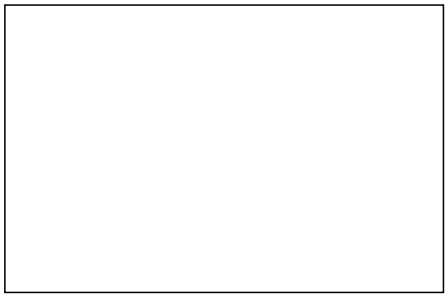
Manipulateur de Simic {1}{U}{U}



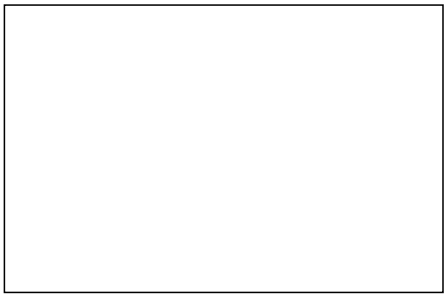
Créature : mutant et sorcier R

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.)
{T}, retirez un ou plusieurs marqueurs +1/+1 du Manipulateur de Simic : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée ayant une force inférieure ou égale au nombre de marqueurs +1/+1 retirés de cette manière.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor nuageoire {U}



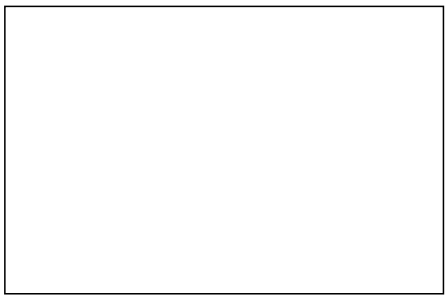
Créature : oiseau et mutant C

Vol
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.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulateur de Simic {1}{U}{U}



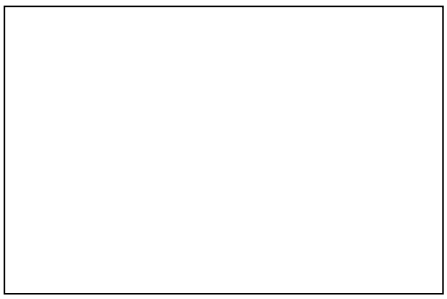
Créature : mutant et sorcier R

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.)
{T}, retirez un ou plusieurs marqueurs +1/+1 du Manipulateur de Simic : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée ayant une force inférieure ou égale au nombre de marqueurs +1/+1 retirés de cette manière.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor nuageoire {U}



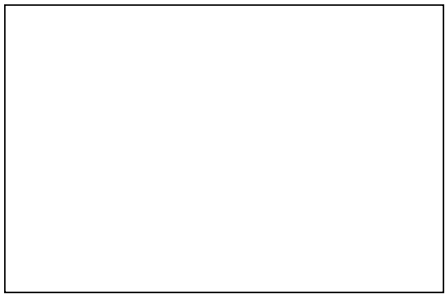
Créature : oiseau et mutant C

Vol
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.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor nuageoire {U}



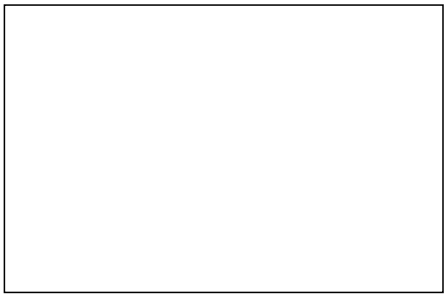
Créature : oiseau et mutant **C**

Vol
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.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briffaud céleste des Simic {5}{G}{U}



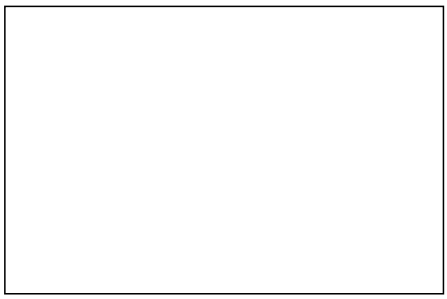
Créature : léviathan **R**

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

Raptor nuageoire {U}



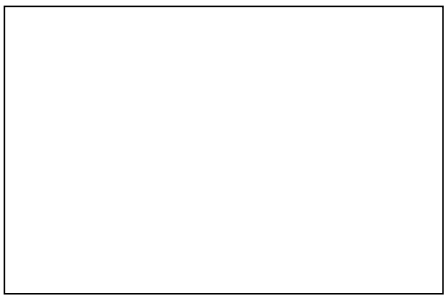
Créature : oiseau et mutant **C**

Vol
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.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briffaud céleste des Simic {5}{G}{U}



Créature : léviathan **R**

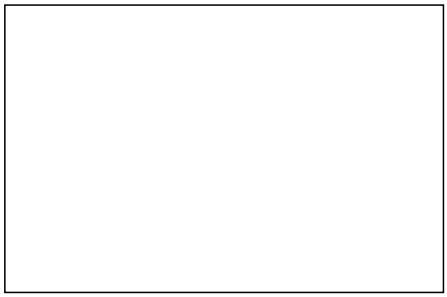
Vol, piétinement
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Zameck {G}{U}



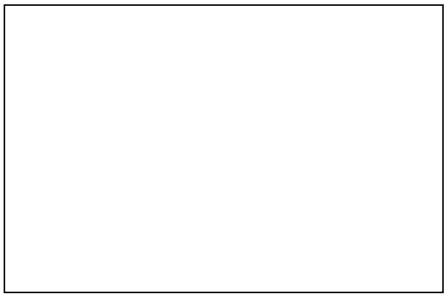
Créature : elfe et sorcier U

{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

Ghildmage de Zameck {G}{U}



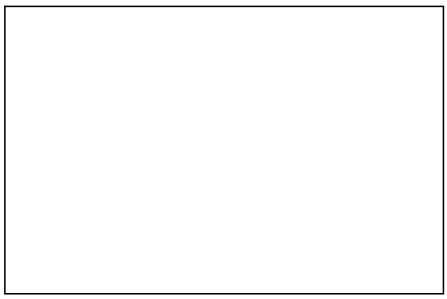
Créature : elfe et sorcier U

{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

Ghildmage de Zameck {G}{U}



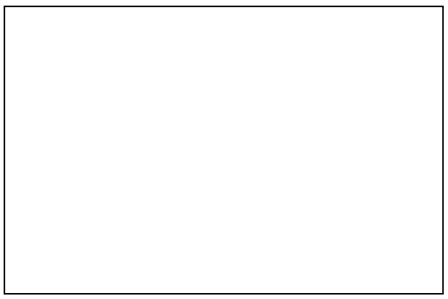
Créature : elfe et sorcier U

{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

Krasis insaisissable {1}{G}{U}



Créature : poisson et mutant U

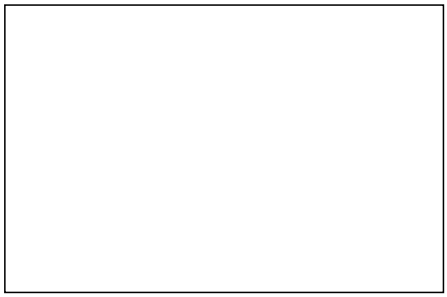
Le Krasis insaisissable ne peut pas être bloqué.
Évolution

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis insaisissable {1}{G}{U}



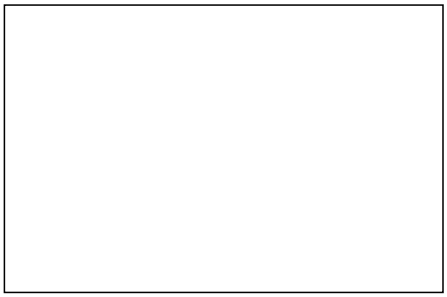
Créature : poisson et mutant U

Le Krasis insaisissable ne peut pas être bloqué.
Évolution

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis insaisissable {1}{G}{U}



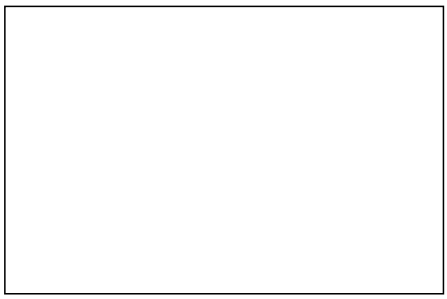
Créature : poisson et mutant U

Le Krasis insaisissable ne peut pas être bloqué.
Évolution

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis insaisissable {1}{G}{U}



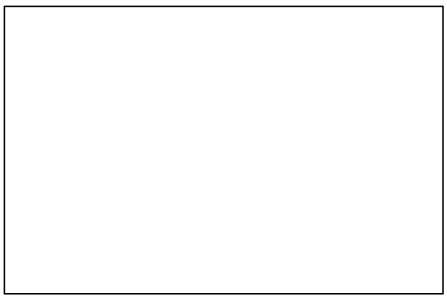
Créature : poisson et mutant U

Le Krasis insaisissable ne peut pas être bloqué.
Évolution

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître biomancien {2}{G}{U}



Créature : elfe et sorcier M

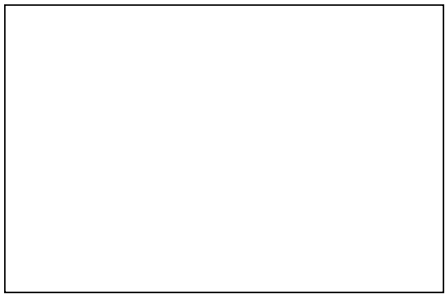
Chaque autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal à la force du Maître biomancien et comme un mutant en plus de ses autres types.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître biomancien {2}{G}{U}



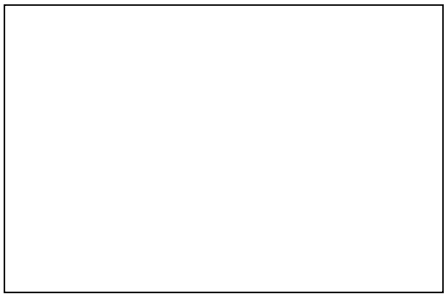
Créature : elfe et sorcier **M**

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

Oracle annelé {G}{U}



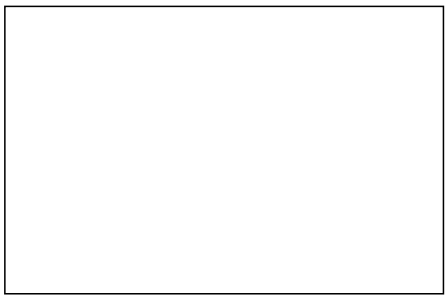
Créature : serpent et elfe et druide **C**

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

Oracle annelé {G}{U}



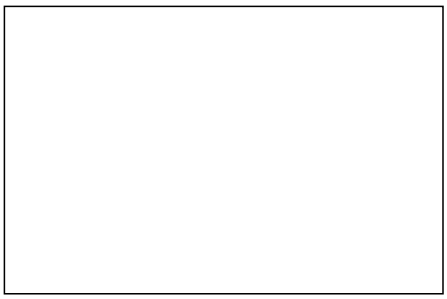
Créature : serpent et elfe et druide **C**

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

Oracle annelé {G}{U}



Créature : serpent et elfe et druide **C**

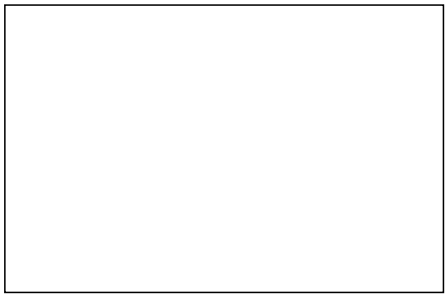
Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé {G}{U}



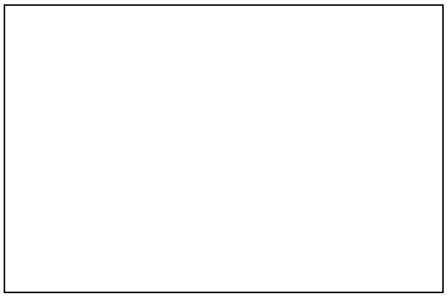
Créature : serpent et elfe et druide **C**

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

Vorel du Cladus Coque {1}{G}{U}



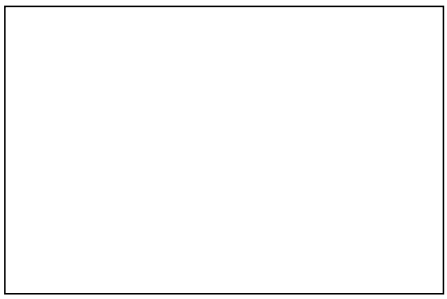
Créature légendaire : humain et ondin **R**

{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

Vorel du Cladus Coque {1}{G}{U}



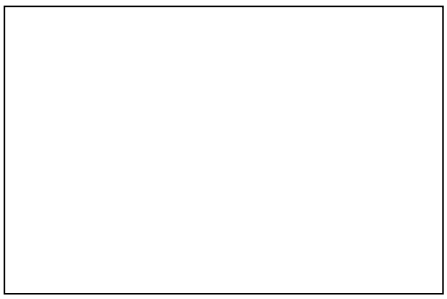
Créature légendaire : humain et ondin **R**

{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

Donner // Prendre {2}{G}{2}{U}



Rituel **U**

Donner
{2}{G}
Mettez trois marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.

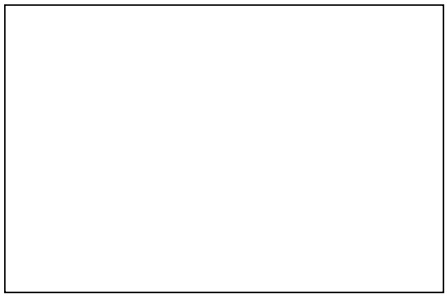
Prendre
{2}{U}
Retirez tous les marqueurs +1/+1 d'une créature ciblée que vous contrôlez. Piochez autant de cartes.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donner // Prendre {2}{G}{2}{U}



Rituel U

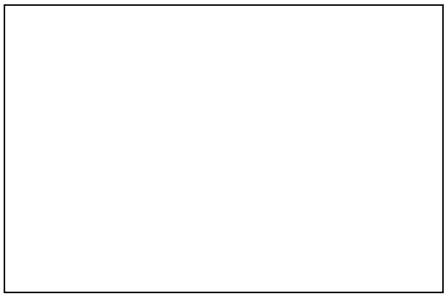
Donner
{2}{G}
Mettez trois marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.

Prendre
{2}{U}
Retirez tous les marqueurs +1/+1 d'une créature ciblée que vous contrôlez. Piochez autant de cartes.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

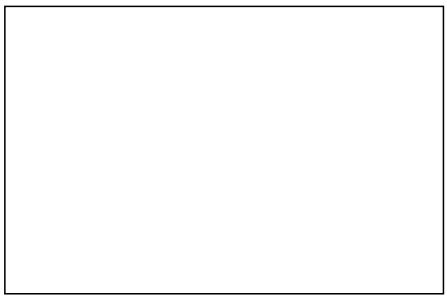


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

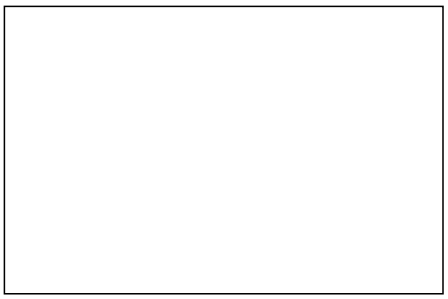


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



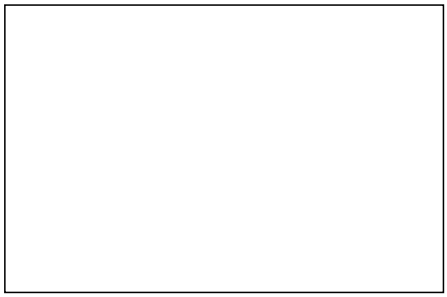
Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

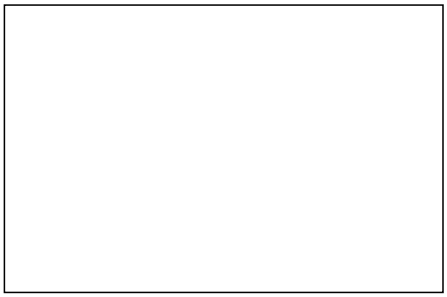


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

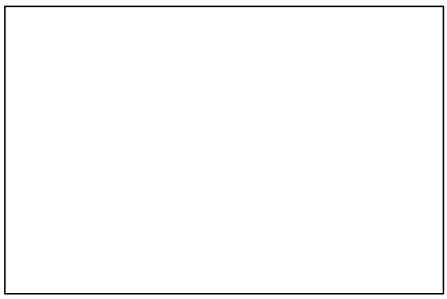


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

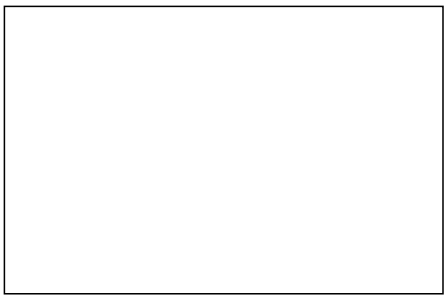


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

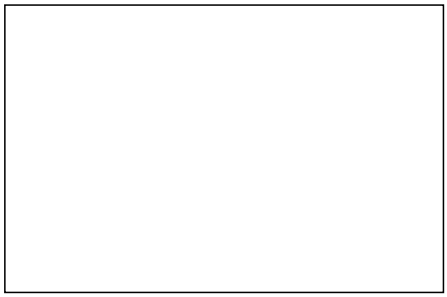


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

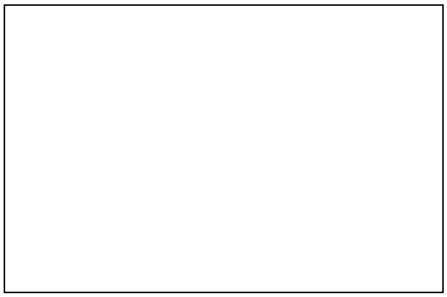


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

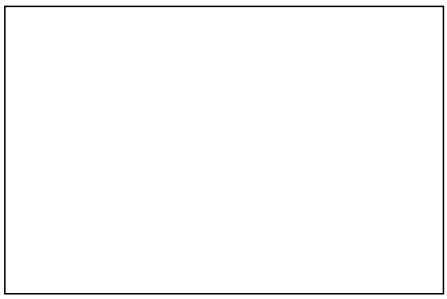


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

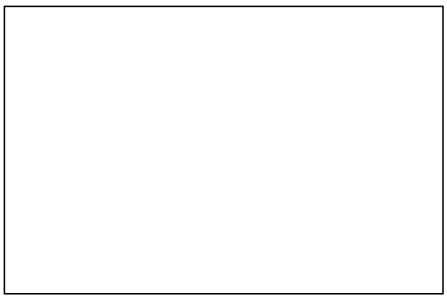


Terrain de base : île **C**

{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

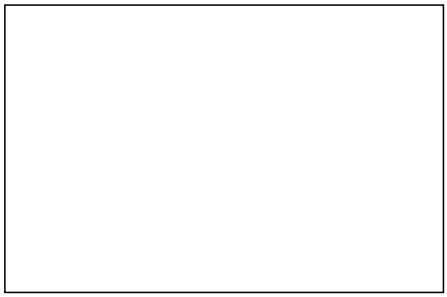
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic

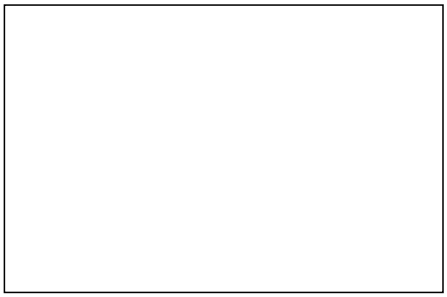


Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic

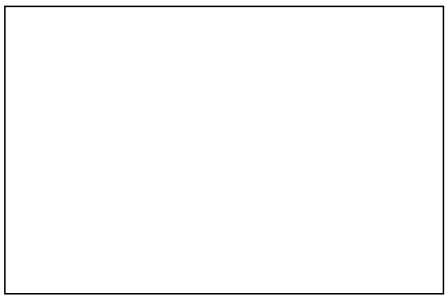


Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic

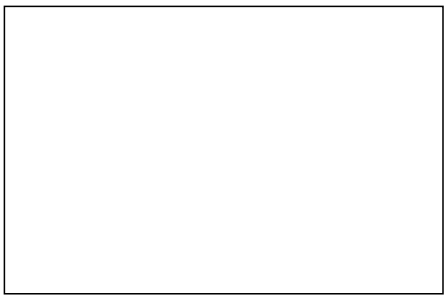


Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic

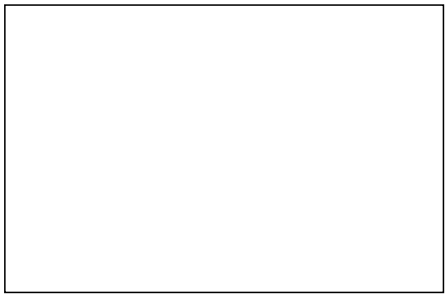


Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Simic {3}

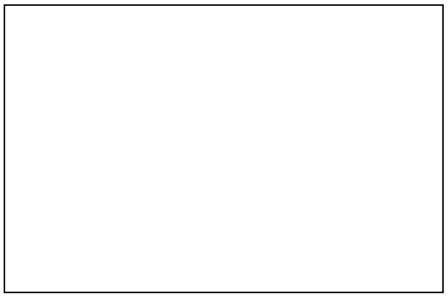


Artefact U

{T} : Ajoutez {U} ou {G}.
{G}{U} : La Runeclé de Simic devient une créature-artefact 2/3 verte et bleue Crabe avec la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide {U}

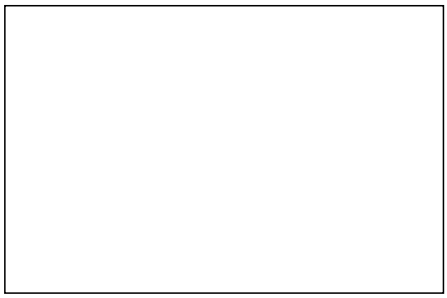


Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Simic {3}

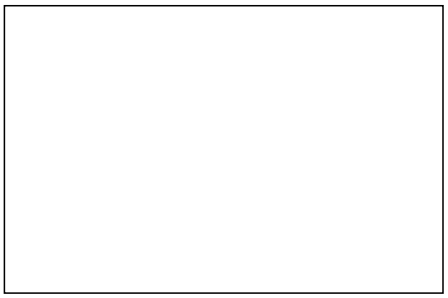


Artefact U

{T} : Ajoutez {U} ou {G}.
{G}{U} : La Runeclé de Simic devient une créature-artefact 2/3 verte et bleue Crabe avec la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide {U}

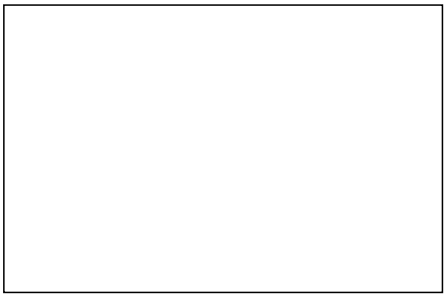


Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide {U}

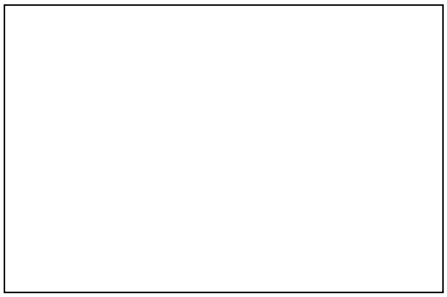


Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rupture de sort {1}{U}

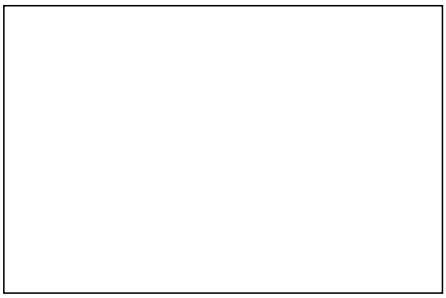


Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son controleur ne paie {X}, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rupture de sort {1}{U}

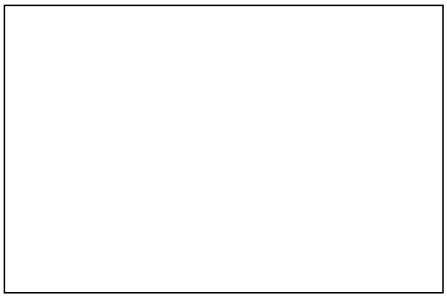


Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son controleur ne paie {X}, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rupture de sort {1}{U}



Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son controleur ne paie {X}, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast