

Aéromoncule
{1}{G}{U}

Créature : homoncule et mutant
C

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arixmèthès, l'île assoupie
{2}{G}{U}

Créature légendaire : kraken
R

Arixmèthès, l'île assoupie arrive sur le champ de bataille engagé avec cinq marqueurs « sommeil » sur lui. Tant qu'Arixmèthès a un marqueur « sommeil » sur lui, c'est un terrain. (Ce n'est pas une créature.) À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez retirer un marqueur « sommeil » d'Arixmèthès. {T} : Ajoutez {G}.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Clavelade prédatrice

{1}{G}{U}

Créature : bête

U

Vol

À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez détruire un artefact ciblé ou un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

2/3

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 dégageement de son contrôleur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sapience

{1}{G}{U}

Créature : serpent

U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de sapience.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Edric, maître espion de Trest

{1}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et gredin

R

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à l'un de vos adversaires, son contrôleur peut piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ego altéré

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

Créature : changeforme

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vous pouvez faire que l'Ego altéré arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il a X marqueurs +1/+1 supplémentaires sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du biomancien

{G}{U}

Créature : mutant

R

Les capacités activées des créatures que vous contrôlez coûtent {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

{T} : La prochaine fois que la créature ciblée s'adapte ce tour-ci, elle s'adapte comme si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ezuri, griffe du progrès

{2}{G}{U}

Créature légendaire : phyrexian et elfe et guerrier

M

À chaque fois qu'une créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez un marqueur « expérience ».

Au début du combat pendant votre tour, mettez X marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs « expérience » que vous avez.

3/3

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

Ghildmage de Zameck

{G}{U}

Créature : elfe et sorcier

U

{G}{U} : Ce tour-ci, chaque créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

{G}{U}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature que vous contrôlez : Piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenouilleau lanceplax

{1}{G}{U}

Créature : grenouille et mutant

U

Grefte 3 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)

{2} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage du Cartel

{G}{U}

Créature : ondin et sorcier

U

{1}{G}, {T} : Ce tour-ci, chaque créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

{1}{U}, {T} : Déplacez un marqueur +1/+1 d'une créature ciblée que vous contrôlez à une autre créature ciblée que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur de la spirale

{1}{G}{U}

Créature : vedalken et sorcier

U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaseto, archimage orochi

{1}{G}{U}

Créature légendaire : serpent et sorcier

M

{G}{U} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci. Si cette créature est un serpent, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kraj expérimental

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

Créature légendaire : limon et mutant

R

Le Kraj expérimental a toutes les capacités activées de chaque autre créature qui a un marqueur +1/+1 sur elle.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Koma, le Serpent du Cosmos

{3}{G}{G}{U}{U}

Créature légendaire : grand serpent

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 3/3 bleue Grand serpent appelé Annelure de Koma.

Sacrifiez un autre grand serpent : Choisissez l'un ?

? Engagez un permanent ciblé. Ses capacités activées ne peuvent pas être activées ce tour-ci.

? Koma, le Serpent du Cosmos acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde

{X}{G}{U}

Créature : méduse et hydre et bête

M

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes. Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.

Vol, piétinement

Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kydele, élue de Kruphix

{2}{G}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

M

{T} : Ajoutez {C} pour chaque carte que vous avez piochée ce tour-ci.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

2/3

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

Lézaraine galopante

{3}{G}{U}

Créature : grenouille et lézard

U

Piétinement

Quand la Lézaraine galopante arrive sur le champ de bataille, vous pouvez retirer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 de créatures que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur la Lézaraine galopante.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître biomancien

{2}{G}{U}

Créature : elfe et sorcier

M

Chaque autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal à la force du Maître biomancien et comme un mutant en plus de ses autres types.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique progéniteur
{4}{G}{U}

Créature : changeforme
M

Vous pouvez faire la que le Mimique progéniteur arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il a « Au début de votre entretien, si cette créature n'est pas un jeton, créez un jeton qui est une copie de cette créature. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momir Vig, visionnaire simic
{3}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et sorcier
R

À chaque fois que vous lancez un sort de créature vert, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature, la révéler, puis mélanger et mettez cette carte au-dessus d'elle.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature bleu, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Modeleurs de la nature
{1}{G}{U}

Créature : ondin et shamane
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

Mystique à jabots
{G}{G}{U}{U}

Créature : elfe et lézard et sorcier
U

Flash

Quand la Mystique à jabots arrive sur le champ de bataille, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.

3/2

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 créatures 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

Patrouille de cavaliers célestes

{2}{G}{U}

Créature : elfe et éclairé

U

Vol

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez payer {G}{U}. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez, et cette créature acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/3

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, révéléz 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

Pixie de Marafeuille

{G}{U}

Créature : peuple fée

U

Vol

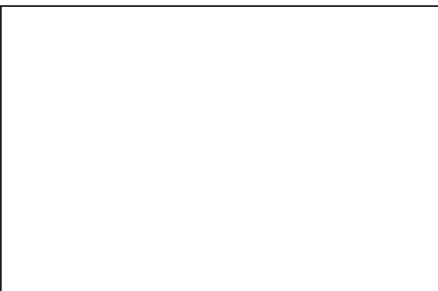
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

2/2

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.

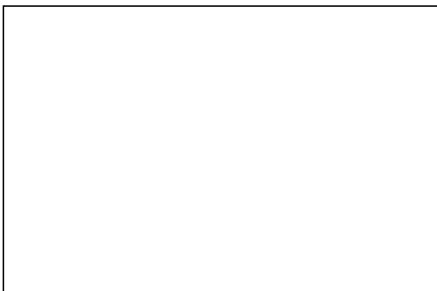
Quand la Première oratrice Zegana arrive, piochez un nombre de cartes égal à sa force.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent mystique

{1}{G}{U}{U}



Créature : serpent

R

Flash

Quand le Serpent mystique arrive sur le champ de bataille, contrecarrez le sort ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roalesk, hybride du zénith

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



Créature légendaire : humain et mutant

M

Vol, piétinement

Quand Roalesk, hybride du zénith arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez.

Quand Roalesk meurt, proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tatyova, druidesse benthique

{3}{G}{U}



Créature légendaire : ondin et druide

U

Toucheterre ? 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

Tishana, voix du tonnerre

{5}{G}{U}

Créature légendaire : ondin et shamanes

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

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

Vorel du Cladus Coque

{1}{G}{U}

Créature légendaire : humain et ondin

R

{G}{U}, {T} : Doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur une cible, artefact, créature ou terrain.

1/4

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

Néoforme

{G}{U}

Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résultats inattendus

{2}{G}{U}

Rituel

R

Mélangez votre bibliothèque, puis révéléz la carte du dessus. Si c'est une carte non-terrain, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille et renvoyer les Résultats inattendus dans la main de leur propriétaire.

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

Bassin d'élevage

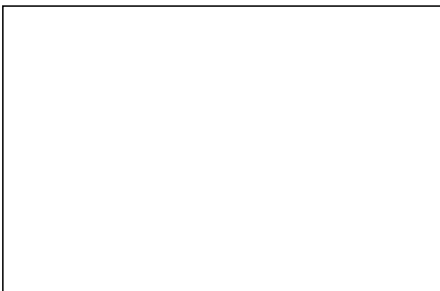
Terrain : forêt et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



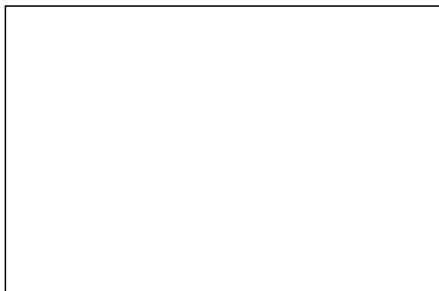
Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

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

Cataractes iridescentes



Terrain

R

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

{5}, {T} : Ajoutez cinq manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine



Terrain

C

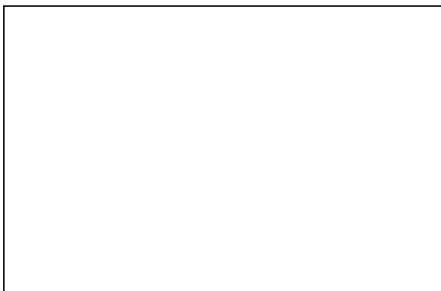
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



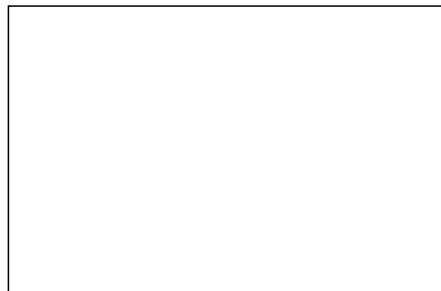
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



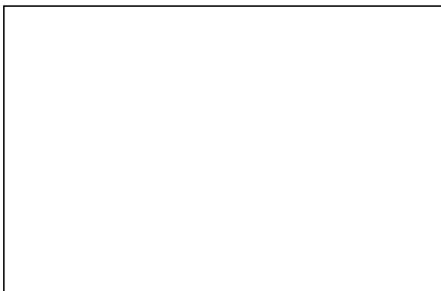
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



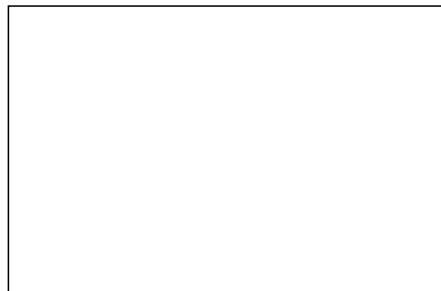
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



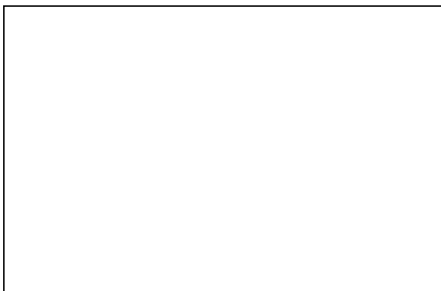
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



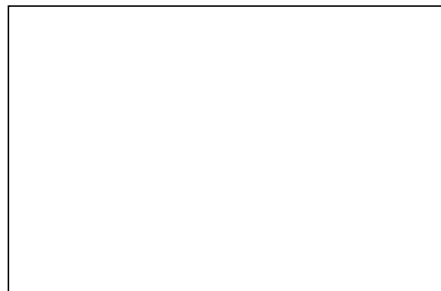
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

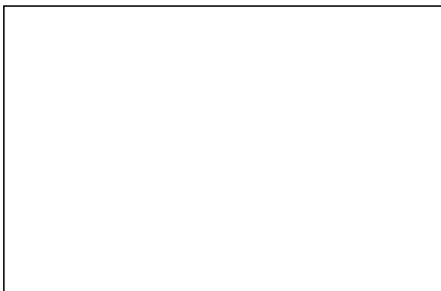
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Tunnécorce



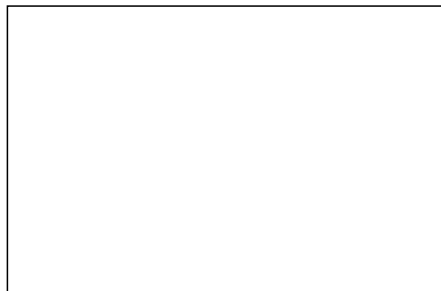
Terrain

R

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



Terrain

M

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire botanique



Terrain

R

Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

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

Vergers exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu''un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.

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

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{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

Vue prismatique

Terrain

R

{T} : pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, intendant des éléments

{X}{G}{U}

Planeswalker légendaire : Nissa

M

{+2} : Regard 2.

{+0} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain ou de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de marqueurs « loyauté » sur Nissa, intendant des éléments, vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille.

{-6} : Dégagez jusqu'à deux terrains ciblés que vous contrôlez. Ils deviennent des créatures 5/5 Élémental avec le vol et la célérité jusqu'à la fin du tour. Ce sont toujours des terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiora, la Déferlante

{2}{G}{U}

Planeswalker légendaire : Kiora

M

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à et par un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.

{-1} : Piochez une carte. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 9/9 bleue Kraken. »

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biochangement

{GU}

Éphémère

C

Déplacez n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 d'une créature ciblée à une autre créature ciblée ayant le même contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biomancie appliquée

{G}{U}

Éphémère

C

Choisissez l'un ou les deux ?

? Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

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

Capture de plasmé

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

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine première phase principale, ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Genèse mystique

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

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Créez un jeton de créature X/X verte Limon, X étant le coût converti de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation de biomasse

{X}{GU}{GU}

Éphémère

R

Les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X jusqu'à la fin du tour.

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

Répudier // Répliquer

{GU}{GU}

Éphémère / Rituel

R

<Répudier>
Éphémère

Contrecarrez une capacité activée ciblée ou une capacité déclenchée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

<Répliquer>
Rituel

Créez un jeton qui est une copie d'une créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide gluant

{G}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé, une capacité activée ou déclenchée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance simic

{G}{U}

Enchantement

R

{1}{G}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur une créature que vous contrôlez, mettez autant de marqueurs « croissance » sur l'Ascendance simic.

Au début de votre entretien, si l'Ascendance simic a au moins vingt marqueurs « croissance » sur elle, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dressé pour la chasse

{1}{G}{U}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du Luxa

{2}{G}{U}

Enchantement

R

Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « inondation » du Don du Luxa. Si aucun marqueur n'a été retiré de cette manière, mettez un marqueur « inondation » sur le Don du Luxa et piochez une carte. Sinon, ajoutez {C}{G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathie primordiale

{1}{G}{U}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez une créature qui a la force la plus élevée parmi les créatures sur le champ de bataille. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubation de krasis

{2}{G}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

{1}{G}{U}, renvoyez l'Incubation de krasis dans la main de son propriétaire : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montée d'Hadana

{1}{G}{U}

Enchantement légendaire

R

Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Puis, si cette créature a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, transformez la Montée d'Hadana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast