

Adepte de Simic {G}



Créature : humain et mutant C
Grefe 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte de Simic {G}



Créature : humain et mutant C
Grefe 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte de Simic {G}



Créature : humain et mutant C
Grefe 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilic Simic {4}{G}{G}



Créature : basilic et mutant U
Grefe 3

{1}{G} : Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature à la fin du combat. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilic Simic {4}{G}{G}



Créature : basilic et mutant U

Grefte 3

{1}{G} : Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature à la fin du combat. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indrik hurlepiaffe {4}{G}



Créature : bête U

Quand l'Indrik hurlepiaffe arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact ou enchantement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse protéenne {5}{G}{G}



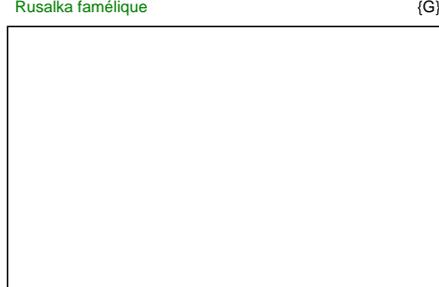
Créature : bête R

Quand la Carcasse protéenne meurt, cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de créature dont la valeur de mana totale est inférieure ou égale à 6, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rusalka famélique {G}



Créature : esprit U

{G}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verloque de Simic {3}{G}



Créature : ver **C**
 {U} : Dégagez le Verloque de Simic.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireuse à ailes de soie {2}{U}



Créature : peuple fée et éclairé **C**
 Vol
 {G}, sacrifiez l'Éclaireuse à ailes de soie : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verloque de Simic {3}{G}



Créature : ver **C**
 {U} : Dégagez le Verloque de Simic.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireuse à ailes de soie {2}{U}



Créature : peuple fée et éclairé **C**
 Vol
 {G}, sacrifiez l'Éclaireuse à ailes de soie : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadet épieur {1}{U} C



Créature : peuple fée et gremlin
Vol
Quand le Farfadet épieur meurt, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gicleur d'hélium {4}{U} C



Créature : bête et mutant
Grefe 3
{1} : La créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadet épieur {1}{U} C



Créature : peuple fée et gremlin
Vol
Quand le Farfadet épieur meurt, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gicleur d'hélium {4}{U} C



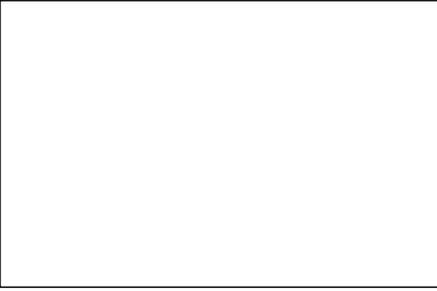
Créature : bête et mutant
Grefe 3
{1} : La créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Greffemage vigéen

{2}{U}



Créature : vedalken et sorcier et mutant

C

Grefte 2 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux 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.)

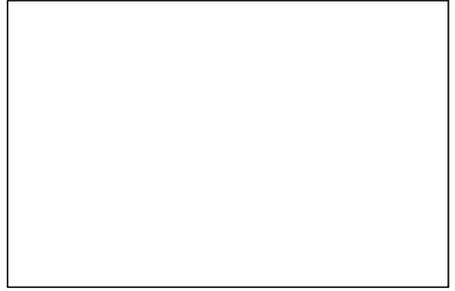
{1}{U} : Dégagez une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raie manta de plax

{1}{U}



Créature : bête

U

Flash

Quand la Raie manta de plax arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent le linceul jusqu'à la fin du tour.

Quand la Raie manta de plax arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que {G} n'ait été dépensé pour la lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Greffemage vigéen

{2}{U}



Créature : vedalken et sorcier et mutant

C

Grefte 2 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux 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.)

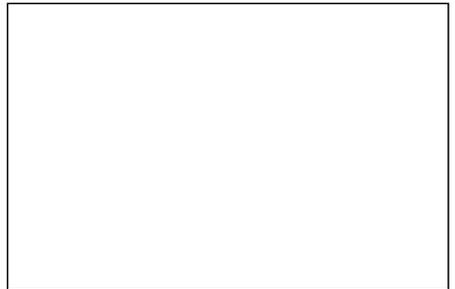
{1}{U} : Dégagez une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raie manta de plax

{1}{U}



Créature : bête

U

Flash

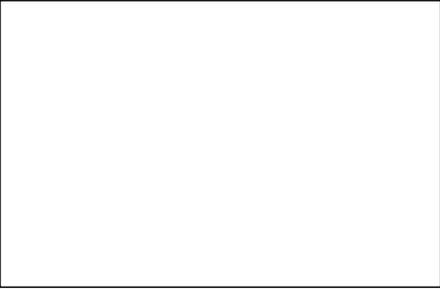
Quand la Raie manta de plax arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent le linceul jusqu'à la fin du tour.

Quand la Raie manta de plax arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que {G} n'ait été dépensé pour la lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rusalka noyée {U}



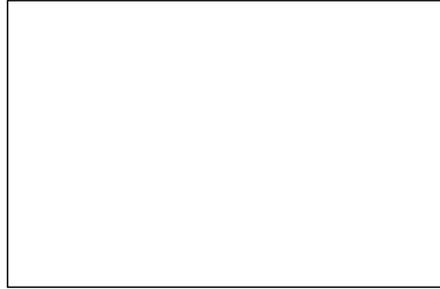
Créature : esprit U

{U}, Sacrifiez une créature : Défaussez-vous d'une carte, et piochez ensuite une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydroponée vigéenne {1}{G}{U}



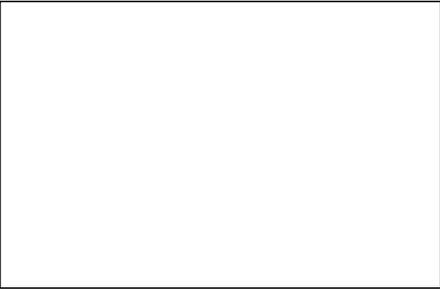
Créature : plante et mutant C

Grefe 5 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec cinq 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.)
L'Hydroponée vigéenne ne peut ni attaquer ni bloquer.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Simic {GU}{GU}



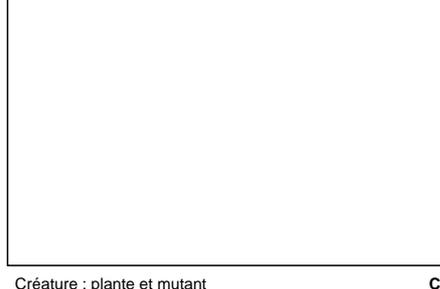
Créature : elfe et sorcier U

{{GU} peut être payé au choix avec {G} ou {U}.)
{1}{G} : Déplacez un marqueur +1/+1 depuis une créature ciblée sur une autre créature ciblée ayant le même contrôleur.
{1}{U} : Attachez une aura ciblée attachée à un permanent ayant le même contrôleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydroponée vigéenne {1}{G}{U}



Créature : plante et mutant C

Grefe 5 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec cinq 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.)
L'Hydroponée vigéenne ne peut ni attaquer ni bloquer.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydroponée vigéenne

{1}{G}{U}

Créature : plante et mutant

C

Grefe 5 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec cinq 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.)
L'Hydroponée vigéenne ne peut ni attaquer ni bloquer.

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, révéléz 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

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

Oracle annelé

{G}{U}

Créature : serpent et elfe et druide

C

Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révéléz 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

Force intérieure

{X}{G}



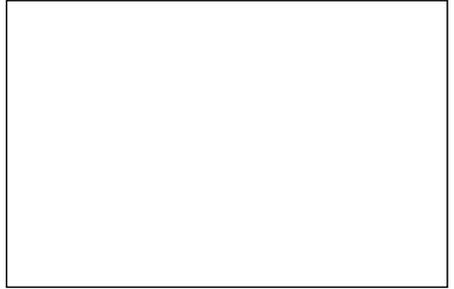
Rituel

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune des X créatures ciblées.

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.

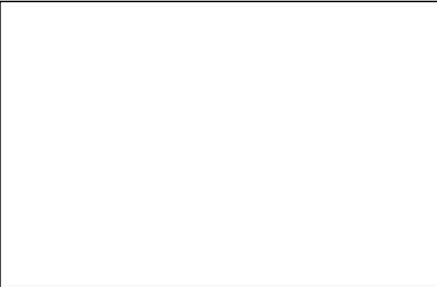
Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force intérieure

{X}{G}



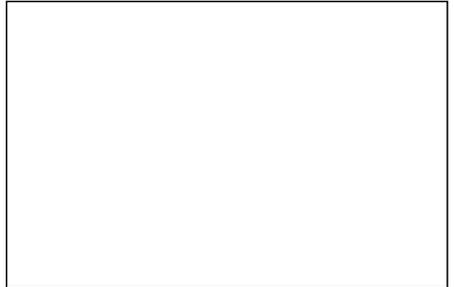
Rituel

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune des X créatures ciblées.

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

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

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

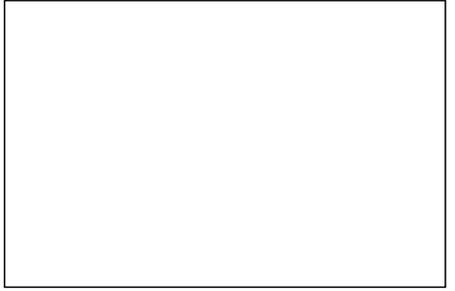


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

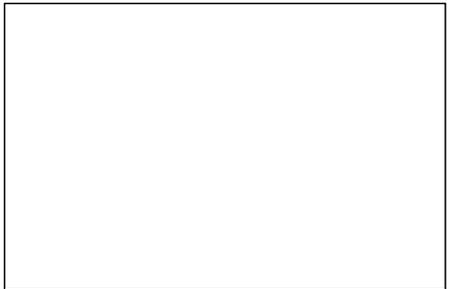


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

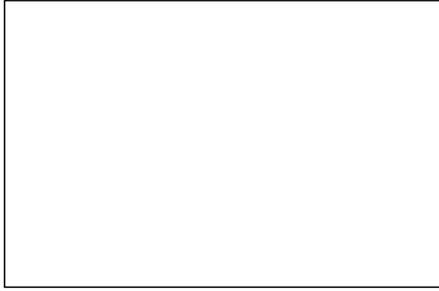


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

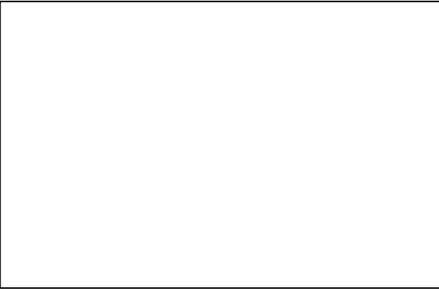


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

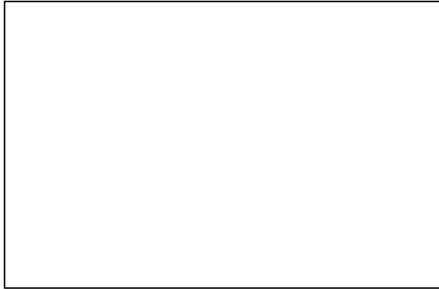


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

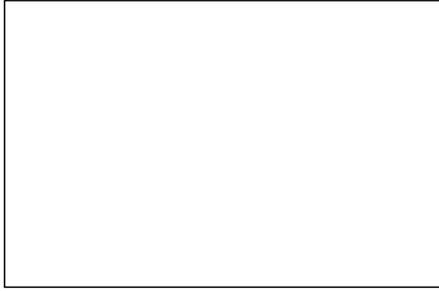


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

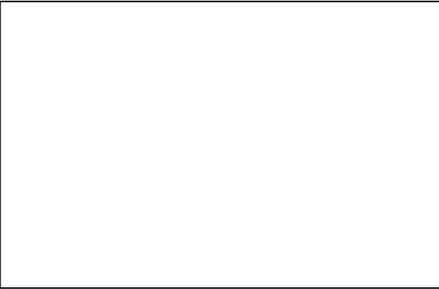


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

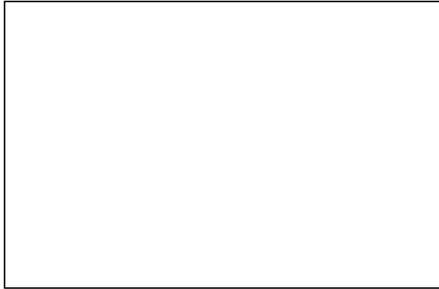


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

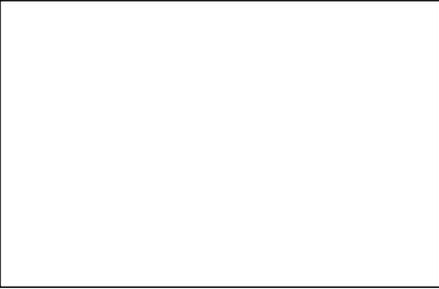


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

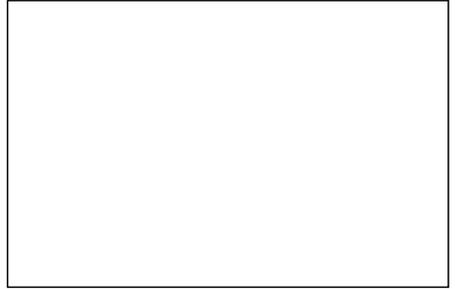
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feuillage immédiat

{2}{G}



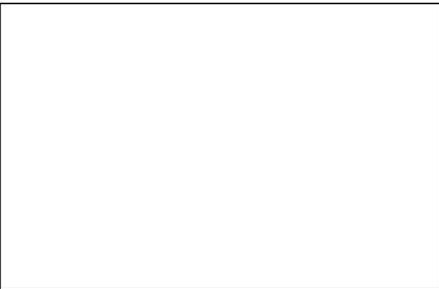
Éphémère

U

Ne lancez ce sort que pendant le combat après que les bloqueurs aient été déclarés.
Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte bloquant une créature ciblée qui vous attaque.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Novijen, le C?ur du progrès



Terrain

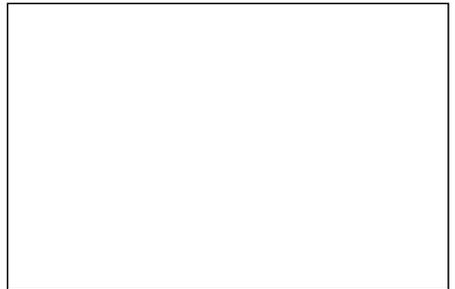
U

{T} : Ajoutez {C}.
{G}{U}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feuillage immédiat

{2}{G}



Éphémère

U

Ne lancez ce sort que pendant le combat après que les bloqueurs aient été déclarés.
Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte bloquant une créature ciblée qui vous attaque.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cellule de stase

{4}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

{3}{U} : Attachez la Cellule de stase à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plax de blindage

{2}{GU}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand le Plax de blindage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cellule de stase

{4}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

{3}{U} : Attachez la Cellule de stase à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plax de blindage

{2}{GU}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand le Plax de blindage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

