

Vigile de la chambre de croissance

{1}{G}



Créature : elfe et crabe et guerrier

{2}{G} : Adaptez 2 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez N marqueurs +1/+1 sur elle.)

À chaque fois qu'un ou plusieurs marqueurs +1/+1 sont mis sur le Vigile de la chambre de croissance, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Vigile de la chambre croissante, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vigile de la chambre de croissance

{1}{G}



Créature : elfe et crabe et guerrier

{2}{G} : Adaptez 2 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez N marqueurs +1/+1 sur elle.)

À chaque fois qu'un ou plusieurs marqueurs +1/+1 sont mis sur le Vigile de la chambre de croissance, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Vigile de la chambre croissante, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vigile de la chambre de croissance

{1}{G}



Créature : elfe et crabe et guerrier

{2}{G} : Adaptez 2 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez N marqueurs +1/+1 sur elle.)

À chaque fois qu'un ou plusieurs marqueurs +1/+1 sont mis sur le Vigile de la chambre de croissance, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Vigile de la chambre croissante, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vigile de la chambre de croissance

{1}{G}



Créature : elfe et crabe et guerrier

{2}{G} : Adaptez 2 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez N marqueurs +1/+1 sur elle.)

À chaque fois qu'un ou plusieurs marqueurs +1/+1 sont mis sur le Vigile de la chambre de croissance, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Vigile de la chambre croissante, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast