Aési, tyran du détroit de l'Épicycle {4}{G}{U}

Créature légendaire : grand serpent M

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar du Soleil verdoyant {5}{G}{G}

Créature : dinosaure et avatar R

À chaque fois que l'Avatar du Soleil verdoyant ou une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem météoritique {7}

Créature-artefact : golem U

Quand cette créature arrive, détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloths déchaînés {4}{G}{G}

Créature : bête R

Piétinement
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}

Créature : limon U

Contact mortel
Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavatrice de Ramunap {2}{G}

Créature : serpent et clerc R

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen aux rameaux d'osier {3}{G}

Créature : sylvin et shamane C

Le Doyen aux rameaux d'osier arrive sur le champ de bataille avec un marqueur -1/-1 sur lui.
{G}, retirez un marqueur -1/-1 du Doyen aux rameaux d'osier : Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre auto-mutilatrice {X}{G}{G}{G}

Créature : hydre R

Quand l'Hydre auto-mutilatrice arrive sur le champ de bataille, répartissez X marqueurs +1/+1 entre elle et n'importe quel nombre de commandants.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Molimo, maro-sorcier {4}{G}{G}{G}

Créature légendaire : élémental U

Piétinement
La force et l'endurance de Molimo, maro-sorcier sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}

Créature : humain et shamane U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement {2}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand cette créature arrive, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Térastodon {6}{G}{G}

Créature : éléphant R

Quand le Térastodon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire jusqu'à trois permanents non-créature ciblés. Pour chaque permanent mis dans un cimetière de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tertre aux spores {3}{G}{G}

Créature : fongus **C**

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya {1}{G}{G}

Créature : humain et druide **C**

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.
{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur de Zendikar {5}{G}{G}

Créature : élémental **M**

Quand le Vengeur de Zendikar arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante pour chaque terrain que vous contrôlez.
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur chaque créature Plante que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre fielleux des profondeurs {8}

Créature : eldrazi et pieuvre **R**

Flash
Émergence {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer ce sort en sacrifiant une créature et en payant le coût d'émergence, moins la valeur de mana de cette créature.)
Quand vous lancez ce sort, engagez jusqu'à quatre permanents ciblés.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth des abysses {5}{U}{U}

Créature : kraken R

Renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Dégagez le Béhémoth des abysses. Il acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle attaque pendant la prochaine phase de combat de son contrôleur si possible.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kraken brisecoque {4}{U}{U}

Créature : kraken R

{6}{U}{U} : Monstruosité 4. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)
Quand le Kraken brisecoque devient monstrueux, engagez jusqu'à quatre créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs tant que vous contrôlez le Kraken brisecoque.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau des flottes {5}{U}{U}

Créature : kraken R

Quand le Fléau des flottes arrive sur le champ de bataille, renvoyez chaque créature que vos adversaires contrôlent avec une endurance inférieure ou égale à X dans la main de son propriétaire, X étant le nombre d'îles que vous contrôlez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de la houle {5}{U}{U}{U}

Créature : léviathan R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.
Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meloku le Miroir voilé {4}{U}

Créature légendaire : lunaréen et sorcier R

Vol
{1}, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Créez un jeton de créature 1/1 bleue Illusion avec le vol.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slinn Voda, la Profondeur ascendante {6}{U}{U}

Créature légendaire : léviathan U

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Quand Slinn Voda, la Profondeur ascendante arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires, excepté les ondins, les krakens, les léviathans, les pieuvres et les grands serpents.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nezahal, Marée primordiale {5}{U}{U}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, piochez une carte.
Défaussez-vous de trois cartes : Exilez Nezahal, Marée primordiale. Renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx d'Uthuün {5}{U}{U}

Créature : sphinx R

Vol
Quand le Sphinx d'Uthuün arrive sur le champ de bataille, révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tromokratis {5}{U}{U}

Créature légendaire : kraken U

Tromokratis a la défense talismanique à moins qu'il n'attaque ou ne bloque.
Tromokratis ne peut pas être bloqué à moins que toutes les créatures que le joueur défenseur contrôle ne le bloquent. (Si une créature que ce joueur contrôle ne bloque pas cette créature, elle ne peut pas être bloquée.)

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briffaud céleste des Simic {5}{G}{U}

Créature : léviathan R

Vol, piétinement
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées {4}{U}

Créature : élémental U

Vol
Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.
Évovation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe céphalosquale {2}{G}{U}

Créature : Requin et pieuvre et crabe U

{2}{G}{U} : Adaptez 1. (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueurs +1/+1 sur elle.)
À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Crabe céphalosquale, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des grands fonds {2}{G}{U}

Créature : humain et sorcier R

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1+/1 sur cette créature.)
À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est mis sur la Mage des grands fonds, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé {G}{U}

Créature : Snake Elf Druid C

Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de noirfiel {2}{GU}{GU}{GU}

Créature : horreur R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Dégagez toutes les créature vertes et/ou bleues que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche de demain {2}{G}

Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Suspension 2 ? {G} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {G} et l'exiler avec deux marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante {1}{G}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

Culture {2}{G}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez 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

Harmonisation {2}{G}{G}

Rituel **U**

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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, révélez 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

Vague de submersion {2}{U}{U}

Rituel **R**

Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires, excepté les krakens, les léviathans, les pieuvres et les serpents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche compulsive {2}{U}

Rituel **C**

Un joueur ciblé pioche trois cartes. Ce joueur se défausse ensuite de deux cartes à moins qu'il ne se défausse d'une carte de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution urbaine {3}{G}{U}

Rituel **U**

Piochez trois cartes. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portrait craché {4}{GU}{GU}

Rituel R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet éclatant

Terrain U

Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {G}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atoll de corail

Terrain U

L'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand l'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins de renvoyer une île dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {C}{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine

Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain **C**

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis 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

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

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

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

Immensité terramorphe

Terrain C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial au génie

Terrain U

Le Mémorial au génie arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}.
{4}{U}, {T}, sacrifiez le Mémorial au génie : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jungle épaisse

Terrain U

La Jungle épaisse arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Jungle épaisse arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins de renvoyer une forêt dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {C}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic

Terrain : porte C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Sylves gangrenées

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{3}{G}, {T}, sacrifiez les Sylves gangrenées : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant

Terrain U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {U}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

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

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadran solaire du voyant {4}

Artefact R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.

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

Déni des arcanes {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.
Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis {1}{U}

Éphémère C

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction {3}{U}

Éphémère U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épluchage de réalité {1}{U}

Éphémère C

Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Simic {G}{U}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Repli vers le Kazandou {2}{G}

Enchantement U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition du C?ur de Khalni {1}{G}

Enchantement C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition du C?ur de Khalni. Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition du C?ur de Khalni et sacrifiez-la : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition des ruines de Ior {1}{U}

Enchantement C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition des ruines de Ior. Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition des ruines de Ior et sacrifiez-la : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast