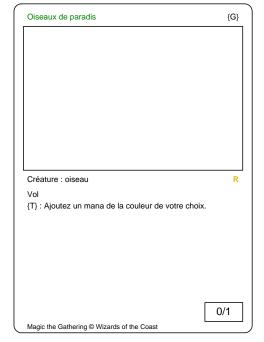
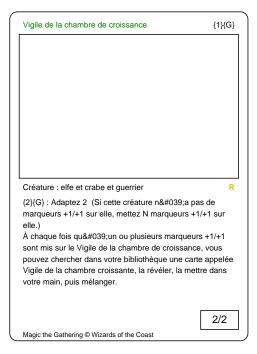
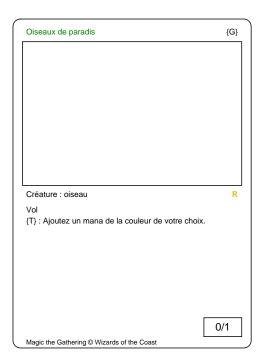
Druidesse d'incubation	{1}{G}	Druidesse d'incubation {1}{G}
Créature : elfe et druide	R	Créature : elfe et druide R
{T}: Ajoutez un mana de de n'importe qu'un terrain que vous contrôlez pourra la Druidesse d'incubation a un marque elle, ajoutez trois manas de ce type à la place {3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature n marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marque elle.)	ait produire. Si ur +1/+1 sur b. 39;a pas de	{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.)
Maria de Outro de Outro de Atlanta	0/2	0/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		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 qu'un terrain que vous contrôlez pourrait pro	,,
la Druidesse d'incubation a un marqueur +1	
elle, ajoutez trois manas de ce type à la place. {3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature n'a p	oas de
marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs elle.)	+1/+1 sur
,	
Maria da Ordania OMF a da Africa	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'impt qu'un terrain que vous contrôlez por la Druidesse d'incubation a un man elle, ajoutez trois manas de ce type à la p {3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature no marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois ma elle.)	ourrait produire. Si rqueur +1/+1 sur blace. 'a pas de
	0/2
	0/2





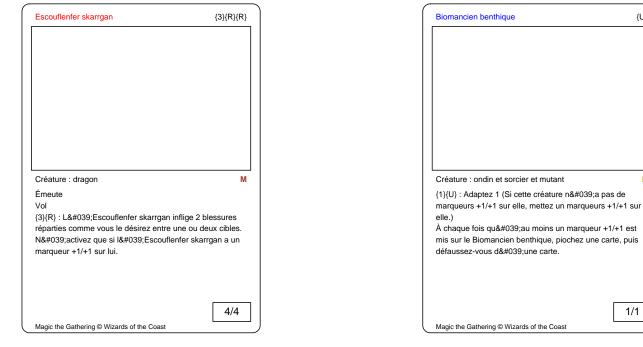


Vigile de la chambre de croissance	{1}{G}
Créature : elfe et crabe et guerrier	R
{2}{G} : Adaptez 2 (Si cette créature n marqueurs +1/+1 sur elle, mettez N marque elle.)	
À chaque fois qu'un ou plusieurs mar sont mis sur le Vigile de la chambre de crois pouvez chercher dans votre bibliothèque un	ssance, vous
Vigile de la chambre croissante, la révéler, l votre main, puis mélanger.	a mettre dans
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Vigile de la chambre de croissance {1}	(G)	Escouflenfer skarrgan	{3}{R}{R}
Créature : elfe et crabe et guerrier	R	Créature : dragon	М
{2}{G}: Adaptez 2 (Si cette créature n'a pas de		Émeute	
marqueurs +1/+1 sur elle, mettez N marqueurs +1/+1 sur	•	Vol	
elle.) À chaque fois qu'un ou plusieurs marqueurs +1/+1		{3}{R}: L'Escouflenfer skarrga réparties comme vous le désirez entr	
sont mis sur le Vigile de la chambre de croissance, vous		N'activez que si l'Escou	
pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appel		marqueur +1/+1 sur lui.	•
Vigile de la chambre croissante, la révéler, la mettre dans	5		
votre main, puis mélanger.			
2/2	2		4/4
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	9;a pas de
marqueurs +1/+1 sur elle, mettez N marque elle.)	urs +1/+1 sur
À chaque fois qu'un ou plusieurs mar	•
sont mis sur le Vigile de la chambre de crois pouvez chercher dans votre bibliothèque un	
Vigile de la chambre croissante, la révéler, l votre main, puis mélanger.	a mettre dans
Total main, paid molangon	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Escouflenfer skarrgan	{3}{R}{R}
Créature : dragon	M
Émeute	
Vol {3}{R}: L'Escouflenfer skarrga	an inflige 2 blessures
réparties comme vous le désirez ent	re une ou deux cibles.
N'activez que si l'Escou marqueur +1/+1 sur lui.	uflenfer skarrgan a un
. 1	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

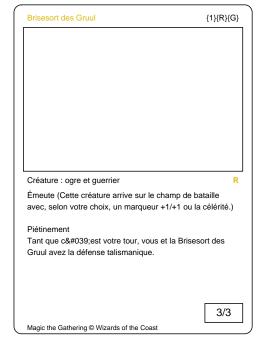


_		
	Biomancien benthique	{U}
	Créature : ondin et sorcier et mutant	R
	{1}{U}: Adaptez 1 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueurs +1/+1 s elle.)	sur
	À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 es mis sur le Biomancien benthique, piochez une carte, pu défaussez-vous d'une carte.	
	delaussez-vous dumoos,urie carte.	
	1,	/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Brisesort des Gruul Créature : ogre et guerrier 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.		
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	Brisesort des Gruul	{1}{R}{G}
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		
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		
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		
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		
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		
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		
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		
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		
avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.) Piétinement Tant que c'est votre tour, vous et la Brisesort des	Créature : ogre et guerrier	R
Tant que c'est votre tour, vous et la Brisesort des		
	Piétinement	
	•	ort des
	Gradi avez la delense tanomariique.	
3/3 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

 $\{U\}$

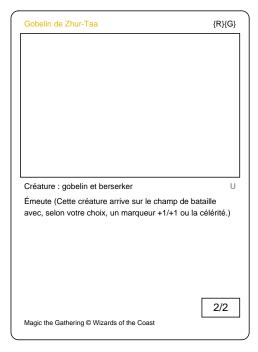
1/1

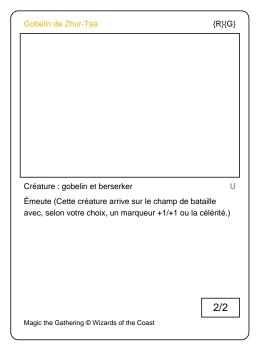


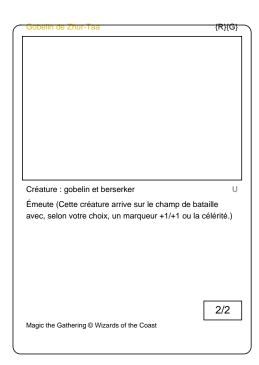
Brisesort des Gruul	{1}{R}{G}
Créature : ogre et guerrier	R
Émeute (Cette créature arrive sur le champ de avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou	
Piétinement	
Tant que c'est votre tour, vous et la Bris Gruul avez la défense talismanique.	sesort des
	3/3
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

Brisesort des Gruul	{1}{R}{G}
Créature : ogre et guerrier	R
Émeute (Cette créature arrive sur le char avec, selon votre choix, un marqueur +1/	•
Piétinement	
Tant que c'est votre tour, vous et la Gruul avez la défense talismanique.	a Brisesort des
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gobelin de Zhur-Taa	(B)(C)
Gobelin de Zhur-Taa	{R}{G}
Créature : gobelin et berserker	U
Émeute (Cette créature arrive sur le champ de b	ataille
avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la	
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2
wagic trie Gathering wizards of the Coast	







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 I'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

Krasis hydroïde	$\{X\}\{G\}\{U\}$	Embuscade de Domri {R}{G}
Créature : méduse et hydre et bête	М	Rituel
Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la r points de vie et vous piochez la moitié de X o Arrondissez à l'unité inférieure à chaq Vol, piétinement Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de ba marqueurs +1/+1 sur lui.	cartes. ue fois.	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 cit vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige u	in nombre de
olessures égal à sa force à une créature ciblée planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas.	ou á un
·	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Embuscade de Domri	{R}{G}
Rituel	U
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un no blessures égal à sa force à une créature ciblée ou planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas.	mbre de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Embuscade de Domri	{R}{G}	Bassin d'élevage
Rituel Mettez un marqueur +1/+1 sur une créativous contrôlez. Ensuite, cette créature in blessures égal à sa force à une créature planeswalker ciblé que vous ne contrôlez	U ure ciblée que flige un nombre de ciblée ou à un	Terrain : forêt et île 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		Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île

engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain : forêt et île

engagé.

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

Bassin d'élevage		Forêt	
Terrain : forêt et île		Terrain de base : forêt	С
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.		{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	ر

Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

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

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

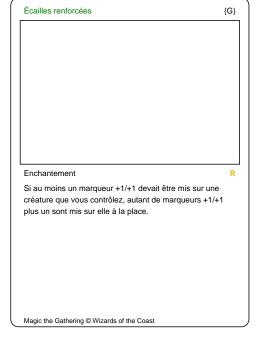
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

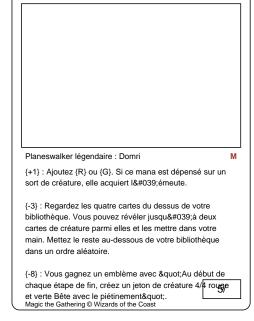
	~
Montagne	Port de I'arrière-pays
Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a	Terrain Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île. {T}: Ajoutez {G} ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Port de l'arrière-pays
Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a	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 I'arrière-pays		Sanctuaire botanique
Terrain 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}.		Terrain 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
Port de I'arrière-pays		Sanctuaire botanique
Terrain 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}.		Terrain 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	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection		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.		Terrain : montagne et forêt 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
Terrain de prédilection		Terrain de prédilection
Terrain : montagne et forêt 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: montagne et forêt 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)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domri, porteur de chaos {2}{I	R}{G}
Planeswalker légendaire : Domri	М
{+1} : Ajoutez {R} ou {G}. Si ce mana est dépensé sur sort de créature, elle acquiert l'émeute.	un
{-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 c	
chaque étape de fin, créez un jeton de créature 4/4 rou et verte Bête avec le piétinement".	15)P
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





 ${2}{R}{G}$

Domri, porteur de chaos

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/+	I
plus un sont mis sur elle à la place.	
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

