

Mimique métallique	{2}
Créature-artefact : changeforme	R
Au moment où le Mimique métallique arrive sur le cham	р
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 contrôle.	z
arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.	
supplementaire sur elle.	
2/	/1
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	

Élite de Plongeracine

Créature : ondin et guerrier

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.

Historienne de Plongeracine	{3}{G}	Précurseuse des Hérauts {3	}{G}
Créature : ondin et druide	R	Créature : ondin et éclaireur	U
Les cartes d'ondin et de druide dans votre cim ont le pistage. (Vous pouvez lancer des cartes avec pistage depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer leurs a coûts.)	etière le	Quand la Précurseuse des Hérauts arrive sur le champ bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque u carte d'ondin, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus. À chaque fois qu'un autre ondin arrive sur le char de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/s sur la Précurseuse des Hérauts.	de une mp
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	3/3	3/ Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2

Marcheroyaume	{2}{G}
Créature : changeforme	R
Changelin (Cette carte a tous les types de ca	,
Au moment où le Marcheroyaume arrive sur bataille, choisissez un type de créature.	le champ de
Vous pouvez regarder la carte du dessus de	votre
bibliothèque à tout moment.	tuna ahaiai
Vous pouvez lancer les sorts de créature du depuis le dessus de votre bibliothèque.	type choisi
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : ondin et guerrier et éclaireur 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. »)	Sentinelle de la cité sans nom	{2}{G}
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. »)		
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. »)		
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. »)		
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. »)		
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. »)		
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. »)		
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. »)	Créature : ondin et guerrier et éclaireur	R
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. »)	, •	
sacrifiez cet artefact : Une créature ciblée que vous contrôlez explore. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)		
contrôlez explore. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »)		
	contrôlez explore. N'activez que lors	•
3/4	pourriez lancer un rituel. »)	
3/4		
		3/4

I raqueuse de topographie	{2}{G}	Bannerette de Pierreruisseau	(1){U}
Créature : ondin et éclaireur Quand la Traqueuse de topographie arrive sur	R le champ de	Créature : ondin et sorcier Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être	С
bataille, créez un jeton Carte. (C'est un « {1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Une créature vous contrôlez explore. N'activez que lo pourriez lancer un rituel. ») Si une créature que vous contrôlez devait expl	artefact avec ciblée que orsque vous lorer, à la	bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moin île.) Les sorts d'ondin et les sorts de sorcier que vou lancez coûtent {1} de moins à lancer.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	I/1

Attrapeuse de maléfices vodaliane	{1}{U}	Biomancien be
Créature : ondin et sorcier	R	Créature : ond
Flash Les autres ondins que vous contrôlez gagner Sacrifiez un ondin : Contrecarrez un sort non- à moins que son contrôleur ne paie {1}.		{1}{U}: Adapte marqueurs +1/ elle.) À chaque fois mis sur le Bion défaussez-vou
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gather

enthique {U} din et sorcier et mutant ez 1 (Si cette créature n'a pas de /+1 sur elle, mettez un marqueurs +1/+1 sur qu'au moins un marqueur +1/+1 est mancien benthique, piochez une carte, puis us d'une carte. 1/1 ring © Wizards of the Coast

{1}{U}

С

Chasseur des mers	{2}{U}{U}	Empereur Mihail II	{1}{U}{U}
Onfature absence at management			
Créature : humain et mercenaire {3}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèq	R le line carte de	Créature légendaire : ondin et nobl	
permanent ondin, mettez-la sur le cham		bibliothèque à tout moment.	20000 00 70110
mélangez.		Vous pouvez lancer des sorts d dessus de votre bibliothèque.	039;ondin depuis le
		À chaque fois que vous lancez un	
		pouvez payer {1}. Si vous faites air créature 1/1 bleue Ondin.	nsi, créez un jeton de
	2/2		3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Danseur des brumes	{4}{U}
Créature : ondin et sorcier	R
Vol Les autres ondins que vous contrôlez gagnent +1 le vol. Encore {5}{U}{U} ({5}{U}{U}, exilez cette carte de cimetière: Pour chaque adversaire, créez une cc qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. I acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la pro étape de fin. N'activez que lorsque vous p lancer un rituel.)	votre opie jeton Elle ochaine
Maria de Outroia OMF anhairth Oann	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

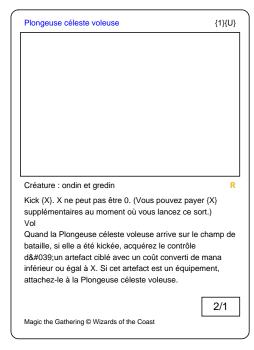
Franchisseur de houle	{2}{U}{U}
Créature : ondin et sorcier	R
A chaque fois que le Franchisseur de hou engagé, vous pouvez payer {1}{U}. Si vou renvoyez un permanent ciblé dans la mair propriétaire.	le devient s faites ainsi,

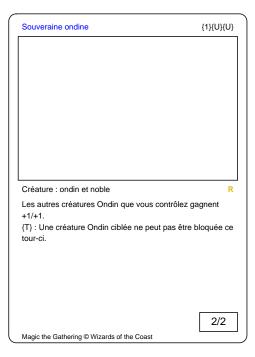
{1}{U}{U}

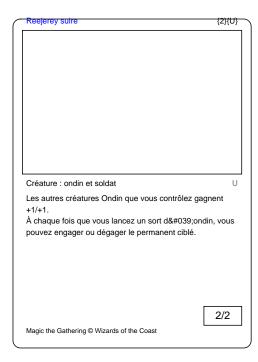
Héraut des ruisseaux secrets	{3}{U}	Maître du Trident de perles	{U}{U}
Créature : ondin et guerrier	R	Créature : ondin	R
Les créatures que vous contrôlez avec des marqueu +1/+1 sur elles ne peuvent pas être bloquées.	rs	Les autres créatures Ondin que vous contrôlez gagn +1/+1 et ont la traversée des îles. (Elles ne peuvent être bloquées tant que le joueur défenseur contrôle a moins une île.)	pas
	2/3		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		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 ciblen	t un ondin
que vous contrôlez coûtent {2} de plus à lancer. Les capacités que vos adversaires activent qui c	iblent un
ondin que vous contrôlez coûtent {2} de plus à a	ctiver.
	2/2
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

Oracle des fonds marins	{2}{U}{U}
Créature : ondin et sorcier	R
À chaque fois qu'un ondin que des blessures de combat à un joueur,	







Svyelun des mers et des cieux

(1){U}{U}

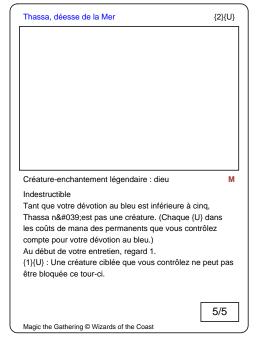
Créature légendaire : ondin et dieu

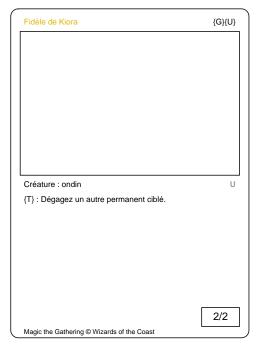
M

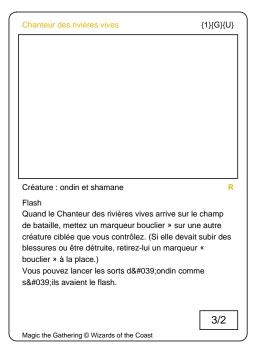
Svyelun des mers et des cieux a l'indestructible tant que vous contrôlez au moins deux autres ondins.
À chaque fois que Svyelun attaque, piochez une carte.

Les autres ondins que vous contrôlez ont parade {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Kumena, tyran d'Orazca

{1}{G}{U}

Créature légendaire : ondin et shamane 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.

Elease-braine orialite	τολίολ
Créature : ondin et shamane	U
Les autres ondins que vous contrôlez gagn	nent +1/+1.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Plongeuse céleste ondine	{G}{U}
Créature : ondin et mutant	U
Vol	
Quand la Plongeuse céleste ondine arrive	
bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur ur que vous contrôlez.	ie creature cibiee
(3){G}{U}: Proliférez (Choisissez n'	;importe quel
nombre de permanents et/ou de joueurs,	•
à chacun un autre marqueur de chaque s présente.).	one deja
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nicanzil, conductrice des courants	{G}{U}
Créature légendaire : ondin et éclaireur	U
À chaque fois qu'une créature que vous con explore une carte de terrain, vous pouvez mettre s champ de bataille, engagée, une carte de terrain of main	sur le
nam. À chaque fois qu'une créature que vous co	ntrôlez
explore une carte non-terrain, mettez un marqueu	r +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 sorcie	
La Première oratrice Zegana arrive a +1/+1 sur elle, X étant la force la plu	
créatures que vous contrôlez.	
Quand la Première oratrice Zegana nombre de cartes égal à sa force.	arrive, piochez un
	- 4/4
Mania the Cathorine @ William de VIII o O	
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	it

Selkie aux yeux glacés	{1}{GU}{GU}	Tishana, voix du tonnerre {5}{G}{U
Créature : ondin et gredin	R	Créature légendaire : ondin et shamane
Traversée des îles (Cette créature ne peut pas bloquée tant que le joueur défenseur contrôle a île.)		La force et l'endurance de Tishana, voix du tonnerre sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main
À chaque fois que la Selkie aux yeux glacés in blessures de combat à un joueur, vous pouvez autant de cartes.	-	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	1/1	*/* 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	
	le champ de bataille sous votre contrôle, vous ga point de vie et vous piochez une carte.	agriez i
	Maria da Callacia CMF and a Callacia	3/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Zegana, oratrice utopiste	{2}{G}{U}
Créature légendaire : ondin et sorcier	R
Quand Zegana, oratice utopiste arrive sur le ch	namp de
bataille, si vous contrôlez une autre créature au marqueur +1/+1 sur elle, piochez une carte.	vec un
{4}{G}{U}: Adaptez 4. (Si cette créature n	9;a pas de
marqueurs +1/+1 sur elle, mettez quatre marqu sur elle.)	ueurs +1/+1
Chaque créature que vous contrôlez avec un n	narqueur
+1/+1 sur elle a le piétinement.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Explorer	{1}{G}		Portée du kodama	{2}{G}
Rituel	С		Rituel: arcane	С
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour- Piochez une carte.	-ci.		Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-eune sur le champ de bataille engagée et l'autre votre main, puis mélangez.	en
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Merveilles des temps passés	{G}{G}		Portée du kodama	{2}{G}

Merveilles des temps passés	{G}{G}	Portée du kodam
Rituel	R	Rituel : arcane
Descente 8 ? Quand vous lancez ce sort, s8 moins huit cartes de permanent dans votre copiez ce sort deux fois. Vous pouvez choisi cibles pour ces copies. Renvoyez une carte de permanent ciblée de cimetière dans votre main. Exilez les Mervei passés.	imetière, r de nouvelles puis votre	Cherchez dans w cartes de terrain d une sur le champ votre main, puis r
Manic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering

Portée du kodama

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

Au creux de la vague	{2}{U}{U}	ĺ.	Malédiction du pourceau {X}{U}{U}	}
Rituel	R	'	Rituel F	 }
Renvoyez chaque créature sans marqueur +1/dans la main de son propriétaire.	+1 sur elle		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			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Forme du corbeau	{2}{U}
Rituel	С
Exilez un artefact ciblé ou une créature ciblée.	Son
contrôleur crée un jeton de créature 1/1 bleue C	Diseau avec
Prédiction {1}{U} (Pendant votre tour, vous pour	vez payer
{2} et exiler cette carte depuis votre main face o	
Lancez-la pendant un autre tour pour son coût on prédiction.)	de
•	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bastion de Karn	
Terrain	R
{T} : Ajoutez {C}. {4}, {T} : Proliférez.	
(-), (-)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Terrain {T}: Ajoutez {C}. {4}, {T}: Proliférez. Terrain Au moment où ce terrain arrive, choisissez un type de créature. {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créatur type choisi ou pour activer une capacité d'une source créature du type choisi.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast 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	
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ر

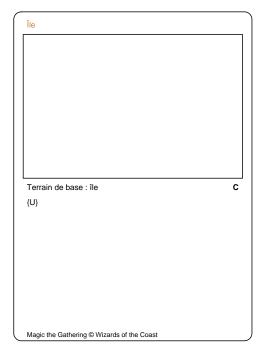
Forêt		
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
Terrain de base : forêt	С	
{G}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
wayic the Gathering & Wizalus of the Coast		

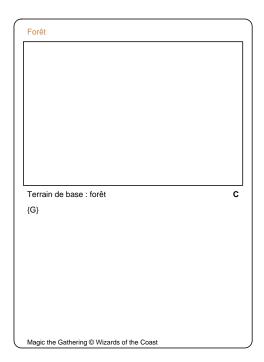






Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	













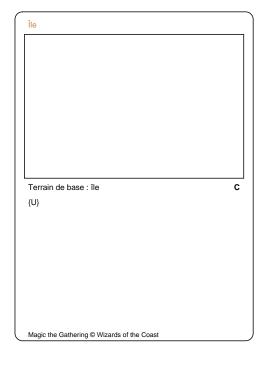


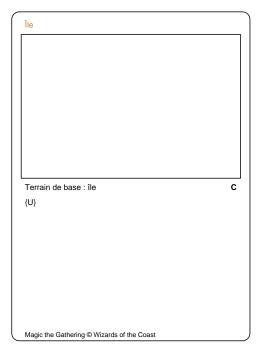


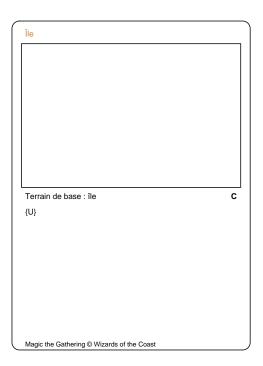












Lacis pâlevigne
Terrain R
Au moment où le Lacis pâlevigne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis pâlevigne arrive sur le champ de bataille engagé. {T} : Ajoutez {G} ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llanowar revenue à la vie	Passage des malandrins
Terrain U Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {G}: Greffe 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.)	Terrain {T}: Ajoutez {C}. {4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Passage des malandrins	Paysage myriadaire

Terrain

{T}: Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain

Ce terrain arrive engagé.
{T}: Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez ce terrain: 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		Refuge de I'alchimiste
Terrain 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.		Terrain {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)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Port de I'arrière-pays		Refuge de I'alchimiste

<i></i>	
Port de I'arrière-pays	
Terrain	R
Le Port de l'arrière-pays arrive sur le cham	
bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une foi	
ou une île.	
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Refuge de I'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 de la fausse divinité	Terra nullius
Terrain (T): Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.	Terrain 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Temple du mystère	Tour de commandement

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

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

Tour du Reliquaire	Anneau solaire	{1}
Terrain U	Artefact	U
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre	{T} : Ajoutez {C}{C}.	
main. {T} : Ajoutez {C}.		
(1).790d02 {0}.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Voie de I'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
	mana est depense pour lancer un sort de creature 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

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}	Cor du héraut	{3}
Artefact	С	Artefact	U
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.		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 votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature of type choisi, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.	du
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		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	

_		
5	Sphère du commandant	{3}
A	Artefact	С
	T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de	
	'identité couleur de votre commandant.	
	Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.	
٨	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sphère du commandant	{3}	Intrusion désastreuse {3}{0
Artefact		Éphémère
(T): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de la #8039; identité couleur de votre commandant. Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.		Exilez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Mettez à 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		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 cr acquièrent l'indestructible jusqu'à la f tour. (Les blessures et les effets qui disent « détrui le détruisent pas.)	éatures in du
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réveiller la bête	{2}{G}
Éphémère	M
Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée u de créature 3/3 verte Bête.	ın jeton
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Étherisation	{3}{U}			Ondulations de potentiel	{1}{U}
Éphémère	U		1	Éphémère	R
Renvoyez toutes les créatures attaquantes dans la leur propriétaire.	πain de		r	Proliférez, puis choisissez n'importe quel nombre de permanents que vous contrôlez qui ont re marqueur de cette manière. Ces permanents passen phase.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		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 jetor créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.	n de	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Commandement de Quandrix	{1}{G}{U}
Éphémère	F
Choisissez deux ?	
? Renvoyez une cible, créature ou plane main de son propriétaire.	swalker, dans la
? Contrecarrez un sort d'artefact o	ou
d'enchantement ciblé.	aná atuma aiblé a
? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une? Un joueur ciblé mélange jusqu'à	
ciblées de son cimetière dans sa biblioth	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Spirale de croissance {6	G}{U}		Ch?ur elfe {3}{	3}
Éphémère	С		Enchantement	R
Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.	le		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		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchantement 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.)	Chemin de la découverte	{3}{G}
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ di 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		
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ di 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		
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ di 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		
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ di 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		
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ di 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		
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ di 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		
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	Enchantement	R
	bataille sous votre contrôle, elle explore. (f du dessus de votre bibliothèque. Mettez ce votre main si c'est un terrain. Sinon, marqueur +1/+1 sur la créature, puis reme au-dessus de votre bibliothèque ou mettez	Révélez la carte ette carte dans , mettez un ttez la carte
	cimetière.)	

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/+ plus un sont mis sur elle à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Commerce suire {1}{U	J}	Eaux de Plongeracine {2}{U}
Enchantement tribal : ondin	u l	Enchantement U
	0	
Au début de votre étape de fin, dégagez tous les ondins que vous contrôlez.		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 adverisares contrôlent.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
(Découverte de congénères	{3}{U}{U}
	Enchantement	R
	Au moment où la Découverte de congénères arriv	
	champ de bataille, choisissez un type de créature À chaque fois qu'une créature du type choi	
	vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou a	
	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	

Reflets de Littjara	{4}{U}
Enchantement	R
Au moment où les Reflets de Littjara arrivent sur le ch	amp
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 permane	ent
devient un jeton.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	