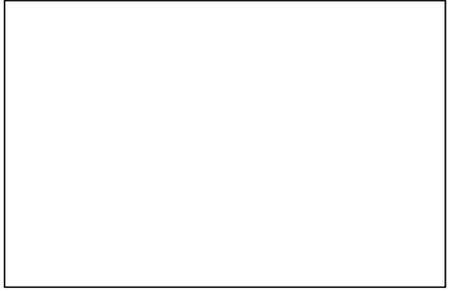


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

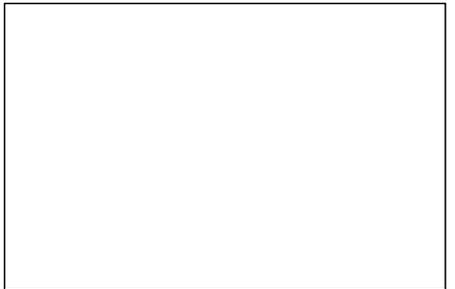


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

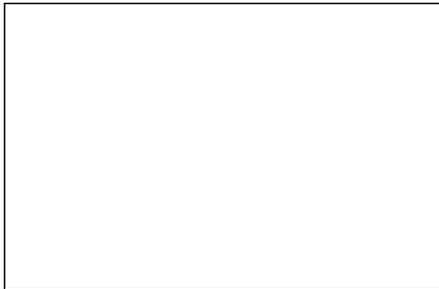


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



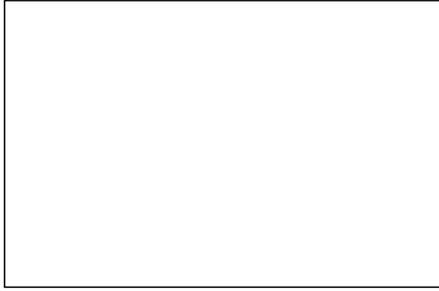
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



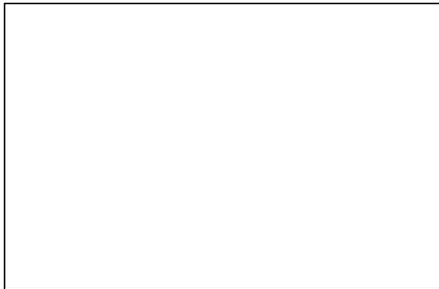
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

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

Rivages inconnus



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille prismatique

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages inconnus



Terrain

C

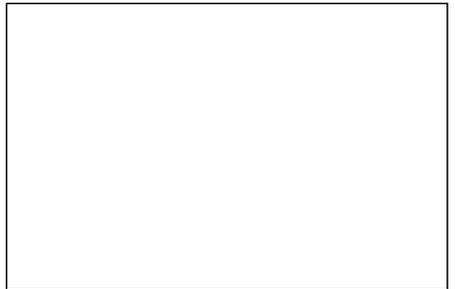
{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille prismatique

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation

{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation

{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u de vol

{2}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2, a la vol et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fils d'infidélité

{1}{U}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2

Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast