

Ascendance simic

{G}{U}

Enchantement

{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

Ascendance simic

{G}{U}

Enchantement

{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

Ascendance simic

{G}{U}

Enchantement

{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

Ascendance simic

{G}{U}

Enchantement

{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