

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

Fouilleur de jungle

{G}



Créature : ondin et guerrier

C

{3}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Fouilleur de jungle.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouilleur de jungle

{G}



Créature : ondin et guerrier

C

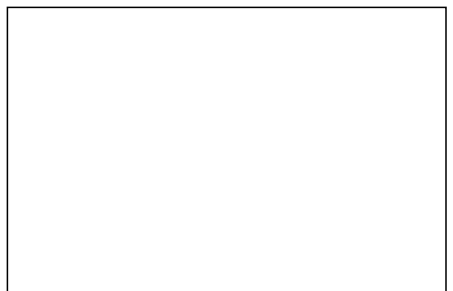
{3}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Fouilleur de jungle.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiennne expéditive

{1}{G}{G}



Créature : ondin et guerrier

U


Flash

Quand la Gardienne expéditive arrive sur le champ de bataille, un ondin ciblé que vous contrôlez acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

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

Guidevoie de Tishana {2}{G}



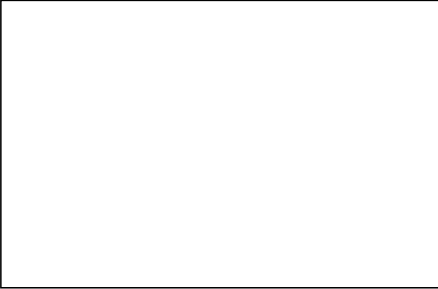
Créature : ondin et éclairé **C**

Quand la Guidevoie de Tishana arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier de Plongeracine {1}{G}



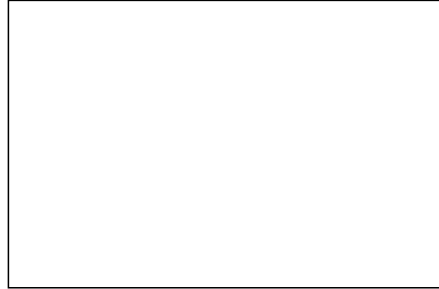
Créature : ondin et guerrier **C**

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

Guidevoie de Tishana {2}{G}



Créature : ondin et éclairé **C**

Quand la Guidevoie de Tishana arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précurseuse des Hérauts

{3}{G}



Créature : ondin et éclairéur

U

Quand la Précurseuse des Hérauts 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.

À chaque fois qu'un autre ondin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Précurseuse des Hérauts.

3/2

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

Vigile de jade

{3}{G}



Créature : ondin et shaman

C

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Quand le Vigile de jade arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur un ondin ciblé que vous contrôlez.

2/2

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

Augure sophiopotame {3}{U}




Créature : ondin et sorcier U

Quand l'Augure sophiopotame arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjambeuse de vent {4}{U}



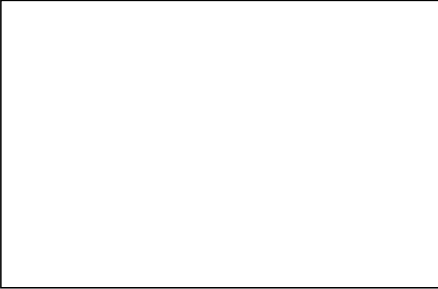
Créature : ondin et sorcier C

Flash  
Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjambeuse de vent {4}{U}



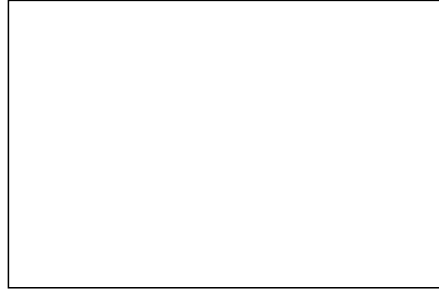
Créature : ondin et sorcier C

Flash  
Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpteur de tempête {3}{U}



Créature : ondin et sorcier C

Le Sculpteur de tempête ne peut pas être bloqué.  
Quand le Sculpteur de tempête arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpteur de tempête

{3}{U}



Créature : ondin et sorcier

C

Le Sculpteur de tempête ne peut pas être bloqué.  
Quand le Sculpteur de tempête arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelles des sources

{3}{U}



Créature : ondin et guerrier

C

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelles des sources

{3}{U}



Créature : ondin et guerrier

C

2/5

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

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

Croissance émergente

{3}{G}



Rituel

U

Une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour et elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicanzil, conductrice des courants

{G}{U}



Créature légendaire : ondin et éclaireur

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore une carte de terrain, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur Nicanzil, conductrice des courants.

2/3

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

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves



Terrain

C

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves



Terrain

C

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard aveuglant

{2}{G}



Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à des créatures ce tour-ci. Les créatures que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard aveuglant

{2}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à des créatures ce tour-ci. Les créatures que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur des Hérauts de l'onde

{1}{G}

Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée et un marqueur +1/+1 sur jusqu'à un ondin ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur des Hérauts de l'onde

{1}{G}

Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée et un marqueur +1/+1 sur jusqu'à un ondin ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance verdoyante

{1}{G}

Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la dans la main de son propriétaire. »  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échouage

{3}{U}

Éphémère

C

Mettez une cible, artefact ou créature au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongée

{U}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +0/+3 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongée

{U}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +0/+3 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En harmonie avec le vent

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage périlleux

{1}{U}

Éphémère

U

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire. Si sa valeur de mana était inférieure ou égale à 2, regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En harmonie avec le vent

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incursion aquatique

{3}{U}

Enchantement

U

Quand l'Incursion aquatique arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 bleue Ondin avec la défense talismanique (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

{3}{U} : Un ondin ciblé ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast