

Geist étrangleracine {G}{G}



Créature : esprit U

Célérité

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine {G}{G}



Créature : esprit U

Célérité

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine {G}{G}



Créature : esprit U

Célérité

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre kalonienne {3}{G}{G}



Créature : hydre M

Piétinement

L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre kalonienne {3}{G}{G}



Créature : hydre M

Piétinement

L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre kalonienne {3}{G}{G}



Créature : hydre M

Piétinement

L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre kalonienne {3}{G}{G}



Créature : hydre M

Piétinement

L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage {1}{G}



Créature : limon R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limón nécrophage {1}{G}



Créature : limon R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limón nécrophage {1}{G}



Créature : limon R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limón nécrophage {1}{G}



Créature : limon R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}



Créature : loup C

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}



Créature : loup **C**

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

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

Louveteau {G}



Créature : loup **C**

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

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

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.)

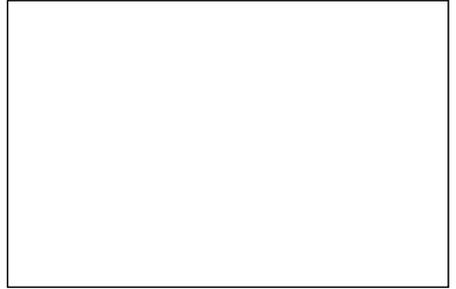
{T} : Ajoutez {G} pour chaque marqueur +1/+1 sur la Sage de la spirale.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulateur de Simic

{1}{U}{U}



Créature : mutant 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.)

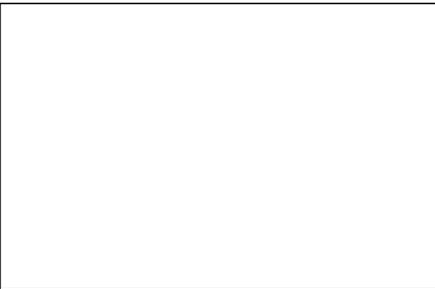
{T}, retirez un ou plusieurs marqueurs +1/+1 du Manipulateur de Simic : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée ayant une force inférieure ou égale au nombre de marqueurs +1/+1 retirés de cette manière.

0/1

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.)

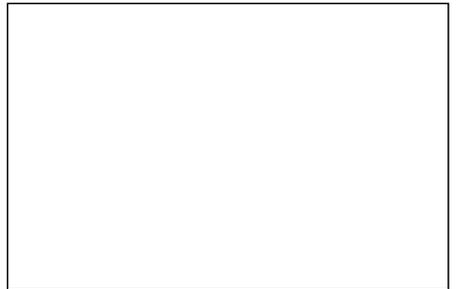
{T} : Ajoutez {G} pour chaque marqueur +1/+1 sur la Sage de la spirale.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulateur de Simic

{1}{U}{U}



Créature : mutant 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.)

{T}, retirez un ou plusieurs marqueurs +1/+1 du Manipulateur de Simic : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée ayant une force inférieure ou égale au nombre de marqueurs +1/+1 retirés de cette manière.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor nuageoire {U} C



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

Raptor nuageoire {U} C



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

Raptor nuageoire {U} C



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

Ghildmage de Zameck {G}{U} 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

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

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

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

Maître biomancien {2}{G}{U}



Créature : elfe et sorcier M

Chaque autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal à la force du Maître biomancien et comme un mutant en plus de ses autres types.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitre biomancien

{2}{G}{U}

Créature : elfe et sorcier

M

Chaque autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal à la force du Maître biomancien et comme un mutant en plus de ses autres types.

2/4

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

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

Sauvagerie grandissante

{2}{G}{G}

Rituel

R

Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, mettez dix marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

Flashback {5}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exiliez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie grandissante

{2}{G}{G}

Rituel

R

Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, mettez dix marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

Flashback {5}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie grandissante

{2}{G}{G}

Rituel

R

Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, mettez dix marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

Flashback {5}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

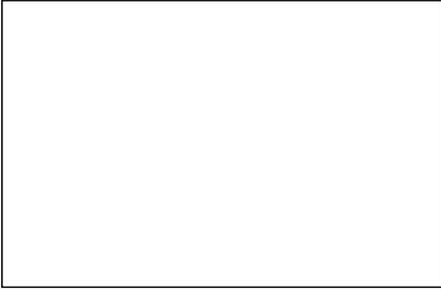
Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



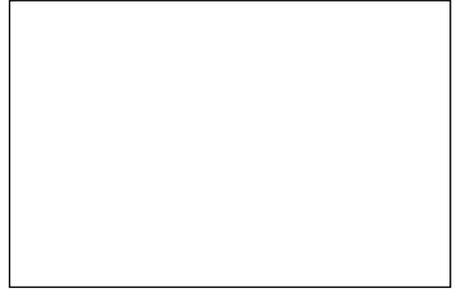
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



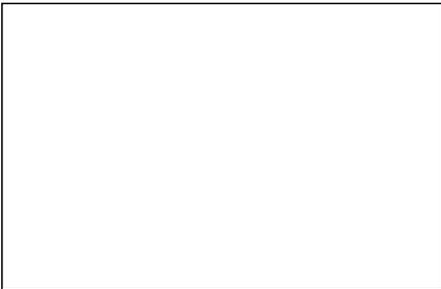
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



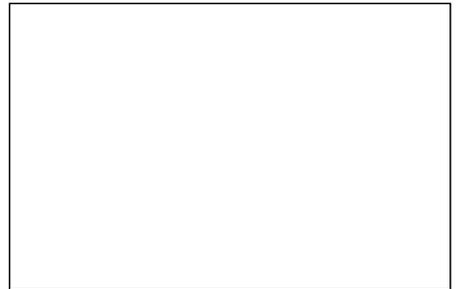
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



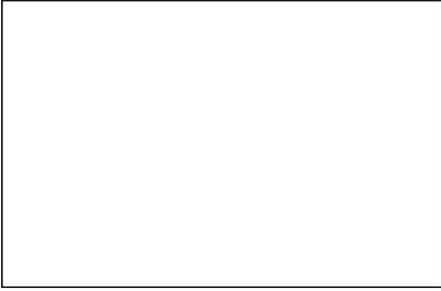
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



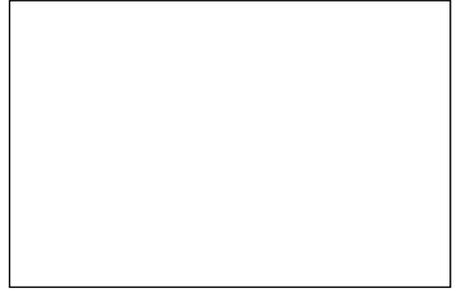
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



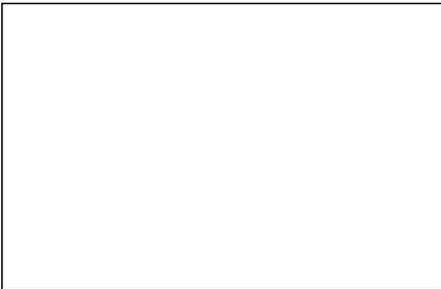
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



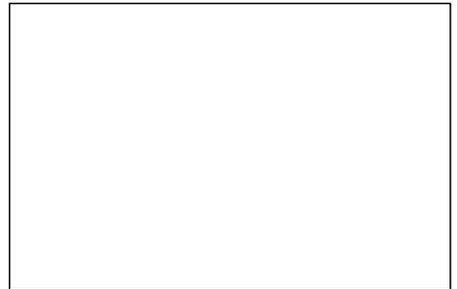
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

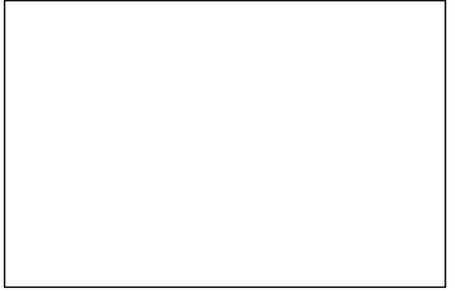


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

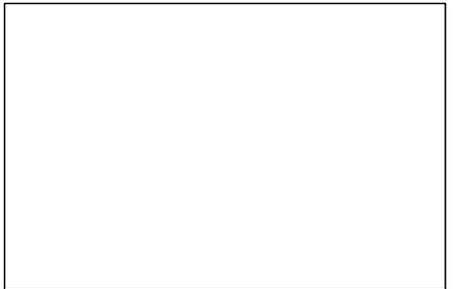


Terrain de base : forêt
{G}

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

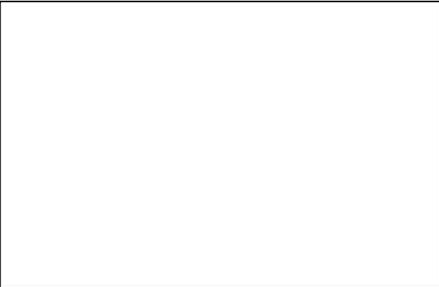
R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



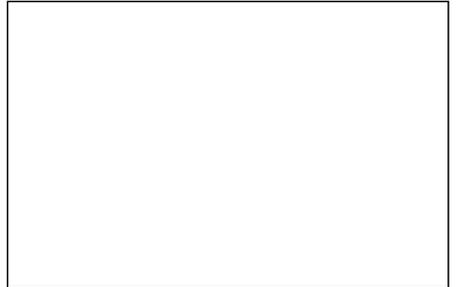
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

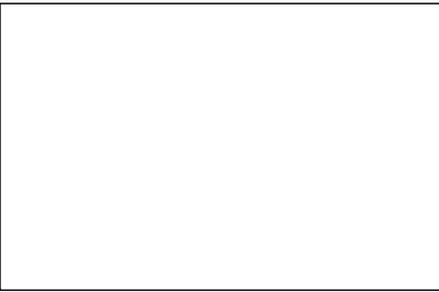
R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}



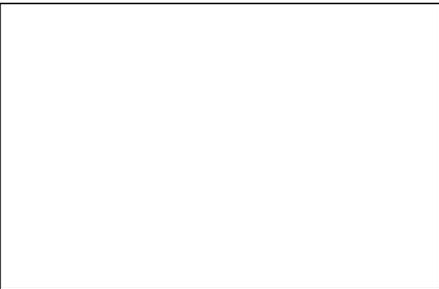
Éphémère

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

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

{T} : Ajoutez {G} ou {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

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

Rupture de sort

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rupture de sort

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rupture de sort

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rupture de sort

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Simic

{G}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

- ? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
- ? Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
- ? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Simic

{G}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

- ? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
- ? Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
- ? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique progéniteur

{4}{G}{U}

Créature : changeforme

M

Vous pouvez faire 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

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

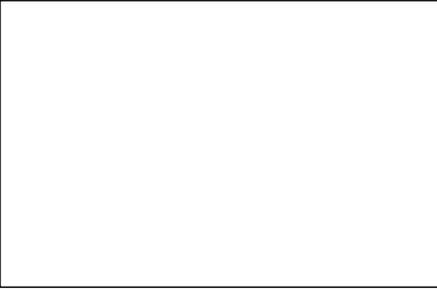
C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proie du mutant

{G}



Éphémère

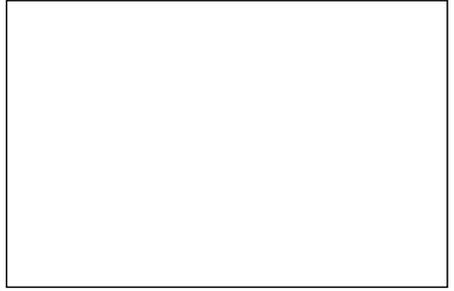
C

Une créature ciblée que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proie du mutant

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proie du mutant

{G}



Éphémère

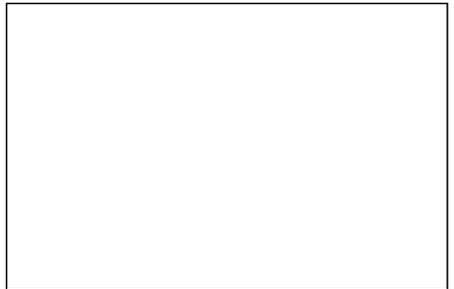
C

Une créature ciblée que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proie du mutant

{G}



Éphémère

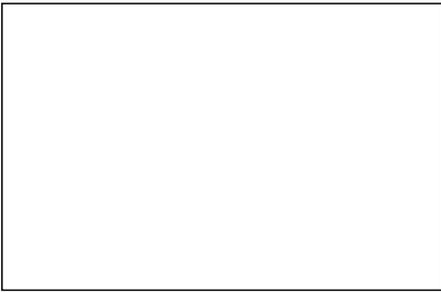
C

Une créature ciblée que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relation de prédateurs

{2}{G}



Éphémère

C

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la force plus l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relation de prédateurs

{2}{G}



Éphémère

C

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la force plus l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relation de prédateurs

{2}{G}



Éphémère

C

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la force plus l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast