

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

Araignée aiguafîle

{1}{G}

Créature : araignée et mutant

C

Grefe 2

{G} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert la portée jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée aiguafîle

{1}{G}

Créature : araignée et mutant

C

Grefe 2

{G} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert la portée jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée aiguafîle

{1}{G}

Créature : araignée et mutant

C

Grefe 2

{G} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert la portée jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée aiguafîle

{1}{G}

Créature : araignée et mutant

C

Grefe 2

{G} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert la portée jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe cytoïde

{6}{G}

Créature : élémental et mutant

C

Grefe 6

{G} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe cytoïde

{6}{G}

Créature : élémental et mutant

C

Grefe 6

{G} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe cytoïde

{6}{G}

Créature : élémental et mutant

C

Grefe 6

{G} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère à patagia

{3}{G}

Créature : serpent

U

Vol

Quand la Vipère à patagia arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 verte et bleue Serpent.

Quand la Vipère à patagia arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que {U} n'ait été dépensé pour la lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère à patagia

{3}{G}

Créature : serpent

U

Vol

Quand la Vipère à patagia arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 verte et bleue Serpent.

Quand la Vipère à patagia arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que {U} n'ait été dépensé pour la lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulatrice de cytoplaste

{2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier et mutant

R

Grefe 2

{U}, {T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle tant que la Manipulatrice de cytoplaste reste sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère à patagia

{3}{G}

Créature : serpent

U

Vol

Quand la Vipère à patagia arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 verte et bleue Serpent.

Quand la Vipère à patagia arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que {U} n'ait été dépensé pour la lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulatrice de cytoplaste

{2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier et mutant

R

Grefe 2

{U}, {T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle tant que la Manipulatrice de cytoplaste reste sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulatrice de cytoplaste

{2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier et mutant

R

Grefe 2

{U}, {T} : Acquérez le contrôle d’une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle tant que la Manipulatrice de cytoplaste reste sur le champ de bataille.

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

Manipulatrice de cytoplaste

{2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier et mutant

R

Grefe 2

{U}, {T} : Acquérez le contrôle d’une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle tant que la Manipulatrice de cytoplaste reste sur le champ de bataille.

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

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

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

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

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

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

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

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 : 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

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

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

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

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

Déférence {1}{U}

Éphémère U
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

D        
{1}{U}

        
U

Contrecarrez un sort cib  . Si ce sort est contrecarr   de cette mani  re, mettez-le dans la main de son propri  taire    la place du cimet  re de ce joueur.

Piochez une carte.

Magic the Gathering    Wizards of the Coast

D        
{1}{U}

        
U

Contrecarrez un sort cib  . Si ce sort est contrecarr   de cette mani  re, mettez-le dans la main de son propri  taire    la place du cimet  re de ce joueur.

Piochez une carte.

Magic the Gathering    Wizards of the Coast

D        
{1}{U}

        
U

Contrecarrez un sort cib  . Si ce sort est contrecarr   de cette mani  re, mettez-le dans la main de son propri  taire    la place du cimet  re de ce joueur.

Piochez une carte.

Magic the Gathering    Wizards of the Coast

Saison de d  doublement
{4}{G}

Enchantement
M

Si un effet devait cr  er au moins un jeton sous votre contr  le, il cr  e deux fois ce nombre de jetons    la place.

Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contr  lez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent    la place.

Magic the Gathering    Wizards of the Coast

Saison de dédoublement

{4}{G}

Enchantement

M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.
Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

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

Saison de dédoublement

{4}{G}

Enchantement

M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.
Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

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

