

Portée des branches

{4}{G}



Éphémère tribal : sylvin

Créez un jeton de créature 2/5 verte Sylvain et Shamane.
À chaque fois qu'une forêt arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer la Portée des branches depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Portée des branches

{4}{G}



Éphémère tribal : sylvin

Créez un jeton de créature 2/5 verte Sylvain et Shamane.
À chaque fois qu'une forêt arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer la Portée des branches depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Portée des branches

{4}{G}



Éphémère tribal : sylvin

Créez un jeton de créature 2/5 verte Sylvain et Shamane.
À chaque fois qu'une forêt arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer la Portée des branches depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Portée des branches

{4}{G}



Éphémère tribal : sylvin

Créez un jeton de créature 2/5 verte Sylvain et Shamane.
À chaque fois qu'une forêt arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer la Portée des branches depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast