

Adeptes de Simic

{G}

Créature : humain et mutant

C

Grefe 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adeptes de Simic

{G}

Créature : humain et mutant

C

Grefe 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adeptes de Simic

{G}

Créature : humain et mutant

C

Grefe 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adeptes de Simic

{G}

Créature : humain et mutant

C

Grefe 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll sporéchine

{3}{G}

Créature : troll et mutant

C

Grefe 2

{1}{G} : Régénérez une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll sporéchine

{3}{G}

Créature : troll et mutant

C

Grefe 2

{1}{G} : Régénérez une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll sporéchine

{3}{G}

Créature : troll et mutant

C

Grefe 2

{1}{G} : Régénérez une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll sporéchine

{3}{G}

Créature : troll et mutant

C

Grefe 2

{1}{G} : Régénérez 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

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

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

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

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

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

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

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

Force intérieure

{X}{G}

Rituel

C

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

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

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

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



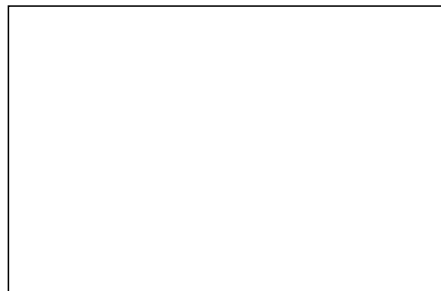
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



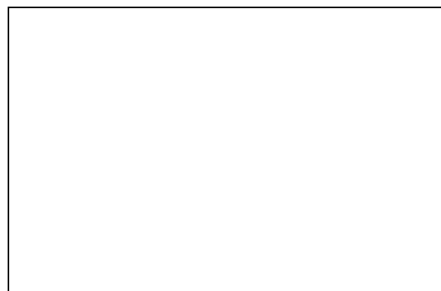
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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 : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Simic{2}

ArtefactU
{1}, {T} : Ajoutez {G}{U}.

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

Cuve d'évolution

{3}

Artefact

R

{3}, {T} : Engagez une créature ciblée et mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Jusqu'à la fin du tour, elle acquiert « {2}{G}{U} : Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve d'évolution

{3}

Artefact

R

{3}, {T} : Engagez une créature ciblée et mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Jusqu'à la fin du tour, elle acquiert « {2}{G}{U} : Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve d'évolution

{3}

Artefact

R

{3}, {T} : Engagez une créature ciblée et mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Jusqu'à la fin du tour, elle acquiert « {2}{G}{U} : Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature. »

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

Collet à sorts

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

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

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

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

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

Perchoir du drakôn aux feuilles

{3}{G}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {G}{U}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 verte et bleue Drakôn avec le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perchoir du drakôn aux feuilles

{3}{G}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {G}{U}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 verte et bleue Drakôn avec le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perchoir du drakôn aux feuilles

{3}{G}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {G}{U}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 verte et bleue Drakôn avec le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

