

Thelonite Druid

{2}{G}

Invoquer : clerc

{1}{G}, {voT}: Sacrifiez une créature pour transformer toutes vos forêts en créature 2/3 jusqu'à la fin du tour. Les forêts comptent toujours comme des terrains mais ne peuvent pas être engagées pour du mana si elles ont été amenées en jeu ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Thelonite Druid

{2}{G}

Invoquer : clerc

{1}{G}, {voT}: Sacrifiez une créature pour transformer toutes vos forêts en créature 2/3 jusqu'à la fin du tour. Les forêts comptent toujours comme des terrains mais ne peuvent pas être engagées pour du mana si elles ont été amenées en jeu ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Thelonite Druid

{2}{G}

Invoquer : clerc

{1}{G}, {voT}: Sacrifiez une créature pour transformer toutes vos forêts en créature 2/3 jusqu'à la fin du tour. Les forêts comptent toujours comme des terrains mais ne peuvent pas être engagées pour du mana si elles ont été amenées en jeu ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Thelonite Druid

{2}{G}

Invoquer : clerc

{1}{G}, {voT}: Sacrifiez une créature pour transformer toutes vos forêts en créature 2/3 jusqu'à la fin du tour. Les forêts comptent toujours comme des terrains mais ne peuvent pas être engagées pour du mana si elles ont été amenées en jeu ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast