Druidesse d'incubation {1}{G}

Créature : elfe et druide R

{T} : Ajoutez un mana de de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire. Si la Druidesse d'incubation a un marqueur +1/+1 sur elle, ajoutez trois manas de ce type à la place.
{3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse d'incubation {1}{G}

Créature : elfe et druide R

{T} : Ajoutez un mana de de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire. Si la Druidesse d'incubation a un marqueur +1/+1 sur elle, ajoutez trois manas de ce type à la place.
{3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse d'incubation {1}{G}

Créature : elfe et druide R

{T} : Ajoutez un mana de de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire. Si la Druidesse d'incubation a un marqueur +1/+1 sur elle, ajoutez trois manas de ce type à la place.
{3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse d'incubation {1}{G}

Créature : elfe et druide R

{T} : Ajoutez un mana de de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire. Si la Druidesse d'incubation a un marqueur +1/+1 sur elle, ajoutez trois manas de ce type à la place.
{3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de la chambre de croissance {1}{G}

Créature : elfe et crabe et guerrier R

{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

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de la chambre de croissance {1}{G}

Créature : elfe et crabe et guerrier R

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de la chambre de croissance {1}{G}

Créature : elfe et crabe et guerrier R

{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

Escouflenfer skarrgan {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Émeute
Vol
{3}{R} : L'Escouflenfer skarrgan inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles. N'activez que si l'Escouflenfer skarrgan a un marqueur +1/+1 sur lui.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de la chambre de croissance {1}{G}

Créature : elfe et crabe et guerrier R

{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

Escouflenfer skarrgan {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Émeute
Vol
{3}{R} : L'Escouflenfer skarrgan inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles. N'activez que si l'Escouflenfer skarrgan a un marqueur +1/+1 sur lui.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer skarrgan {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Émeute
Vol
{3}{R} : L'Escouflenfer skarrgan inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles. N'activez que si l'Escouflenfer skarrgan a un marqueur +1/+1 sur lui.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biomancien benthique {U}

Créature : ondin et sorcier et mutant R

{1}{U} : Adaptez 1 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueurs +1/+1 sur elle.)
À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Biomancien benthique, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biomancien benthique {U}

Créature : ondin et sorcier et mutant R

{1}{U} : Adaptez 1 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueurs +1/+1 sur elle.)
À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Biomancien benthique, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisesort des Gruul {1}{R}{G}

Créature : ogre et guerrier R

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Piétinement
Tant que c'est votre tour, vous et la Brisesort des Gruul avez la défense talismanique.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisesort des Gruul {1}{R}{G}

Créature : ogre et guerrier R

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Piétinement
Tant que c'est votre tour, vous et la Brisesort des Gruul avez la défense talismanique.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisesort des Gruul {1}{R}{G}

Créature : ogre et guerrier R

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Piétinement
Tant que c'est votre tour, vous et la Brisesort des Gruul avez la défense talismanique.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisesort des Gruul {1}{R}{G}

Créature : ogre et guerrier R

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Piétinement
Tant que c'est votre tour, vous et la Brisesort des Gruul avez la défense talismanique.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin de Zhur-Taa {R}{G}

Créature : gobelin et berserker U

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin de Zhur-Taa {R}{G}

Créature : gobelin et berserker U

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin de Zhur-Taa {R}{G}

Créature : gobelin et berserker U

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin de Zhur-Taa {R}{G}

Créature : gobelin et berserker U

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde {X}{G}{U}

Créature : méduse et hydre et bête M

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes. Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.
Vol, piétinement
Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde {X}{G}{U}

Créature : méduse et hydre et bête M

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes. Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.
Vol, piétinement
Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade de Domri {R}{G}

Rituel U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade de Domri {R}{G}

Rituel U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade de Domri {R}{G}

Rituel U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade de Domri {R}{G}

Rituel U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas.

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

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

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

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

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné

Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné

Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné

Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné

Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

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

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

Sanctuaire botanique

Terrain R

Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{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

Sanctuaire botanique

Terrain R

Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt R

Au moment où le Terrain de prédilection 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

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt R

Au moment où le Terrain de prédilection 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

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt R

Au moment où le Terrain de prédilection 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

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt R

Au moment où le Terrain de prédilection 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domri, porteur de chaos {2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Domri M

{+1} : Ajoutez {R} ou {G}. Si ce mana est dépensé sur un sort de créature, elle acquiert l'émeute.

{-3} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler jusqu'à deux cartes de créature parmi elles et les mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec "Au début de chaque étape de fin, créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec le piétinement".

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées {G}

Enchantement R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domri, porteur de chaos {2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Domri M

{+1} : Ajoutez {R} ou {G}. Si ce mana est dépensé sur un sort de créature, elle acquiert l'émeute.

{-3} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler jusqu'à deux cartes de créature parmi elles et les mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec "Au début de chaque étape de fin, créez un jeton de créature 4/4 rouge et verte Bête avec le piétinement".

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées {G}

Enchantement R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées {G}

Enchantement R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées {G}

Enchantement R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast