

Champion de Plongeracine

{1}{G}

Créature : ondin et shaman

R

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion de Plongeracine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique formeliane

{2}{G}

Créature : ondin et shaman

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

Mystique formeliane

{2}{G}

Créature : ondin et shaman

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

Mystique formeliane

{2}{G}

Créature : ondin et shaman

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

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

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

Vigile de jade {3}{G}



Créature : ondin et shamanes 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

Vigile de jade {3}{G}



Créature : ondin et shamanes **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

Vigile de jade {3}{G}



Créature : ondin et shamanes **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

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

Héraut des ruisseaux secrets

{3}{U}



Créature : ondin et guerrier

R

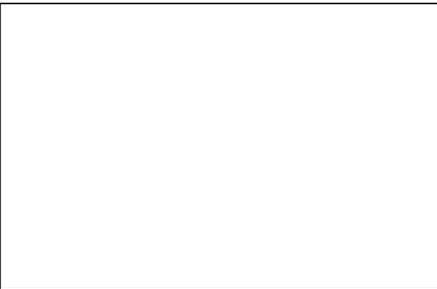
Les créatures que vous contrôlez avec des marqueurs +1/+1 sur elles ne peuvent pas être bloquées.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut des ruisseaux secrets

{3}{U}



Créature : ondin et guerrier

R

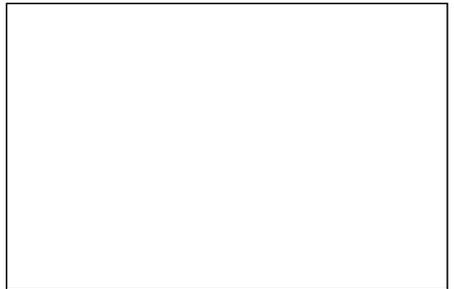
Les créatures que vous contrôlez avec des marqueurs +1/+1 sur elles ne peuvent pas être bloquées.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de Jace

{1}{U}



Créature : ondin et guerrier

U

Tant que vous contrôlez un planeswalker Jace, la Sentinelle de Jace gagne +1/+0 et ne peut pas être bloquée.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de Jace {1}{U}

Créature : ondin et guerrier U

Tant que vous contrôlez un planeswalker Jace, la Sentinelle de Jace gagne +1/+0 et ne peut pas être bloquée.

1/3

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

Sentinelle de Jace {1}{U}

Créature : ondin et guerrier U

Tant que vous contrôlez un planeswalker Jace, la Sentinelle de Jace gagne +1/+0 et ne peut pas être bloquée.

1/3

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

Courant saisissant

{4}{U}

Rituel

R

Renvoyez jusqu'à deux créatures ciblées dans la main de leur propriétaire.
Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Jace, mage de l'esprit ingénieux, révélez-la et mettez-la dans votre main. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic

Terrain

U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic



Terrain U

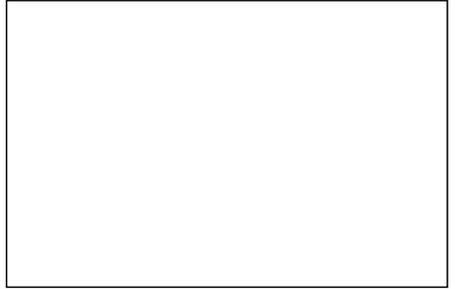
La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

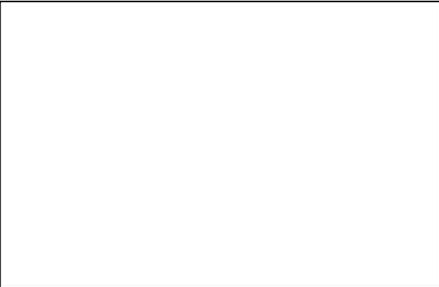


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

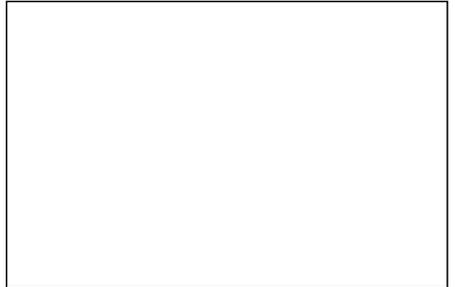


Terrain de base : forêt C

{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

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

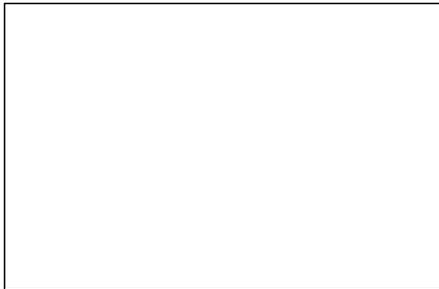


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

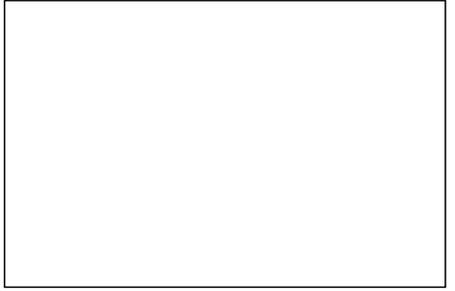


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

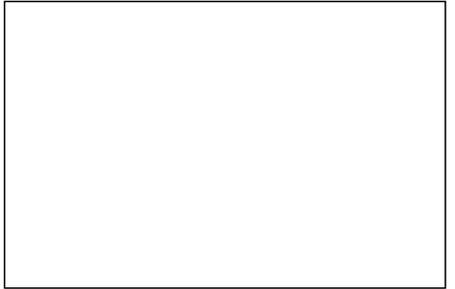


Terrain de base : forêt
{G}

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

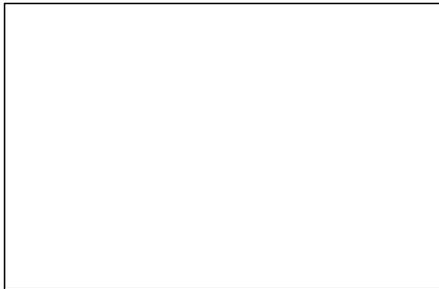


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

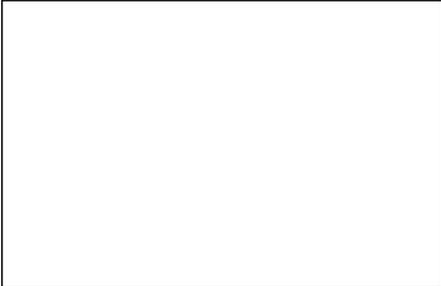


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

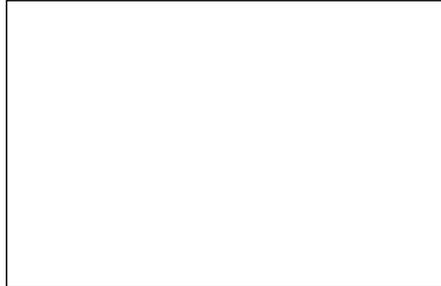
île



Terrain de base : île **C**
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

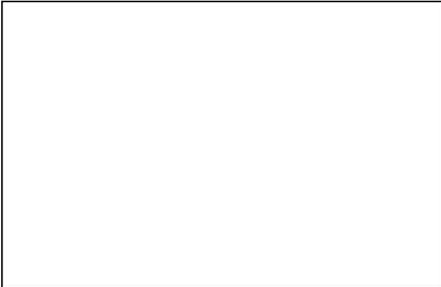
île



Terrain de base : île **C**
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

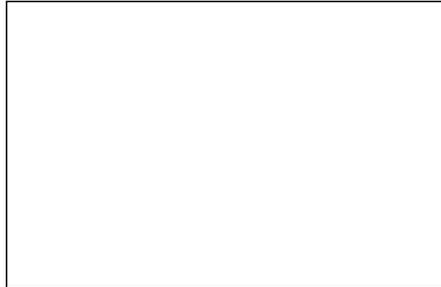
île



Terrain de base : île **C**
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, mage de l'esprit ingénieux {4}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace **M**
{+1} : Piochez une carte.
{+1} : Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.
{-9} : Ciblez jusqu'à trois créatures. Acquérez le contrôle de chacune d'elles.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume de pollen

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canopée écrasante

{2}{G}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez une créature avec le vol ciblée.

? Destroy un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume de pollen

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canopée écrasante

{2}{G}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

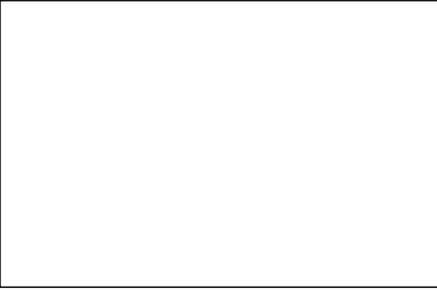
? Détruisez une créature avec le vol ciblée.

? Destroy un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur des Hérauts de l'onde

{1}{G}



Éphémère

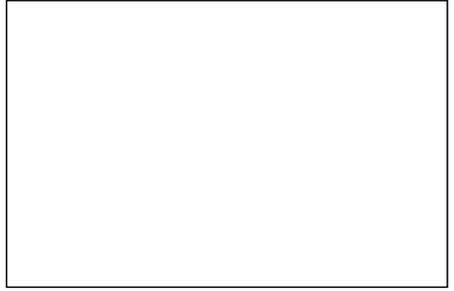
C

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

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

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

Dispersion d'essence

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désespoir du naufragé

{3}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand le Désespoir du naufragé arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégageement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désespoir du naufragé

{3}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand le Désespoir du naufragé arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eaux de Plongeracine

{2}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'ondin, créez un jeton de créature 1/1 bleue Ondin avec la défense talismanique. (Une créature avec la défense talismanique ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désespoir du naufragé

{3}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand le Désespoir du naufragé arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eaux de Plongeracine

{2}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'ondin, créez un jeton de créature 1/1 bleue Ondin avec la défense talismanique. (Une créature avec la défense talismanique ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

