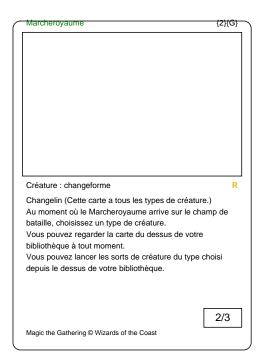
Hakbal de l'Âme déferlante	{2}{G}{U}	Élite de Plongeracine {1}{G
Créature légendaire : ondin et éclaireur	М	Créature : ondin et guerrier
Au début du combat pendant votre tour, chaque	e créature	À chaque fois qu'un autre ondin arrive sur le champ
Ondin que vous contrôlez explore. (Révélez la		de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1
dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte main si c'est un terrain. Sinon, mettez ur		sur un ondin ciblé que vous contrôlez.
+1/+1 sur la créature qui explore, puis remettez	•	
au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la d cimetière.)	lans votre	
À chaque fois qu'Hakbal de l'Âme	déferlante	
attaque, vous pouvez mettre sur le champ de b		
carte de terrain de votre main. Si vous ne le fair	tes pas,	
piochez une carte.	3/3	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique	{2}
Ordertung and fresh school and fresh	_
Créature-artefact : changeforme	R
Au moment où le Mimique métallique arrive sur le cham de bataille, choisissez un type de créature.	р
Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.	
Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez	Z
arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.	
2/	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	s votre cimetière
ont le pistage. (Vous pouvez lancer des ca	
pistage depuis votre cimetière en vous déf d'une carte de terrain en plus de pa	
coûts.)	yer leare datree
	3/3

instructeur d;,amdent	(३)(७)
Créature : ondin et shamane	R
Mentor (À chaque fois que cette créature atta	•
un marqueur +1/+1 sur une créature attaquar force inférieure.)	nte ciblée de
À chaque fois qu'une créature que vou	
avec un marqueur +1/+1 sur elle meurt, pioch	nez une carte.
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sage de I'évolution	{2}{G}
Créature : elfe et druide	U
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arr le champ de bataille sous votre contrôle, proliférez.	ive sur
(Choisissez n'importe quel nombre de perma et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autr	
marqueur de chaque sorte déjà présente.)	5
Г	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Traqueuse de topographie

Créature : ondin et éclaireur

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.

Bannerette de Pierreruisseau {	1}{U}		Commandant au casque de corail	{U}{U}
Créature : ondin et sorcier			Créature : ondin et soldat	R
Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être			Montée de niveau {1} ({1} : Mettez un marqueur « nive	
bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins	une		sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque	
île.) Les sorts d'ondin et les sorts de sorcier que vous			pourriez lancer un rituel.)	
lancez coûtent {1} de moins à lancer.	•		[Niveau 2-3> Vol (3/3)	
			Di A O A MA	
			[Niveau 4+> Vol Les autres ondins que vous contrôlez gagnent +1/+1.	(4/4)
				(" -)
	/1			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	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 marqueurs +1/+1 s elle.)	sur
	A chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 es mis sur le Biomancien benthique, piochez une carte, pu défaussez-vous d'une carte.	
	deladesez vode danoso, une saite.	
	1/	/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Danseur des brumes

Créature : ondin et sorcier

Vol

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

Encore {5}{U}{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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Créature légendaire : ondin et noble R Créature : ondin et guerrier	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.	jueurs
3/3	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast 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 devi engagé, vous pouvez payer {1}{U}. Si vous faiter renvoyez un permanent ciblé dans la main de so propriétaire.	s ainsi,
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Kopala, gardien des vagues	{1}{U}{U}
Créature légendaire : ondin et sorcier Les sorts que vos adversaires lancent d	R nui ciblent un ondin
que vous contrôlez coûtent {2} de plus	à lancer.
Les capacités que vos adversaires activondin que vous contrôlez coûtent {2} de	•
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maître du Trident de perles	{U}{U}
	_
Créature : ondin	R
Les autres créatures Ondin que vous cor +1/+1 et ont la traversée des îles. (Elles l être bloquées tant que le joueur défenser moins une île.)	ne peuvent pas
	2/2
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Créature : ondin	R	Créature : ondin et gredin	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.)		Kick (X). X ne peut pas être 0. (Vous pouvez paye supplémentaires au moment où vous lancez ce so Vol Quand la Plongeuse céleste voleuse arrive sur le bataille, si elle a été kickée, acquérez le contrôle d'un artefact ciblé avec un coût converti de inférieur ou égal à X. Si cet artefact est un équiper attachez-le à la Plongeuse céleste voleuse.	ort.) champ de mana
			2/1
2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	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 vo des blessures de combat à un joueur, p	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Reejerey suire	{2}{U}
	Créature : ondin et soldat	U
	Les autres créatures Ondin que vous contrôlez gagn +1/+1.	ent
	À chaque fois que vous lancez un sort d'ondir pouvez engager ou dégager le permanent ciblé.	, vous
	_	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

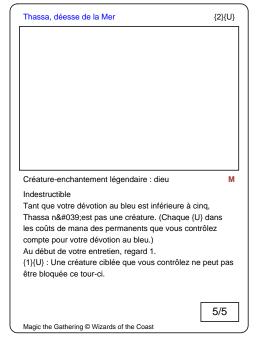
Plongeuse céleste voleuse

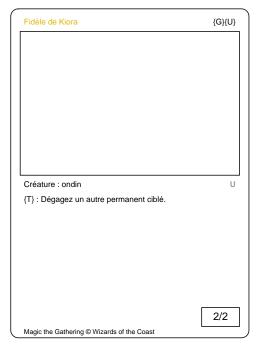
{1}{U}

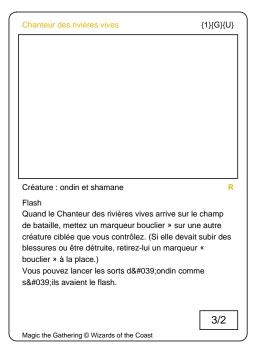
Sage des fables	{2}{U}	Spéléoplongeuse ondine	{2}{U
Créature : ondin et sorcier Chaque autre créature Sorcier que vou sur le champ de bataille avec un marqu supplémentaire sur elle. {2}, retirez un marqueur +1/+1 d' vous contrôlez : Piochez une carte.	ueur +1/+1	Créature : ondin et éclaireur À chaque fois qu'une créature que vous explore, la Spéléoplongeuse ondine gagne +1, jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être tour-ci.	/+0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/4

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 tour-ci.	bloquée ce
	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'ir	•••
que vous contrôlez au moins deux autres À chaque fois que Svyelun attaque, pioche	
Les autres ondins que vous contrôlez ont	
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/4







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	ίολίολ
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 cor explore une carte de terrain, vous pouvez mettre s champ de bataille, engagée, une carte de terrain o 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 shaman	e M
Traversée des îles (Cette créature ne peut p bloquée tant que le joueur défenseur contrôl île.)		La force et l'endurance de Tisha sont chacune égales au nombre de cal	
À chaque fois que la Selkie aux yeux glacés blessures de combat à un joueur, vous pouv autant de cartes.	_	Il n'y a pas de limite au nombre main. Quand Tishana arrive sur le champ de carte pour chaque créature que vous d	bataille, piochez une
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 le champ de bataille sous votre contrôle, v	
point de vie et vous piochez une carte.	
	3/3
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 son marqueur sur une cible, artefact, créature ou te	
	1/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Xolatoyac, la marée souriante {4}{G}{U	}	Explorer {1}{0	3}
			٦
Créature légendaire : salamandre et grand serpent	1	Rituel	С
À chaque fois que Xolatoyac, la marée souriante arrive sur		Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.	
le champ de bataille ou attaque, mettez un marqueur «		Piochez une carte.	
inondation » sur un terrain ciblé. Ce terrain est une île en plus de ses autres types tant qu'il a un marqueur «			
inondation » sur lui.			
Au début de votre étape de fin, dégagez chaque permaner	t		
que vous contrôlez avec un marqueur sur lui.			
6/6	7		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	┙	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 champ bataille, si vous contrôlez une autre créature avec u marqueur +1/+1 sur elle, piochez une carte. {4}{G}{U}: Adaptez 4. (Si cette créature n'a p marqueurs +1/+1 sur elle, mettez quatre marqueurs sur elle.) Chaque créature que vous contrôlez avec un marque1/+1/+1 sur elle a le piétinement.	oas de s +1/+1
Marie the Gatherina © Wizarde of the Coast	4/4

Merveilles des temps passés	{G}{G}
Rituel	R
Descente 8 ? Quand vous lancez ce sort, so moins huit cartes de permanent dans votre	cimetière,
copiez ce sort deux fois. Vous pouvez chois	
copiez ce sort deux fois. Vous pouvez chois cibles pour ces copies. Renvoyez une carte de permanent ciblée de cimetière dans votre main. Exilez les Merve passés.	epuis votre
cibles pour ces copies. Renvoyez une carte de permanent ciblée de cimetière dans votre main. Exilez les Merve	epuis votre

Portée du kodama	{2}{G}		Au creux de la vague	{2}{U}{U}
Rituel : arcane	С		Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu cartes de terrain de base, révélez ces cartes une sur le champ de bataille engagée et l� votre main, puis mélangez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	9;à deux , mettez-en		Renvoyez chaque créature sans marqueur dans la main de son propriétaire. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magio the Satholing S Wizards of the South		,	magic the sameling of vizarde of the south	
Portée du kodama	{2}{G}		Forme du corbeau	{2}{U}

Portée du kodama	{2}{G}
Rituel : arcane	
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deu:	
cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez- une sur le champ de bataille engagée et l'autre	
votre main, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

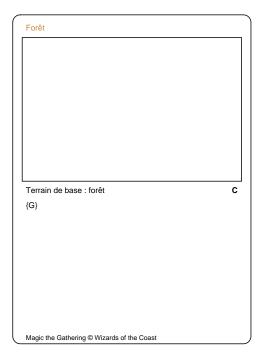
Malédiction du pourceau	{X}{U}{U}		Bas
Rituel	R		Teri
Exilez X créatures ciblées. Pour chaque créature			{T}:
cette manière, son contrôleur crée un jeton de cr verte Sanglier.	éature 2/2		{4},
verte Saligiler.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Mag
		/	9

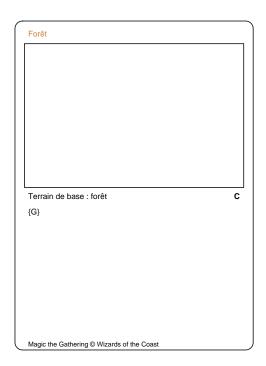
Bastion de Ram	
Terrain	R
{T}: Ajoutez {C}.	R
	R
{T}: Ajoutez {C}.	R

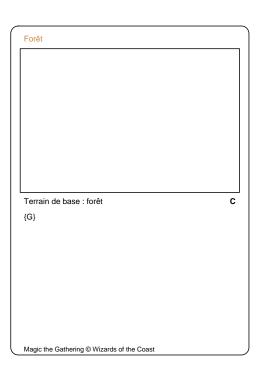
Bastion de Karn	
Terrain	R
{T} : Ajoutez {C}.	
{4}, {T}: Proliférez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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}.
Maria da Carla da Civil da Carla da Carla
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 créatur	
type choisi ou pour activer une capacité d'une	e uu
source créature du type choisi.	
,,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







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		































Île	Llanowar revenue à la vie
Terrain de base : île C	Terrain
{U} Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	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.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast
magic the Gallering & Mizards of the Gods.	mage the dathering a virial so of the dods.

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	

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	

Passage des malandrins	Pont de fangemousse
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 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.
Paysage myriadaire	Port de I'arrière-pays

Terrain U

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

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

Refuge de l'alchimiste		Temple de la fausse divinité
Reluge de la#059,alchimiste		Temple de la fausse divirille
Terrain R		Terrain U
{T} : Ajoutez {C}		{T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez
{G}{U}, {T}: Vous pouvez lancer des sorts ce tour-ci comme s'ils avaient le flash.		au moins cinq terrains.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Refuge de I'alchimiste		Temple du mystère

Terrain

{T}: Ajoutez {C}

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

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}.

	\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	
Terra nullius		Tour du Reliquaire
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.		Terrain Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main. {T}: Ajoutez {C}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Tour de commandement)	Voie de I'Ascendance

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire	{1}		Cachet d'ésotérisme	{2}
Artefact	U		Artefact	С
{T}: Ajoutez {C}{C}.			{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	
			ixamp,#039,identite couleur de votre commandant.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	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 q vous contrôlez. N'attachez l'équipement lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	ue
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet de Simic	{2}
Artefact	U
{1}, {T} : Ajoutez {G}{U}.	

Sphère du commandant	{3}	I A	Appel inspirateur {2	2}{G}
Artefact {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de I'identité couleur de votre commandant. Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.	С	É	Éphémère Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. Ces créatur acquièrent l' indestructible jusqu' à la fin du our. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez e détruisent pas.)	U
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		V	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Sphère du commandant	{3}		ntrusion désastreuse {	3}{G}

Artefact

(T): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Éphémère

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

Réveiller la bête	{2}{G}	Graver // Memoire	{3}{
Éphémère	M	Éphémère / Rituel	
Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur de créature 3/3 verte Bête.	crée un jeton	Graver {3}{U} Éphémère Mettez une cible, sort ou permanent n bibliothèque de son propriétaire en de partir du dessus.	
Magic the Gathering [⊕] Wizards of the Coast		&Itb>Mémoire&It/b> {4}{U}{U} Rituel Répercussion (Ne lancez ce sort que cimetière. Exilez-le ensuite.) Magistipe Gatherina @Wizgresorthen Carst.	•
		bibliothèque et pioche ensuite sept ca	

_		
	Étherisation	{3}{U}
	<u></u>	
	Éphémère	U
	Renvoyez toutes les créatures attaquantes dans la m leur propriétaire.	nain de
	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 jeto créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.	n de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{3}{U}

Ondulations de potentiel	{1}{U}	Spirale	de croissance {G}{U	}
Éphémère	R	Éphéma	ère	;
Proliférez, puis choisissez n nombre de permanents que vous cont marqueur de cette manière. Ces perm phase.	rôlez qui ont reçu un		z une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de une carte de terrain de votre main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the	e 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	

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	

Évolution bifurcatrice	{2}{G}	Eaux de Plongeracine	{2}{U}
Enchantement	R	Enchantement	U
Si au moins un marqueur +1/+1 devrait être mis sur		À chaque fois que vous lancez un sort d'ondin,	créez
créature que vous contrôlez, deux fois ce nombre d marqueurs +1/+1 sont mis sur cette créature à la pl		un jeton de créature 1/1 bleue Ondin avec la défense talismanique. (Une créature avec la défense talismanic	que
		ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que	
		adverisares contrôlent.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
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	

Reflets de Littjara {	4}{U}
Enchantement	R
Au moment où les Reflets de Littjara arrivent sur le cha	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	

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 es mis sur une créature que vous contrôlez, mettez autant marqueurs « croissance » sur l'Ascendance simic Au début de votre entretien, si l'Ascendance simic au moins vingt marqueurs « croissance » sur elle, vous gagnez la partie.	de c.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	