

Cariatide sylvestre {1}{G}



Créature : plante R

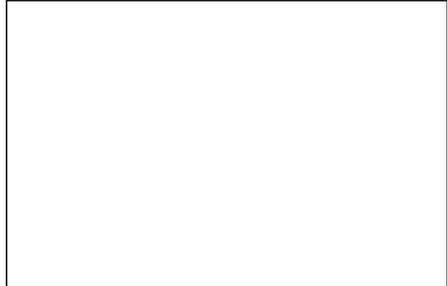
Défenseur, défense talismanique

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

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

Cariatide sylvestre {1}{G}



Créature : plante R

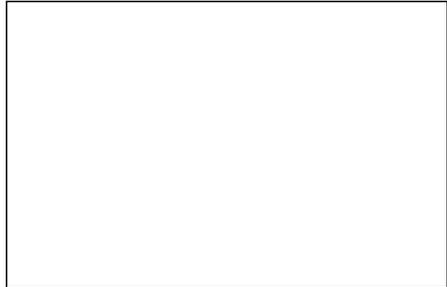
Défenseur, défense talismanique

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

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

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

Terrocorne kalonien {G}{G}



Créature : bête U

3/3

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

Terrocorne kalonien {G}{G}



Créature : bête U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne kalonien {G}{G}



Créature : bête U

3/3

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

Terrocorne kalonien {G}{G}



Créature : bête U

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

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

Coatl aux écailles de sapisence {1}{G}{U} U



Créature : serpent U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de sapisence.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sapience

{1}{G}{U}

Créature : serpent

U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de sapience.

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

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

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

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

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

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

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

Première oratrice Zegana

{2}{G}{G}{U}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

R

La Première oratrice Zegana arrive avec X marqueurs +1/+1 sur elle, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Quand la Première oratrice Zegana arrive, piochez un nombre de cartes égal à sa force.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Première oratrice Zegana

{2}{G}{G}{U}{U}



Créature légendaire : ondin et sorcier

R

La Première oratrice Zegana arrive avec X marqueurs +1/+1 sur elle, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Quand la Première oratrice Zegana arrive, piochez un nombre de cartes égal à sa force.

1/1

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

Prophétesse de Kruphix

{3}{G}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Dégagez toutes les créatures et tous les terrains que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

Vous pouvez lancer des cartes de créature comme si elles avaient le flash.

2/3

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 exiliez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

<center>
<img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigU.jpg">
<img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigG.jpg">
</center>

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

<center>
<img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigU.jpg">
<img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigG.jpg">
</center>

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

<center>
<img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigG.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigG.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



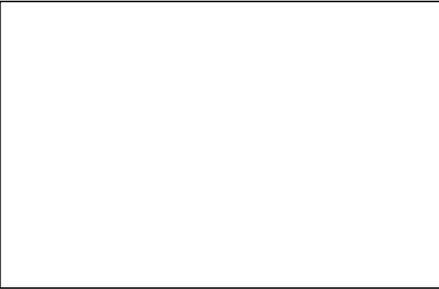
Terrain de base : forêt

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigG.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



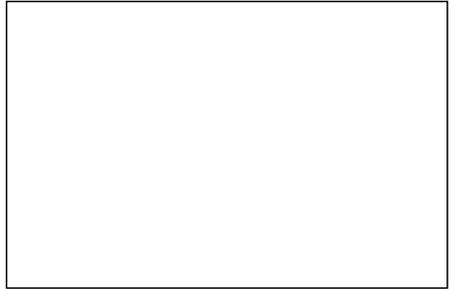
Terrain de base : forêt

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigG.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigG.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigG.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigG.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigG.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigG.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

width="65";
align="center";
src="graph/manas/bigG.jpg";

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



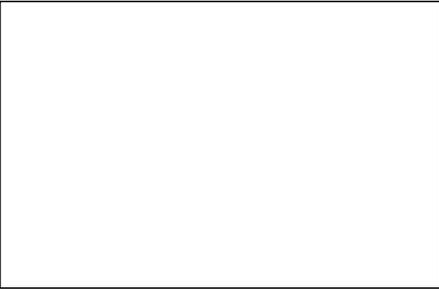
Terrain de base : île

C

width="65";
align="center";
src="graph/manas/bigU.jpg";

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



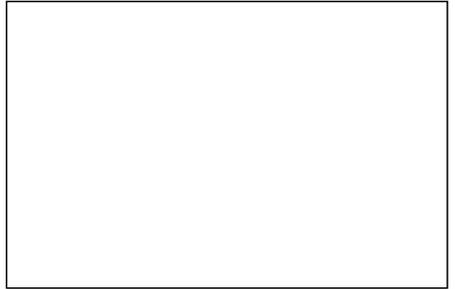
Terrain de base : île

C

width="65";
align="center";
src="graph/manas/bigU.jpg";

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

width="65";
align="center";
src="graph/manas/bigU.jpg";

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigU.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



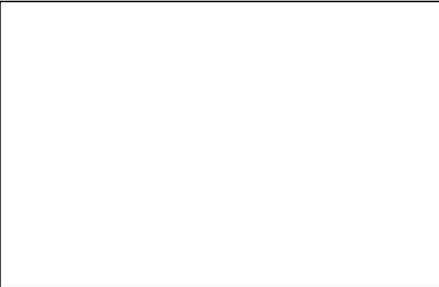
Terrain de base : île

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigU.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



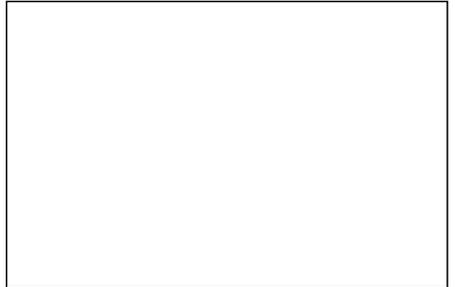
Terrain de base : île

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigU.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigU.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

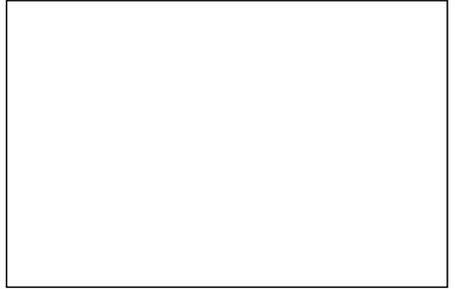
R

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

Biochangement

{GU}



Éphémère

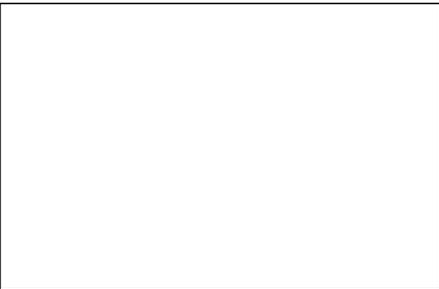
C

Déplacez n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 d'une créature ciblée à une autre créature ciblée ayant le même contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biochangement

{GU}



Éphémère

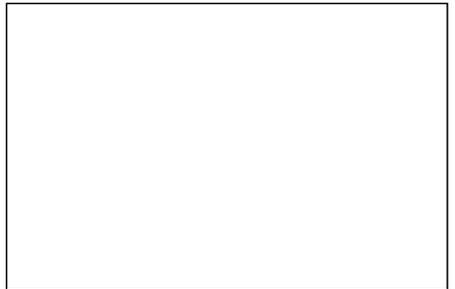
C

Déplacez n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 d'une créature ciblée à une autre créature ciblée ayant le même contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur {G}



Enchantement : aura U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

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

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

Progéniture kraken {U}

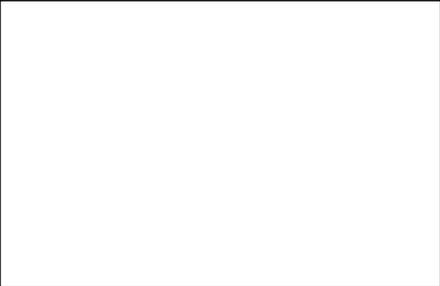


Créature : kraken C

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture kraken {U}

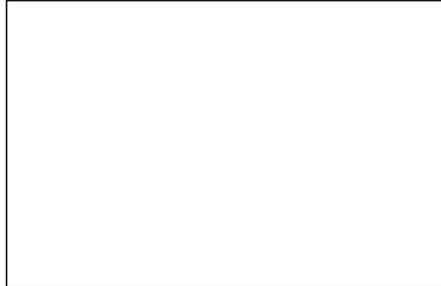


Créature : kraken C

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture kraken {U}

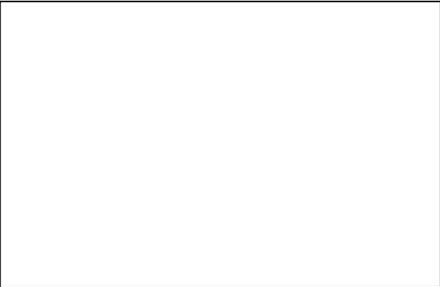


Créature : kraken C

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture kraken {U}

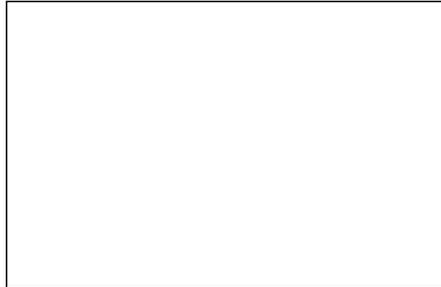


Créature : kraken C

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

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

Flux de limon

{3}{G}

Enchantement

R

{1}{G}, retirez au moins un marqueur +1/+1 de créatures que vous contrôlez : Créez un jeton de créature X/X verte Limon, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 retirés de cette manière.

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

Nourrir la meute

{5}{G}

Enchantement

R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez sacrifier une créature non-jeton. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature 2/2 verte Loup, X étant l'endurance de la créature sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de la mort

{5}{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant la force de la créature qui est morte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dressé pour la chasse

{1}{G}{U}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dressé pour la chasse

{1}{G}{U}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast