Cytoplaste sangracine {2}{G}{G}

Créature : élémental et mutant U

Greffe 4 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur 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.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kudzu fouettevigne {1}{G}

Créature : plante R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Kudzu fouettevigne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez 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 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} : Ajoutez {G} pour chaque marqueur +1/+1 sur la Sage de la spirale.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile dressé par les trolls {4}{G}

Créature : troll et grenouille et guerrier U

{2}{G} : Adaptez 2 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.)
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

5/5

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

Anguille rampante {3}{U}

Créature : poisson et crabe C

{2}{U} : Adaptez 2 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.).

3/3

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

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

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

Clavelade prédatrice {1}{G}{U}

Créature : bête U

Vol
À chaque fois que la Clavelade prédatrice inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez détruire un artefact ciblé ou un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

2/3

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenouilleau lanceplax {1}{G}{U}

Créature : grenouille et mutant U

Greffe 3 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)
{2} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/0

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

Kraj expérimental {2}{G}{G}{U}{U}

Créature légendaire : limon et mutant R

Le Kraj expérimental a toutes les capacités activées de chaque autre créature qui a un marqueur +1/+1 sur elle.
{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lézaraine galopante {3}{G}{U}

Créature : grenouille et lézard U

Piétinement
Quand la Lézaraine galopante arrive sur le champ de bataille, vous pouvez retirer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 de créatures que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur la Lézaraine galopante.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des grands fonds {2}{G}{U}

Créature : humain 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.)
À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est mis sur la Mage des grands fonds, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momir Vig, visionnaire simic {3}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et sorcier R

À chaque fois que vous lancez un sort de créature vert, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature, la révéler, puis mélanger et mettez cette carte au-dessus d'elle.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature bleu, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique progéniteur {4}{G}{U}

Créature : changeforme M

Vous pouvez faire la que le Mimique progéniteur arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il a « Au début de votre entretien, si cette créature n'est pas un jeton, créez un jeton qui est une copie de cette créature. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique à jabots {G}{G}{U}{U}

Créature : elfe et lézard et sorcier U

Flash
Quand la Mystique à jabots arrive sur le champ de bataille, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nageur des nimbus {X}{G}{U}

Créature : léviathan U

Vol
Le Nageur des nimbus arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

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

Omnibien {1}{G}{G}{U}

Créature : grenouille R

{T} : Une créature ciblée devient une grenouille avec une force et une endurance de base de 3/3 jusqu'à la fin du tour.

3/3

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

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

Boue mimique {2}{G}

Rituel U

Créez un jeton de créature X/X verte Limon, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

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 de bataille, si vous contrôlez une autre créature avec un marqueur +1/+1 sur elle, piochez une carte.
{4}{G}{U} : Adaptez 4. (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur elle.)
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution urbaine {3}{G}{U}

Rituel U

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

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

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

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

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

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

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

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

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 jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

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 jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biomancie appliquée {G}{U}

Éphémère **C**

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.

Magic the Gathering © Wizards 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 le même nom qu'une autre créature que vous contrôlez ou qu'une carte de créature dans votre cimetière, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide gluant {G}{U}{U}

Éphémère **R**

Contrecarrez un sort ciblé, une capacité activée ou déclenchée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

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 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast