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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oratrice de Kumena {G}

Créature : ondin et shamane 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 shamane 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

Oratrice de Kumena {G}

Créature : ondin et shamane 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 shamane 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briffaud de flotte {5}{U}{U}

Créature : poisson R

À chaque fois que le Briffaud de flotte attaque, un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèque, arrondie à l'unité supérieure.

6/6

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

Élémental d'air {3}{U}{U}

Créature : élémental U

Vol

4/4

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

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

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

Sentinelles des sources {3}{U}

Créature : ondin et guerrier C

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

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

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

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

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