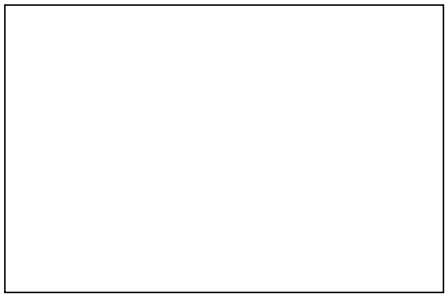
Geist étrangleracine {G}{G}



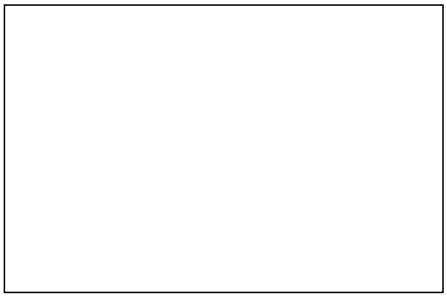
Créature : esprit U

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}



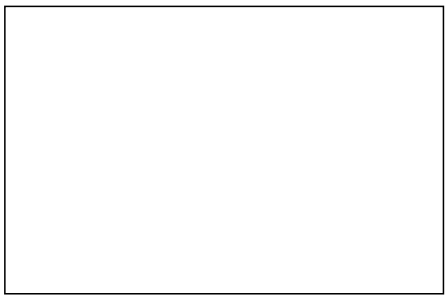
Créature : esprit U

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}



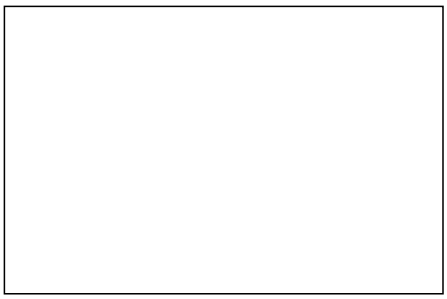
Créature : esprit U

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

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

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

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

Manipulateur de Simic {1}{U}{U}

Créature : mutant et sorcier **R**

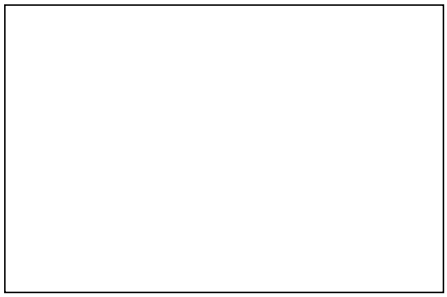
Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1+/1 sur cette créature.)
{T}, retirez un ou plusieurs marqueurs +1/+1 du Manipulateur de Simic : Acquérez le contrôle 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulateur de Simic {1}{U}{U}



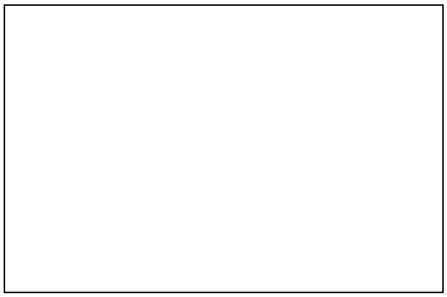
Créature : mutant et sorcier R

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

Manipulateur de Simic {1}{U}{U}



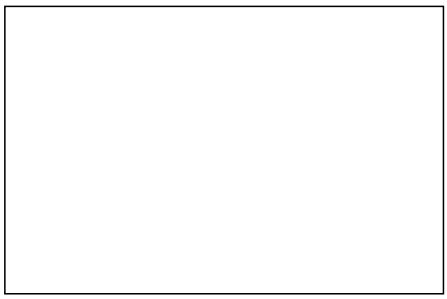
Créature : mutant et sorcier R

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

Manipulateur de Simic {1}{U}{U}



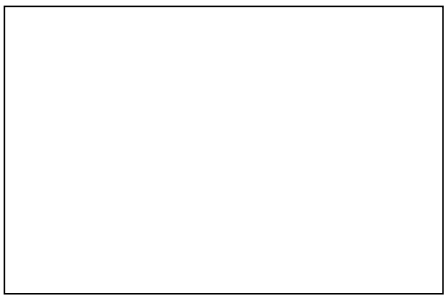
Créature : mutant et sorcier R

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

Progéniture kraken {U}



Créature : kraken C

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Ghildmage de Zameck {G}{U}

Créature : elfe et sorcier U

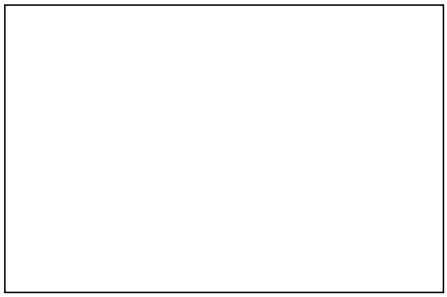
{G}{U} : Ce tour-ci, chaque créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.
{G}{U}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature que vous contrôlez : Piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Zameck {G}{U}



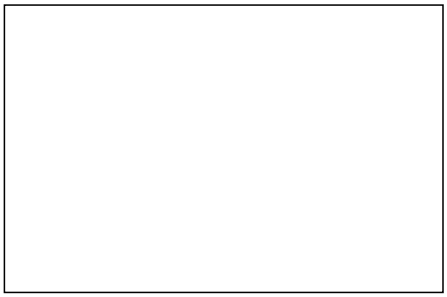
Créature : elfe et sorcier U

{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}



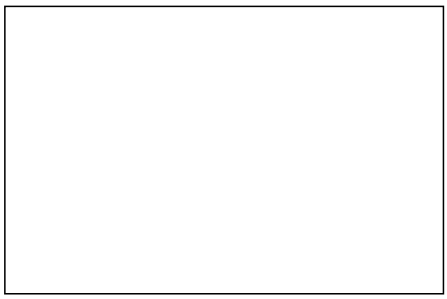
Créature : elfe et sorcier U

{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}



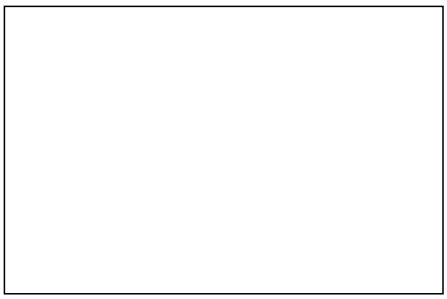
Créature : elfe et sorcier U

{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

Mage des grands fonds {2}{G}{U}



Créature : humain et sorcier R

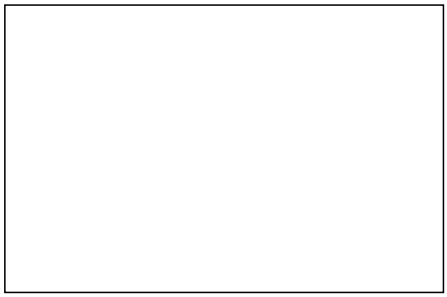
Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1+/1 sur cette créature.)
À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est mis sur la Mage des grands fonds, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Instinct du traqueur {1}{G}

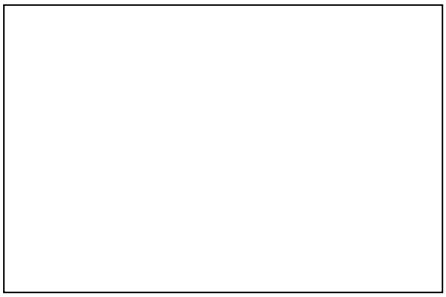
Rituel U

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une carte de créature parmi elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.
Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instinct du traqueur {1}{G}

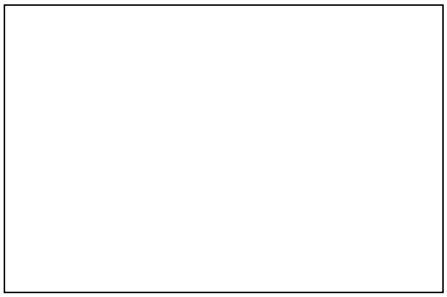


Rituel U

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une carte de créature parmi elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.
Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie grandissante {2}{G}{G}

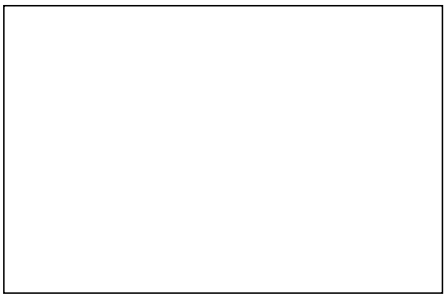


Rituel R

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

Instinct du traqueur {1}{G}

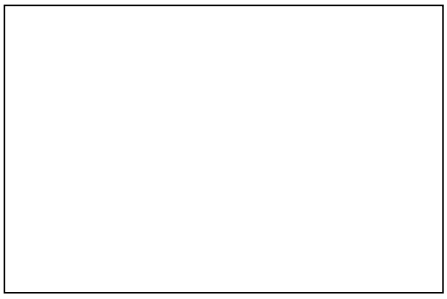


Rituel U

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une carte de créature parmi elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.
Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie grandissante {2}{G}{G}



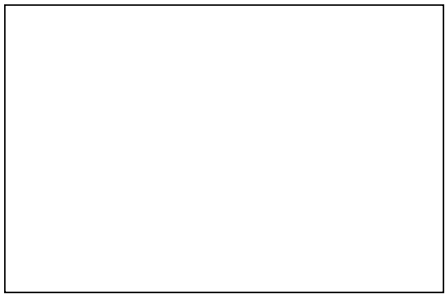
Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie grandissante {2}{G}{G}

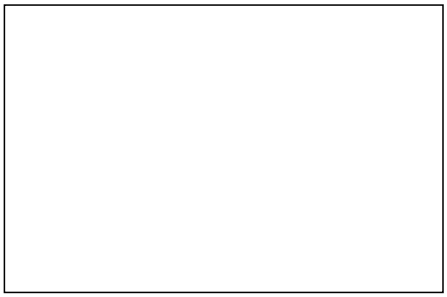


Rituel R

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

Forêt

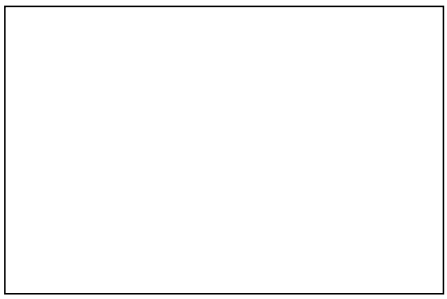


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

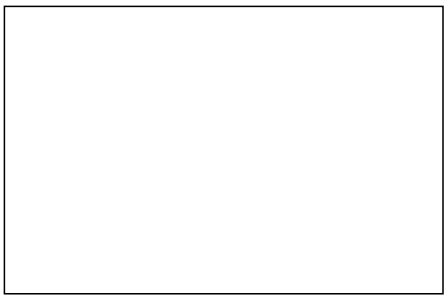


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



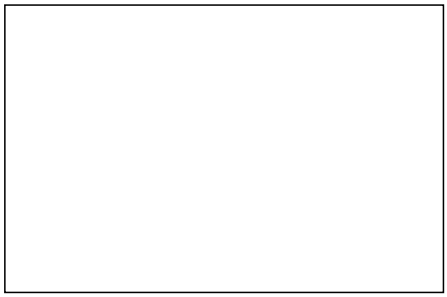
Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

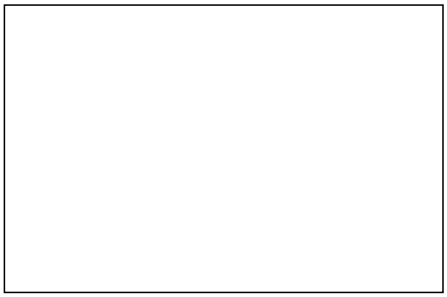


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

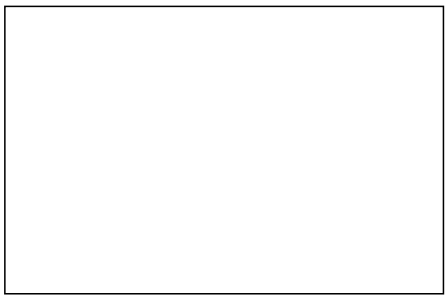


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

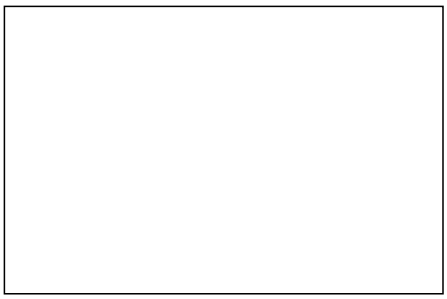


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

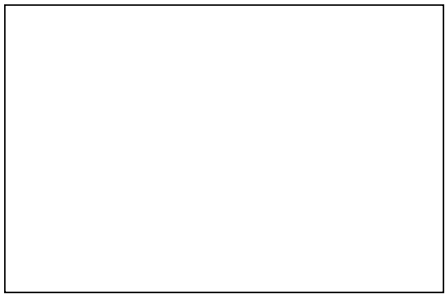


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

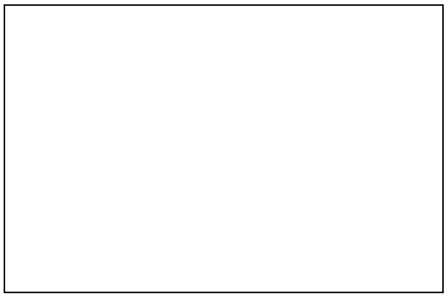


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

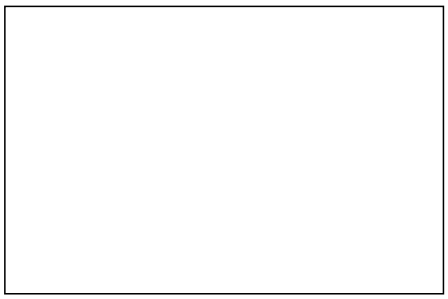


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

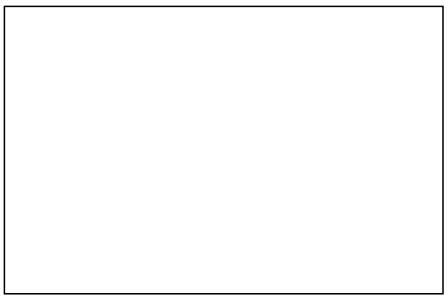


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

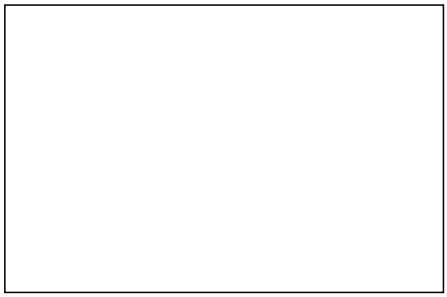
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

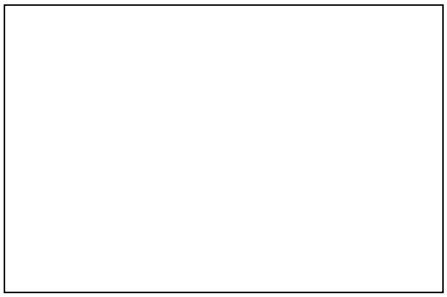


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic

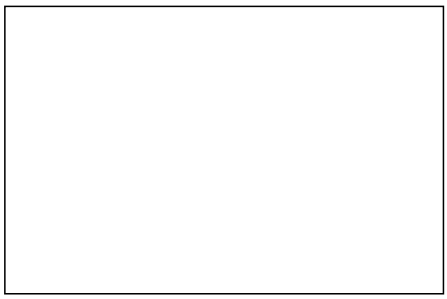


Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

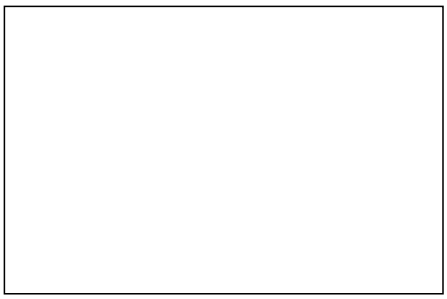


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



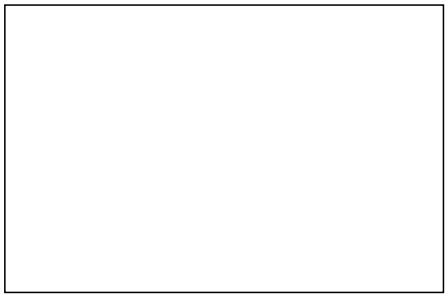
Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic

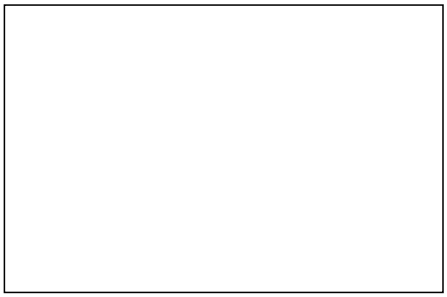


Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Kalonie {2}

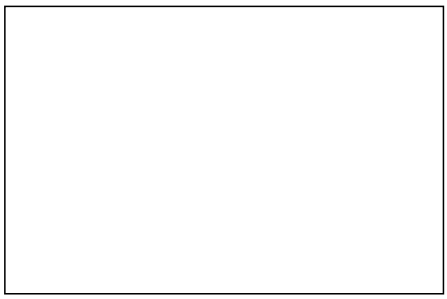


Artefact : équipement **U**

La créature équipée a le piétinement. (Si elle attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)
Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est verte.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic

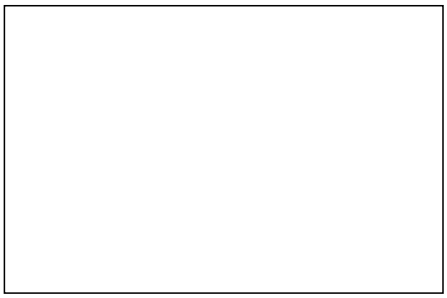


Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Kalonie {2}

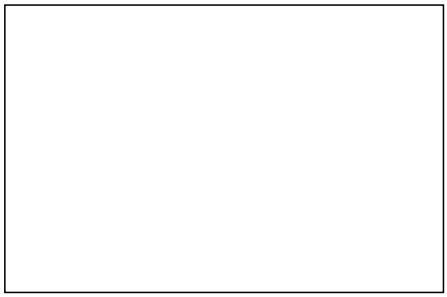


Artefact : équipement **U**

La créature équipée a le piétinement. (Si elle attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)
Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est verte.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Kalonie {2}

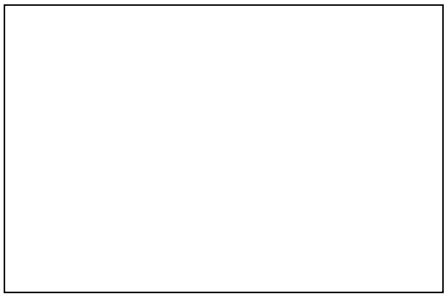


Artefact : équipement U

La créature équipée a le piétinement. (Si elle attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)
Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est verte.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

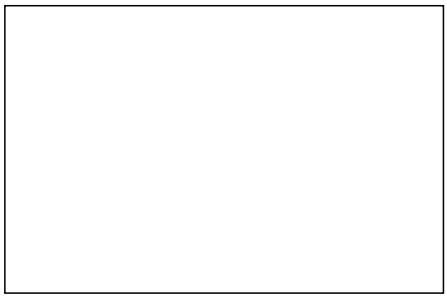


Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Kalonie {2}

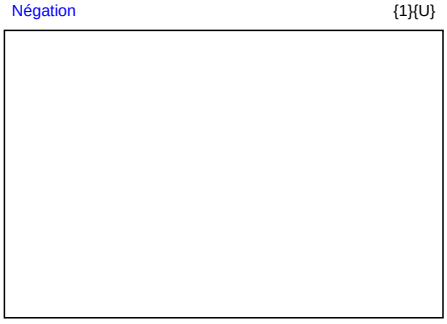


Artefact : équipement U

La créature équipée a le piétinement. (Si elle attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)
Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est verte.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

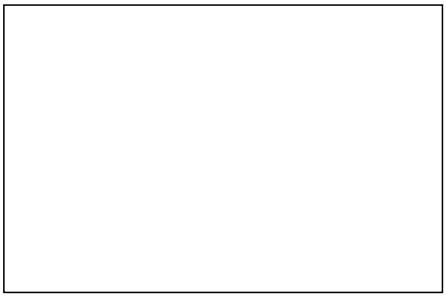


Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

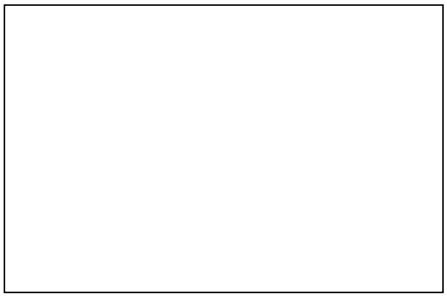


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agoraphobie {1}{U}

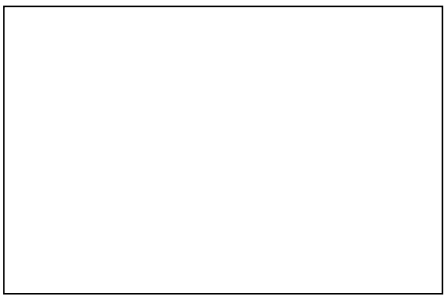


Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -5/-0.
{2}{U} : Renvoyez l'Agoraphobie dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agoraphobie {1}{U}

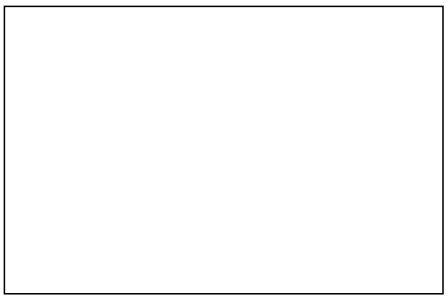


Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -5/-0.
{2}{U} : Renvoyez l'Agoraphobie dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agoraphobie {1}{U}



Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -5/-0.
{2}{U} : Renvoyez l'Agoraphobie dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast