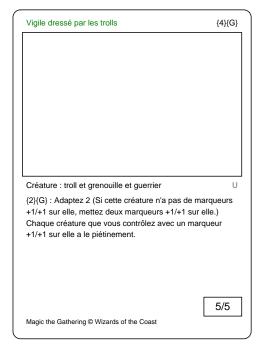
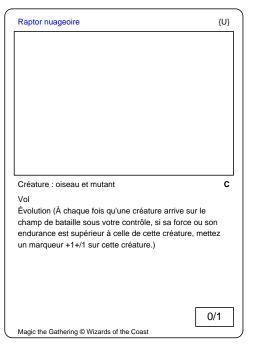
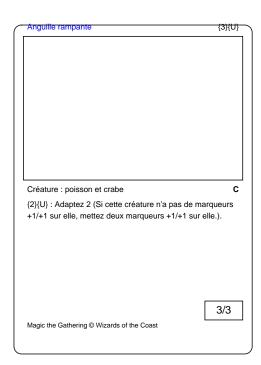
	- 1
Créature : élémental et mutant U Créature : plante	R
Greffe 4 (Cette créature arrive sur le champ de bataille <i> 7 oucheterre</i> ? À chaque fois qu'un te	
avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, n	ettez
qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous un marqueur +1/+1 sur le Kudzu fouettevigne.	
elle.)	
Quand le Cytoplaste sangracine arrive sur le champ de	
bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre	
créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.	
(2) : Déplacez un marqueur +1/+1 de la créature ciblée que	
vous contrôlez sur le Cytoplaste sangracine.	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magnetic continues of the continues of t	

_		
	Expérience Un	{G}
	Créature : humain et limon	U
	Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le	_
	champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou so endurance est supérieure à celle de cette créature, met	
	un marqueur +1+/1 sur cette créature.) Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un :	
	Régénérez l'Expérience Un.	
	1.	/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Sage de la spirale	{1}{G}
Créature : elfe et druide	R
Évolution (À chaque fois qu'une créatu champ de bataille sous votre contrôle, endurance est supérieur à celle de cet un marqueur +1+/1 sur cette créature. {T}: Ajoutez {G} pour chaque marqueu	si sa force ou son te créature, mettez
de la spirale.	
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





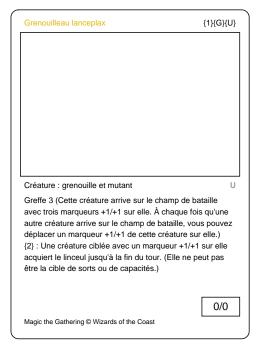


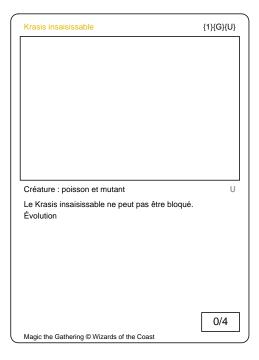
Raptor nuageoire	{U}
Traplet Hadgeen's	(0)
Créature : oiseau et mutant	
Vol	
Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le	
champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou endurance est supérieur à celle de cette créature, m	
un marqueur +1+/1 sur cette créature.)	
Г	0/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	U , .

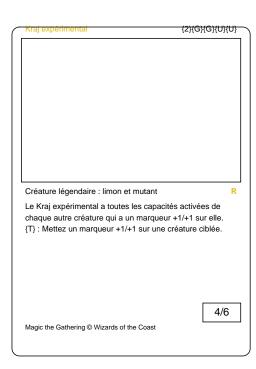
Briffaud céleste des Simic	{5}{G}{U}	Ghildmage de Zameck {G}	{U}
Créature : léviathan	R	Créature : elfe et sorcier	U
Vol, piétinement Linceul (Cette créature ne peut pas être la de capacités.)	a cible de sorts ou	{G}{U}: Ce tour-ci, chaque créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle. {G}{U}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature que voi contrôlez : Piochez une carte.	us
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	6/6	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2

Clavelade prédatrice	{1}{G}{U}	Ghildmage de Zamec
Créature : bête Vol À chaque fois que la Clavelade préc blessures de combat à un joueur, vo artefact ciblé ou un enchantement ci contrôle.	ous pouvez détruire un	Créature : elfe et sorc {G}{U} : Ce tour-ci, ch arrive sur le champ de supplémentaire sur el {G}{U}, retirez un mar contrôlez : Piochez ur
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	2/3	Magic the Gathering ® Wi

 $\{G\}\{U\}$ haque créature que vous contrôlez le bataille avec un marqueur +1/+1 rqueur +1/+1 d'une créature que vous ne carte. 2/2







Lézaraine galopante	{3}{G}{U}
Créature : grenouille et lézard	U
Piétinement	
Quand la Lézaraine galopante arrive sur le bataille, vous pouvez retirer n'importe quel	
marqueurs +1/+1 de créatures que vous co	
faites ainsi, deux fois ce nombre de marque	eurs +1/+1 sur la
Lézaraine galopante.	
	3/3
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	5/5

Mage des grands fonds	{2}{G}{U}	Momir	Vig, visionnaire simic	{3}{G}{U}
Créature : humain et sorcier	R	Créatu	re légendaire : elfe et sorcier	R
Évolution (À chaque fois qu'une créatu champ de bataille sous votre contrôle, endurance est supérieur à celle de cet un marqueur +1+/1 sur cette créature.) À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 et des grands fonds, vous pouvez pioche	si sa force ou son le créature, mettez st mis sur la Mage	vous p créatur au-des À chaq révélez	que fois que vous lancez un sort de ci ouvez chercher dans votre bibliothèq re, la révéler, puis mélanger et mette: ssus d'elle. que fois que vous lancez un sort de ci z la carte du dessus de votre bibliothè irte de créature, mettez-la dans votre	que une carte de z cette carte réature bleu, èque. Si c'est
	1/1			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic th	ne Gathering © Wizards of the Coast	

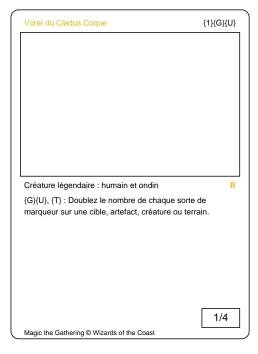
Mimique progéniteur	{4}{G}{U}
Créature : changeforme	M
Vous pouvez faire la que le Mimique progénite le champ de bataille comme une copie de n'im créature sur le champ de bataille, excepté qu'il début de votre entretien, si cette créature n'est jeton, créez un jeton qui est une copie de cette	porte quelle l a « Au l pas un
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast	0/0

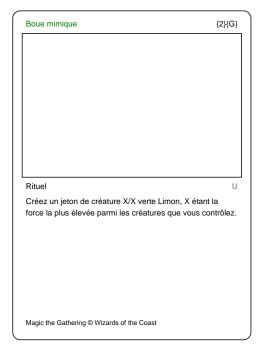
Mystique à jabots	{G}{G}{U}{U}
Créature : elfe et lézard et sorcier	U
Flash Quand la Mystique à jabots arrive sur le cha vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.	mp de bataille,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2

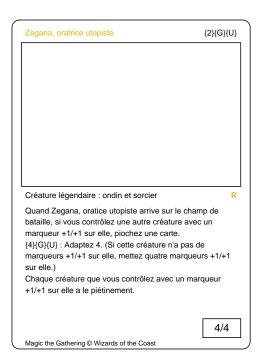
Nageur des nimbus	{X}{G}{U}	Oracle annelé {G	i}{U}
Créature : léviathan Vol Le Nageur des nimbus arrive sur le cham X marqueurs +1/+1 sur lui.	Unp de bataille avec	Créature : serpent et elfe et druide Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'es une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/0	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1

_		
	Omnibien	{1}{G}{G}{U}
	Créature : grenouille	R
	{T}: Une créature ciblée devient une grenouil force et une endurance de base de 3/3 jusqu' tour.	
	tour.	
		3/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Oracle annelé	{G}{U}
Créature : serpent et elfe et druide	С
Quand l'Oracle annelé arrive sur le chan révélez la carte du dessus de votre biblio une carte de terrain, mettez-la sur le cha Sinon, mettez cette carte dans votre mai	othèque. Si c'est amp de bataille.







Rituel

Piochez trois cartes. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	-
Chambre de croissance des Simic	Chambre de croissance des Simic
Terrain 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}.	Terrain 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Chambre de croissance des Simic	Chambre de croissance des Simic
Terrain U La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ	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}.	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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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







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























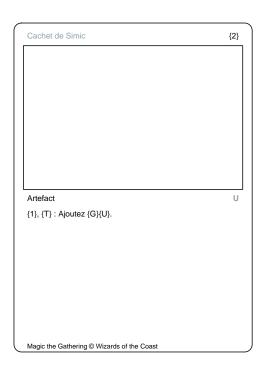
Porte de la guilde de Simic	Porte de la guilde de Simic
Terrain : porte C La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée. {T} : Ajoutez {G} ou {U}.	Terrain: porte C La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {G} ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Porte de la guilde de Simic	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}.	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

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	

Hybridation rapide	{U}
Éphémère	U
Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être	
régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeto	n 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 jeto créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.	n de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Biomancie appliquée {G}	{U}
Éphémère	С
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.	
proprietaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering & Mizards of the Coast	

Projet Gardien	{3}{G}
Enchantement	R
À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le	
champ de bataille sous votre contrôle, si elle n'a pas même nom qu'une autre créature que vous contrôlez	
qu'une carte de créature dans votre cimetière, pioche carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vide gluant {0	}{U}{U}
Éphémère	R
Contrecarrez un sort ciblé, une capacité activée ou déclenchée ciblée. (Les capacités de mana ne peuv être ciblées.)	ent pas
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

_		
	Ascendance simic	{G}{U}
	Enchantement {1}{G}{U}: Mettez un marqueur +1/+1 sur une créatu ciblée que vous contrôlez. À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mi une créature que vous contrôlez, mettez autant de marqueurs « croissance » sur l'Ascendance simic. Au début de votre entretien, si l'Ascendance simic a	R re s sur
	Au debut de votre entretien, si l'Ascendance simic a a moins vingt marqueurs « croissance » sur elle, vous gagnez la partie.	au
	Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast	

