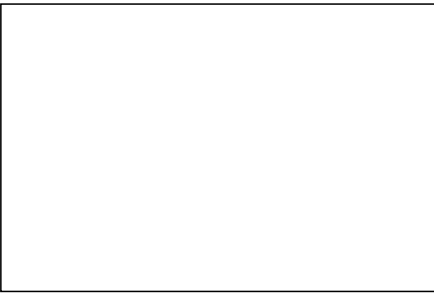


Hakbal de l'Âme déferlante

{2}{G}{U}



Créature légendaire : ondin et éclairéur

M

Au début du combat pendant votre tour, chaque créature Ondin que vous contrôlez 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 la créature qui explore, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

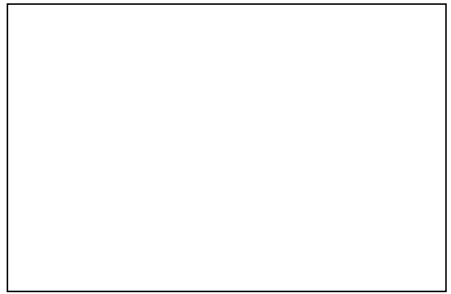
À chaque fois qu'Hakbal de l'Âme déferlante attaque, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main. Si vous ne le faites pas, piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trône errant

{4}



Créature-artefact : golem

R

Parade (2)

Au moment où le Trône errant arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Le Trône errant a le type choisi en plus de ses autres types.

Si une capacité déclenchée d'une autre créature que vous contrôlez du type choisi se déclenche, elle se déclenche une fois de plus.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique

{2}



Créature-artefact : changeforme

R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.

Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de Plongeracine

{1}{G}



Créature : ondin et guerrier

R

À chaque fois qu'un autre ondin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur un ondin ciblé que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Historienne de Plongeracine

{3}{G}



Créature : ondin et druide

R

Les cartes d'ondin et de druide dans votre cimetière ont le pistage. (Vous pouvez lancer des cartes avec le pistage depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer leurs autres coûts.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précurseuse des Hérauts

{3}{G}



Créature : ondin et éclaireur

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

Marcheroyaume

{2}{G}



Créature : changeforme

R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Au moment où le Marcheroyaume arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer les sorts de créature du type choisi depuis le dessus de votre bibliothèque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de la cité sans nom

{2}{G}



Créature : ondin et guerrier et éclaireur

R

Vigilance

À chaque fois que la Sentinelle de la cité sans nom arrive sur le champ de bataille ou qu'elle attaque, créez un jeton Carte. (C'est un artefact avec « {1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Une créature ciblée que vous contrôlez explore. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueuse de topographie

{2}{G}

Créature : ondin et éclairéur

R

Quand la Traqueuse de topographie arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Carte. (C'est un artefact avec « {1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Une créature ciblée que vous contrôlez explore. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)

Si une créature que vous contrôlez devait explorer, à la place elle explore, puis elle explore à nouveau.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannerette de Pierrerruisseau

{1}{U}

Créature : ondin et sorcier

C

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

Les sorts d'ondin et les sorts de sorcier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrapeuse de maléfices vodaliens

{1}{U}

Créature : ondin et sorcier

R

Flash

Les autres ondins que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Sacrifiez un ondin : Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biomancien benthique

{U}

Créature : ondin et sorcier et mutant

R

{1}{U} : Adaptez 1 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Biomancien benthique, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur des mers

{2}{U}{U}

Créature : humain et mercenaire

R

{3}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent ondin, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empereur Mihail II

{1}{U}{U}

Créature légendaire : ondin et noble

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez lancer des sorts d'ondin depuis le dessus de votre bibliothèque.
À chaque fois que vous lancez un sort d'ondin, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 bleue Ondin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danseur des brumes

{4}{U}

Créature : ondin et sorcier

R

Vol

Les autres ondins que vous contrôlez gagnent +1/+0 et ont le vol.

Encore {5}{U}{U} ({5}{U}{U}), exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franchisseur de houle

{2}{U}{U}

Créature : ondin et sorcier

R

À chaque fois que le Franchisseur de houle devient engagé, vous pouvez payer {1}{U}. Si vous faites ainsi, renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

2/2

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

Maître du Trident de perles

{U}{U}

Créature : ondin

R

Les autres créatures Ondin que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la traversée des îles. (Elles ne peuvent pas être bloquées tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kopala, gardien des vagues

{1}{U}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

R

Les sorts que vos adversaires lancent qui ciblent un ondin que vous contrôlez coûtent {2} de plus à lancer.

Les capacités que vos adversaires activent qui ciblent un ondin que vous contrôlez coûtent {2} de plus à activer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle des fonds marins

{2}{U}{U}

Créature : ondin et sorcier

R

À chaque fois qu'un ondin que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeuse céleste voleuse

{1}{U}

Créature : ondin et gremlin

R

Kick (X). X ne peut pas être 0. (Vous pouvez payer (X) supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Vol

Quand la Plongeuse céleste voleuse arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, acquérez le contrôle d'un artefact ciblé avec un coût converti de mana inférieur ou égal à X. Si cet artefact est un équipement, attachez-le à la Plongeuse céleste voleuse.

2/1

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

Reejerey suire

{2}{U}

Créature : ondin et soldat

U

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

À chaque fois que vous lancez un sort d'ondin, vous pouvez engager ou dégager le permanent ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Svyelun des mers et des cieux

{1}{U}{U}

Créature légendaire : ondin et dieu

M

Svyelun des mers et des cieux a l'indestructible tant que vous contrôlez au moins deux autres ondins.

À chaque fois que Svyelun attaque, piochez une carte. Les autres ondins que vous contrôlez ont parade {1}.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thassa, déesse de la Mer

{2}{U}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au bleu est inférieure à cinq, Thassa n'est pas une créature. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

Au début de votre entretien, regard 1.

{1}{U} : Une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fidèle de Kiora

{G}{U}



Créature : ondin

U

{T} : Dégagez un autre permanent ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chanteur des rivières vives

{1}{G}{U}



Créature : ondin et shaman

R

Flash

Quand le Chanteur des rivières vives arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur bouclier » sur une autre créature ciblée que vous contrôlez. (Si elle devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.)

Vous pouvez lancer les sorts d'ondin comme s'ils avaient le flash.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kumena, tyran d'Orazca

{1}{G}{U}



Créature légendaire : ondin et shaman

M

Engagez un autre ondin dégagé que vous contrôlez : Kumena, Tyran d'Orazca ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

Engagez trois ondins dégagés que vous contrôlez : Piochez une carte.

Engagez cinq ondins dégagés que vous contrôlez : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque ondin que vous contrôlez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieuse-brume ondine

{G}{U}

Créature : ondin et shaman

U

Les autres ondins que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeuse céleste ondine

{G}{U}

Créature : ondin et mutant

U

Vol

Quand la Plongeuse céleste ondine arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

{3}{G}{U} : Proliférez (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.).

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicanzil, conductrice des courants

{G}{U}

Créature légendaire : ondin et éclairer

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

Première oratrice Zegana

{2}{G}{G}{U}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

R

La Première oratrice Zegana arrive avec X marqueurs +1/+1 sur elle, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Quand la Première oratrice Zegana arrive, piochez un nombre de cartes égal à sa force.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie aux yeux glacés

{1}{GU}{GU}

Créature : ondin et gremlin

R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

À chaque fois que la Selkie aux yeux glacés inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher autant de cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tishana, voix du tonnerre

{5}{G}{U}

Créature légendaire : ondin et shaman

M

La force et l'endurance de Tishana, voix du tonnerre sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Quand Tishana arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tatyova, druidesse benthique

{3}{G}{U}

Créature légendaire : ondin et druide

U

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zegana, oratrice utopiste

{2}{G}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

R

Quand Zegana, oratrice utopiste arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature avec un marqueur +1/+1 sur elle, piochez une carte.

{4}{G}{U} : Adaptez 4. (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur elle.)

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer

{1}{G}



Rituel

C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}



Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Merveilles des temps passés

{G}{G}



Rituel

R

Descendance : ? Quand vous lancez ce sort, s'il y a au moins huit cartes de permanent dans votre cimetière, copiez ce sort deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Exilez les Merveilles des temps passés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au creux de la vague

{2}{U}{U}



Rituel

R

Renvoyez chaque créature sans marqueur +1/+1 sur elle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du corbeau

{2}{U}

Rituel

C

Exilez un artefact ciblé ou une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 bleue Oiseau avec le vol.

Prédiction {1}{U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion de Karn

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du pourceau

{X}{U}{U}

Rituel

R

Exilez X créatures ciblées. Pour chaque créature exilée de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 verte Sanglier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis pâlevigne

Terrain

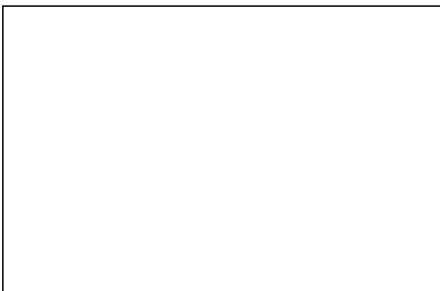
R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez révéler une carte de forêt ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llanowar revenue à la vie



Terrain

U

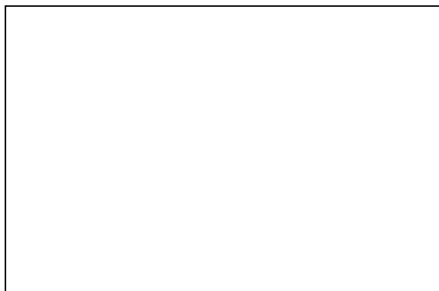
Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

Grefte 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

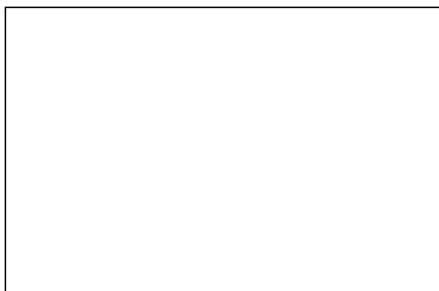
R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.

(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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 R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour retirée



Terrain U

Au moment où ce terrain arrive, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi ou pour activer une capacité d'une source créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

R

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

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'alchimiste



Terrain

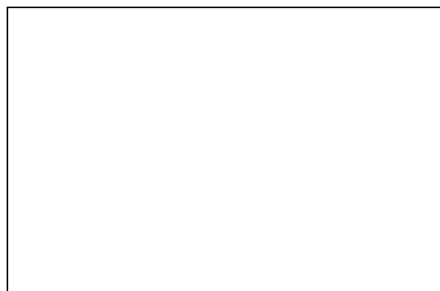
R

{T} : Ajoutez {C}

{G}{U}, {T} : Vous pouvez lancer des sorts ce tour-ci comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

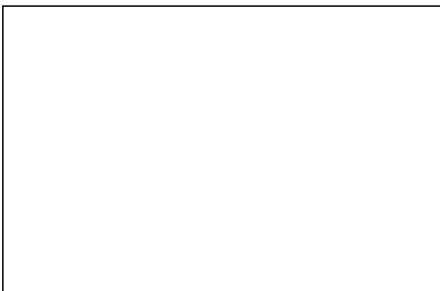
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius



Terrain

U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

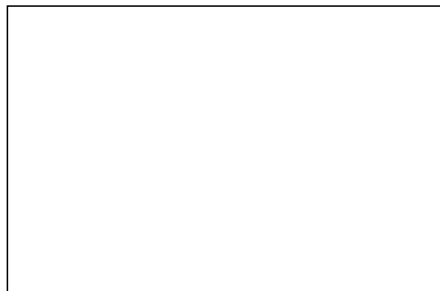
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



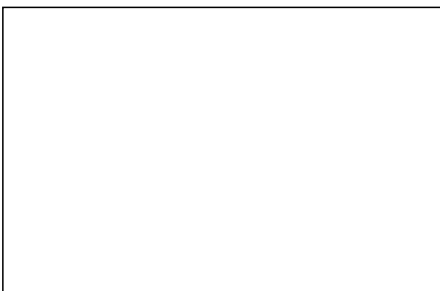
Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

U

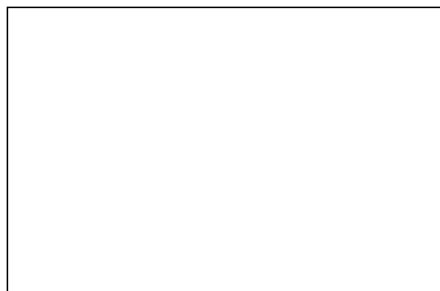
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

U

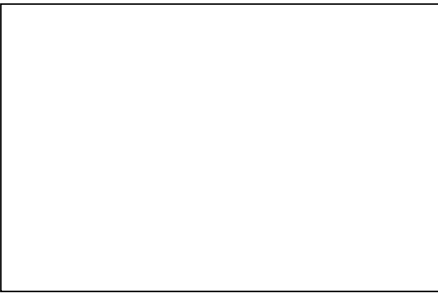
La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

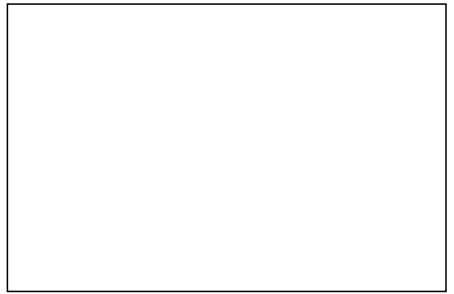
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cor du héraut

{3}



Artefact

U

Au moment où le Cor du héraut arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les sorts de créatures du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature du type choisi, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Simic

{2}



Artefact

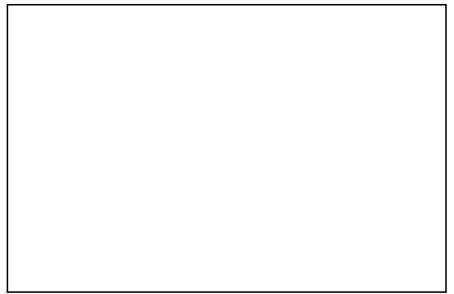
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Sacrifiez cet artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel inspirateur

{2}{G}



Éphémère

U

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. Ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}



Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intrusion désastreuse

{3}{G}



Éphémère

R

Exilez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant la valeur de mana du permanent exilé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étherisation

{3}{U}



Éphémère

U

Renvoyez toutes les créatures attaquantes dans la main de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Quandrix

{1}{G}{U}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Renvoyez une cible, créature ou planeswalker, dans la main de son propriétaire.

? Contrecarrez un sort d'artefact ou d'enchantement ciblé.

? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.

? Un joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées de son cimetière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ondulations de potentiel

{1}{U}

Éphémère

R

Proliférez, puis choisissez n'importe quel nombre de permanents que vous contrôlez qui ont reçu un marqueur de cette manière. Ces permanents passent hors phase. (Pour proliférer, choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Traitez les permanents hors phase et tout ce qui leur est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'au prochain tour de leur contrôleur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin de la découverte

{3}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, 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 la créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées

{G}

Enchantement

R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ch?ur ette

{3}{G}

Enchantement

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez lancer les sorts de créature du dessus de votre bibliothèque.
Les créatures que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commerce suire

{1}{U}

Enchantement tribal : ondin

U

Au début de votre étape de fin, dégagez tous les ondins que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Découverte de congénères

{3}{U}{U}



Enchantement

R

Au moment où la Découverte de congénères arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. À chaque fois qu'une créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou attaque, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerinage de Plongeracine

{1}{U}



Enchantement

R

À chaque fois qu'au moins un ondin non-jeton que vous contrôlez devient engagé, créez un jeton de créature 1/1 bleue Ondin avec la défense talismanique.

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

Reflets de Littjara

{4}{U}



Enchantement

R

Au moment où les Reflets de Littjara arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. À chaque fois que vous lancez un sort du type choisi, copiez ce sort. (Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

