

Gardienne expéditive	{1}{G}{G}
Créature : ondin et guerrier	U
Flash Quand la Gardienne expéditive arrive	e sur le champ de
bataille, un ondin ciblé que vous con	trôlez acquiert la
défense talismanique jusqu'à peut pas être la cible de sorts ou de	,
adversaires contrôlent.)	capacites que vos
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Guerrier de Plongeracine	{1}{G}	Guidevoie de Tishana {2]	}{G}
Créature : ondin et guerrier	с	Créature : ondin et éclaireur	С
À chaque fois que le Guerrier de Plongeracine devier bloqué, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.	nt	Quand la Guidevoie de Tishana arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de vot 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.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	2/Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2

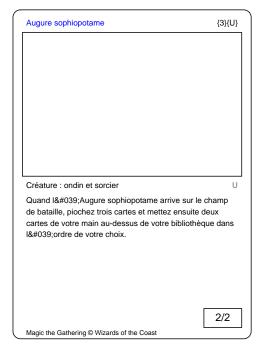
Guerrier de Plongeracine	{1}{G}
Créature : ondin et guerrier	
À chaque fois que le Guerrier de Plongeracine o bloqué, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du to	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

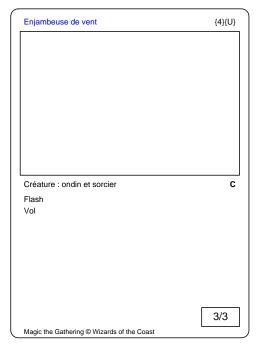
Créature : ondin et éclaireur Quand la Guidevoie de Tishana arrive sur le champ de pataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de vo pobliothèque. Mettez cette carte dans votre main si 2.8#039;est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+ paur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)	
Quand la Guidevoie de Tishana arrive sur le champ de pataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de vo posibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si posibliothèque. Metrez cette carte dans votre main si posible de la carte au-dessus de sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de	
Quand la Guidevoie de Tishana arrive sur le champ de pataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de vo posibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si posibliothèque. Metrez cette carte dans votre main si posible de la carte au-dessus de sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de	
Quand la Guidevoie de Tishana arrive sur le champ de pataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de vo posibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si posibliothèque. Metrez cette carte dans votre main si posible de la carte au-dessus de sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de	
Quand la Guidevoie de Tishana arrive sur le champ de pataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de vo posibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si posibliothèque. Metrez cette carte dans votre main si posible de la carte au-dessus de sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de	
Quand la Guidevoie de Tishana arrive sur le champ de pataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de vo posibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si posibliothèque. Metrez cette carte dans votre main si posible de la carte au-dessus de sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de	
Quand la Guidevoie de Tishana arrive sur le champ de pataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de vo posibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si posibliothèque. Metrez cette carte dans votre main si posible de la carte au-dessus de sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de	
pataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de vo pibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si 28#039;est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+ sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de	- 0
oibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si 28#039;est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+ sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de	4
sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de	
votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)	1
2	

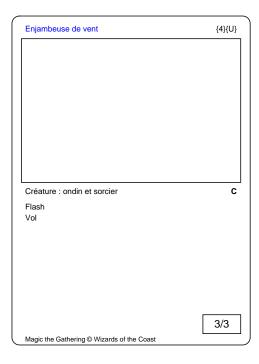
Précurseuse des Hérauts {3}{G}	_	Apprentie modeleuse {1	}{U}
Créature : ondin et éclaireur U		Créature : ondin et sorcier	С
Quand la Précurseuse des Hérauts arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'ondin, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte 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.		L'Apprentie modeleuse a le vol tant que vous contrôlez un autre ondin.	
3/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	′1

Vigile de jade	{3}{G}
Créature : ondin et shamane	С
Défense talismanique (Cette créa cible de sorts ou de capacités que contrôlent.)	
Quand le Vigile de jade arrive sur mettez un marqueur +1/+1 sur un contrôlez	•
controlez.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Co	past

_		
	Apprentie modeleuse	{1}{U}
ľ	Créature : ondin et sorcier	С
	L'Apprentie modeleuse a le vol tant que vous contrôlez un autre ondin.	
	Г	2/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1







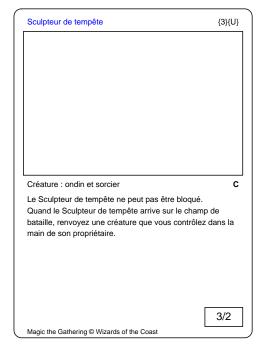
Sculpteur de tempête

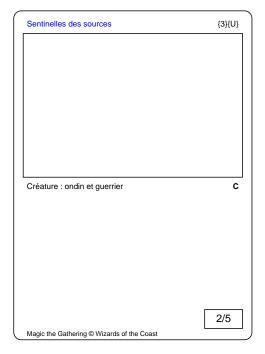
Créature : ondin et sorcier

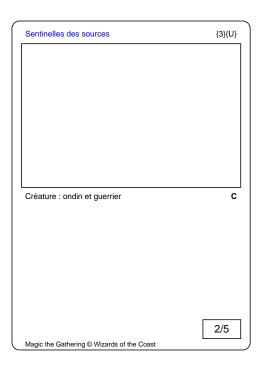
C Le Sculpteur de tempête ne peut pas être bloqué.
Quand le Sculpteur de tempête arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Tisseuse de piège aquatique	{2}{U}
Créature : ondin et sorcier	С
Quand la Tisseuse de piège aquatique arrive sur le	champ
de bataille, engagez une créature ciblée qu'u	
adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage p 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}	Croissance émergente {3}{	}{G}
Créature : ondin et shamane	U	Rituel	U
{3}{G}: Mettez un marqueur +1/+1 sur un	_	Une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour et elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.	_
{2}{U}, retirez un marqueur +1/+1 d' vous contrôlez : Piochez une carte.	;une créature que	tour et elle doit etre bioquee de tour-d si possible.	
	3/3		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		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 contexplore une carte de terrain, vous pouvez mettre su	
	champ de bataille, engagée, une carte de terrain de	
	main. À chaque fois qu'une créature que vous cont	rôlez
	explore une carte non-terrain, mettez un marqueur sur Nicanzil, conductrice des courants.	+1/+1
	_	
		2/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt	· ·
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







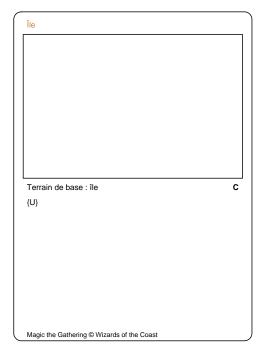
Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

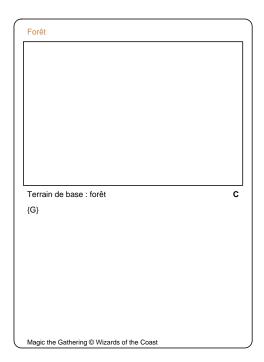






Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	























	Île		Ruisseau des sylves	
	Terrain de base : île C		Terrain	С
	{U}		Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {G} ou {U}.	
_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	Ruisseau des sylves		Brouillard aveuglant {2}	}{G}

Ruisseau des sylves	
Terrain	С
Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bat	aille
engagé.	
{T}: Ajoutez {G} ou {U}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Brouillard aveuglant	{2}{G}
Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures qui devra des créatures ce tour-ci. Les créatures ce acquièrent la défense talismanique jusqi tour. (Elles ne peuvent pas être les cible capacités que vos adversaires contrôlen	ue vous contrôlez u'à la fin du s de sorts ou de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Brouillard aveuglant	{2}{G}	Faveur des Hérauts de I'onde	{1}{G}
Éphémère	С	Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures qui devraient des créatures ce tour-ci. Les créatures que vacquièrent la défense talismanique jusqu&#tour. (Elles ne peuvent pas être les cibles de capacités que vos adversaires contrôlent.)	vous contrôlez 039;à la fin du	Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée e marqueur +1/+1 sur jusqu'à un ondin ciblé.	et un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Faveur des Hérauts de 1'onde	{1}{G}
Éphémère	
Zpriomoro	
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblé marqueur +1/+1 sur jusqu'à un ondin ciblé	
•	
•	
•	
•	

Renaissance verdoyante	{1}{G}
ixerialssance verdoyante	(1)(0)
Éphémère	U
Jusqu'à la fin du tour, une créature Quand cette créature meurt, renvoyez-la d	•
son propriétaire. »	ians la main de
Piochez une carte.	

Echouage {3	3}{U}		Plongée {	U}
Éphémère	С		Éphémère	С
Mettez une cible, artefact ou créature au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.			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 capacité que vos adversaires contrôlent.)	ás
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Percesort	{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plongée	{U}
Éphémère	С
Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +0/+3 e acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin di tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capa que vos adversaires contrôlent.)	u
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Révocation	{1}{U}{U}	En harmonie avec le vent	{1}{U}
Éphémère	С	Enchantement : aura	С
Contrecarrez un sort ciblé.		Enchanter : créature	
		La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voyage périlleux	{1}{U}	
Éphémère	U	
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vo	us 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 I'ordre de votre choix.)		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

En harmonie avec le vent

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 I'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 to	ur-ci.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		