

Freyalise, Fureur de Llanowar
{3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Freyalise
R

{+2} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Druide avec « {T} : Ajoutez {G}. »

{-2} : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

{-6} : Piochez une carte pour chaque créature verte que vous contrôlez.

Freyalise, Fureur de Llanowar peut être votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme des moissons
{4}{G}{G}

Créature : élémental
R

Piétinement

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Admirateurs masqués
{2}{G}{G}

Créature : elfe et shaman
R

Quand les Admirateurs masqués arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte.

À chaque fois vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {G}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez les Admirateurs masqués depuis votre cimetière dans votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée fouettesoie
{3}{G}{G}

Créature : araignée
R

Portée

{X}{G}{G} : L'Araignée fouettesoie inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer de Sylvépine

{1}{G}

Créature : elfe et archer

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth piétonnerre

{4}{G}{G}

Créature : bête

R

Piétinement

Lieutenant ? Tant que vous contrôlez votre commandant, le Baloth piétonnerre gagne +2/+2 et les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le piétinement.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruides elfe

{1}{G}{G}

Créature : elfe et druide

R

Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloths déchaînés

{4}{G}{G}

Créature : bête

R

Piétinement

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, créez un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth de siège

{5}{G}{G}

Créature : bête

R

Défense talismanique

Tant que le Béhémoth de siège attaque, pour chaque créature que vous contrôlez, vous pouvez faire que cette créature attribue ses blessures de combat comme si elle n'était pas bloquée.

7/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de tornade

{5}{G}{G}

Créature : élémental

R

Quand l'Élémental de tornade arrive sur le champ de bataille, il inflige 6 blessures à chaque créature avec le vol.

Vous pouvez faire que l'Élémental de tornade attribue ses blessures de combat comme s'il n'était pas bloqué.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de bruyère au loup

{2}{G}{G}

Créature : élémental

R

Multikick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Quand l'Élémental de bruyère au loup arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque fois qu'il a été kické.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois

{2}{G}

Créature : elfe et éclairer

C

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des horizons lointains

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

Quand l'Elfe des horizons lointains arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe gardebois

{2}{G}

Créature : elfe

C

{T} : Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'elfes sur le champ de bataille.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élu de Titania

{2}{G}

Créature : elfe et archer

U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort vert, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élu de Titania.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épurateur de tombes

{5}{G}

Créature : élémental et bête

R

Quand l'Épurateur de tombes arrive sur le champ de bataille, chaque joueur choisit un type de créature et renvoie n'importe quel nombre de cartes de ce type depuis son cimetière dans sa main.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ezuri, chef renégat

{1}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier

R

{G} : Régénérez un autre elfe ciblé.

{2}{G}{G}{G} : Les créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exovigne

{3}{G}{G}

Créature : plante et élémental

R

Piétinement

{1}{G} : Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez a une force et une endurance de base 5/5 et acquiert le piétinement.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouilleciel elfe

{G}

Créature : elfe et guerrier

C

{4}{G}, sacrifiez une créature : Détruisez une créature avec le vol ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'essence

{G}

Créature : elfe et shamanes

C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magistrat immaculé

{3}{G}

Créature : elfe et shamanes

R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée pour chaque elfe que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre de force vive

{X}{G}{G}{G}

Créature : hydre

R

Piétinement

L'Hydre de force vive arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand l'Hydre de force vive meurt, vous gagnez un nombre de points de vie et piochez un nombre de cartes égaux à sa force.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-chasseur de Lys Alana

{2}{G}{G}

Créature : elfe et guerrier

C

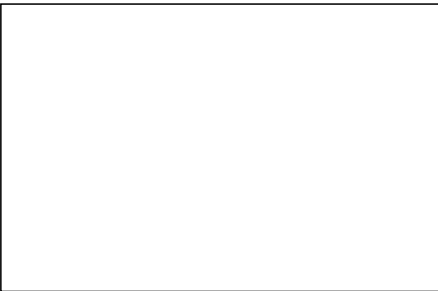
À chaque fois que vous lancez un sort d'elfe, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur de guerre de Joraga

{G}



Créature : elfe et guerrier

R

Multikick {1}{G} (Vous pouvez payer {1}{G} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Le Meneur de guerre de Joraga arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque fois qu'il a été kické.

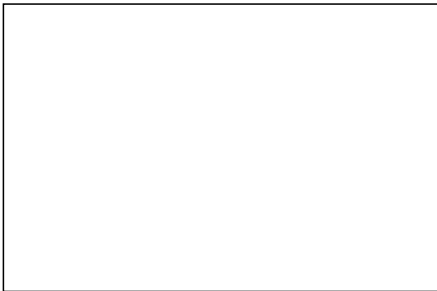
Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur +1/+1 sur le Meneur de guerre de Joraga.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parfaite impérieuse

{2}{G}



Créature : elfe et guerrier

U

Les autres elfes que vous contrôlez gagnent +1/+1. {G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe

{G}



Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de Titania

{1}{G}



Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protecteur sylvestre

{G}

Créature : humain et sorcier

R

Sacrifiez un terrain : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement

{2}{G}

Créature : elfe et shaman

U

Quand cette créature arrive, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre

{1}{G}

Créature : elfe et éclairer et ranger

C

Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage primordial

{4}{G}

Créature : esprit

R

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez piocher une carte.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sibylle des fontaines

{1}{G}

Créature : elfe

C

{T} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque elfe sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titania, protectrice d'Argoth

{3}{G}{G}

Créature légendaire : élémental

M

Quand Titania arrive, renvoyez sur le champ de bataille une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière.
À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 5/3 verte Élémental.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Térastodon

{6}{G}{G}

Créature : éléphant

R

Quand le Térastodon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire jusqu'à trois permanents non-créature ciblés. Pour chaque permanent mis dans un cimetière de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Élémental.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupe d'elfes

{3}{G}

Créature : elfe

U

Défense talismanique
La force et l'endurance de la Troupe d'elfes sont chacune égales au nombre de permanents verts que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veneur de la Garenne du Roitelet

{3}{G}

Créature : elfe et guerrier

R

Appui d'elfe (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous n'exiliez un autre elfe que vous contrôlez. Quand cette créature quitte le champ de bataille, la carte exilée revient sur le champ de bataille.)

{2}{G} : Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.
Les loups que vous contrôlez ont le contact mortel.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil du praetor

{5}{G}{G}{G}

Rituel

M

Renvoyez toutes les cartes de votre cimetière dans votre main. Exilez le Conseil du praetor. Vous n'avez plus de limite au nombre de cartes dans votre main pour le restant de la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe

{1}{G}

Créature : elfe et shaman

C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahissement

{2}{G}{G}{G}

Rituel

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inconscient collectif

{4}{G}{G}

Rituel

R

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée irrésistible

{3}{G}{G}

Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande sylvestre

{X}{G}

Rituel

R

Choisissez un adversaire. Ce joueur et vous créez chacun un jeton de créature X/X verte Sylvain.
Choisissez un adversaire. Ce joueur et vous créez chacun X jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre floraison

{5}{G}

Rituel

U

Piochez une carte pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tornade du désert

{4}{G}{G}

Rituel

U

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triade chasseresse

{3}{G}

Rituel tribal : elfe

U

Créez trois jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.
Renfort 3 ? {3}{G} ({3}{G}), défaussez-vous de cette carte :
Mettez trois marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourbillon

{2}{G}{G}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de vitriol

{5}{G}{G}

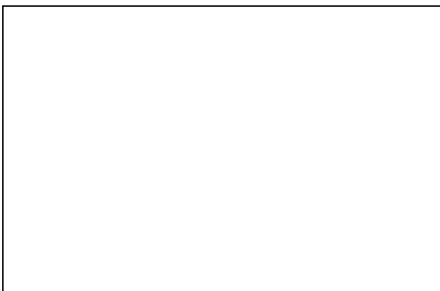
Rituel

R

Chaque joueur sacrifie tous les artefacts, enchantements et terrain non-base qu'il contrôle. Pour chaque terrain sacrifié de cette manière, son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base et la mettre sur le champ de bataille engagée. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de bataille d'Havrebois



Terrain

U

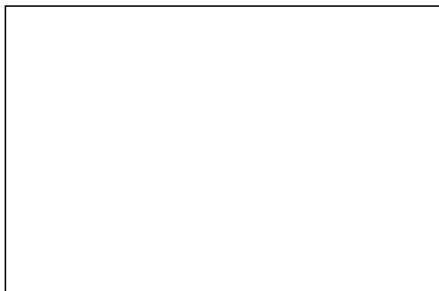
Le Champ de bataille d'Havrebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T}, sacrifiez le Champ de bataille d'Havrebois : Ajoutez {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château de la gargouille



Terrain

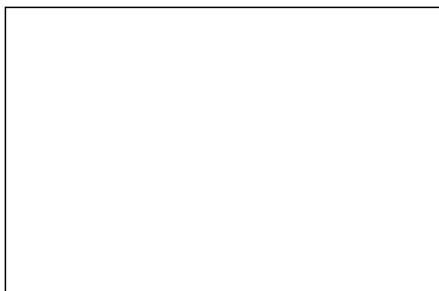
R

{T} : Ajoutez {C}.

{5}, {T}, sacrifiez le Château de la gargouille : Créez un jeton de créature-artefact 3/4 incolore Gargouille avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



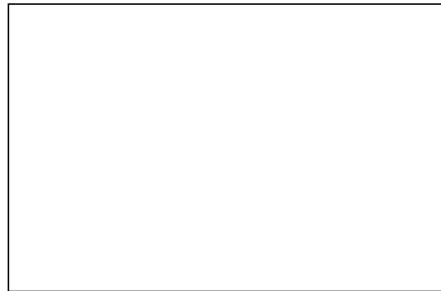
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



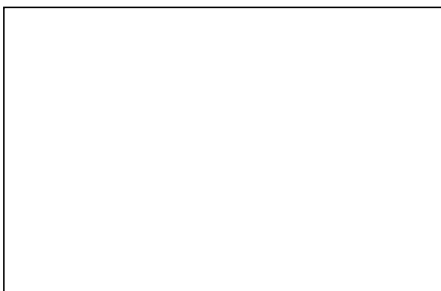
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



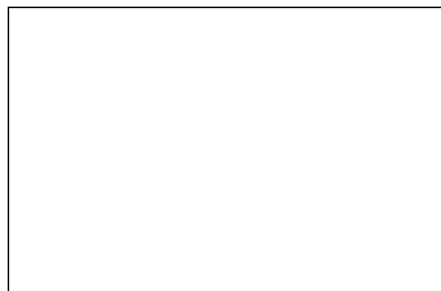
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



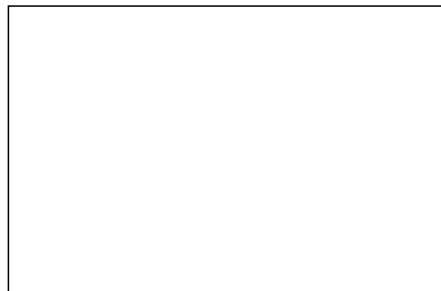
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



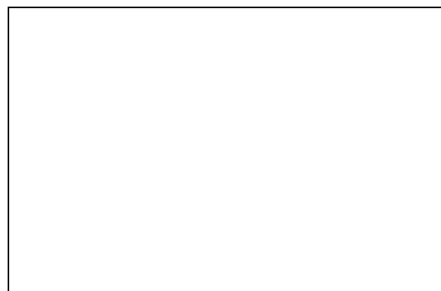
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



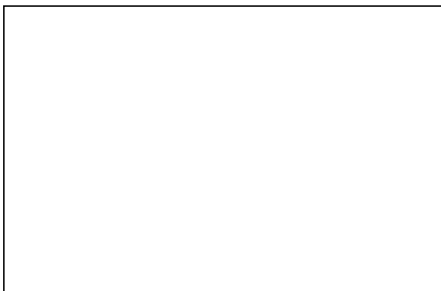
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Forêt



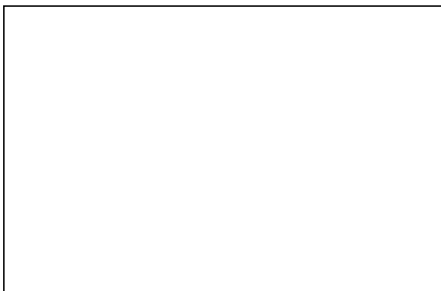
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



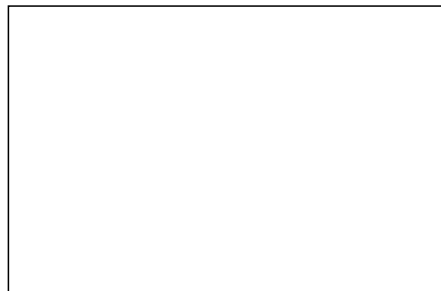
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Forêt



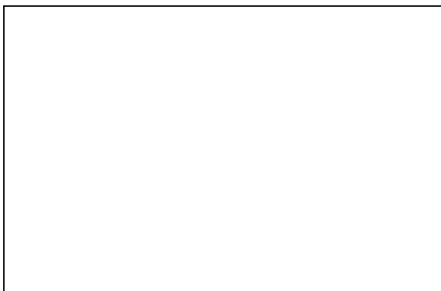
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



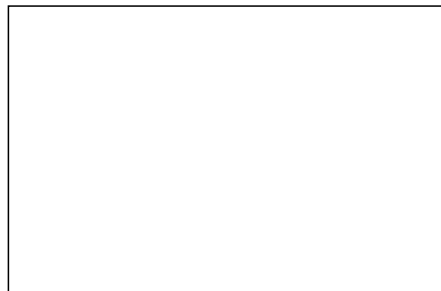
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



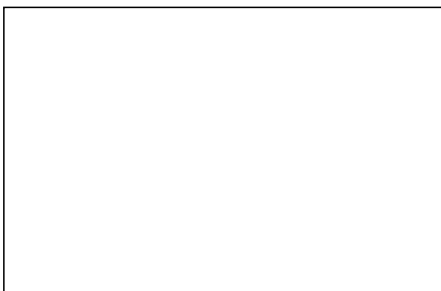
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

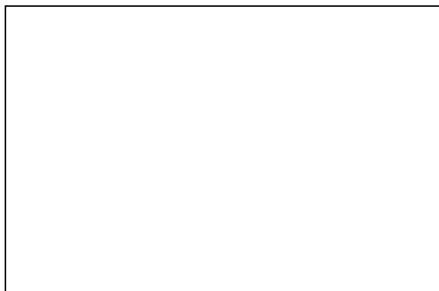
{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {G} ({G}), défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jungle épaisse



Terrain

U

La Jungle épaisse arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Jungle épaisse arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins de renvoyer une forêt dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {C}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karst glissant



Terrain

C

Le Karst glissant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {2} ({2}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

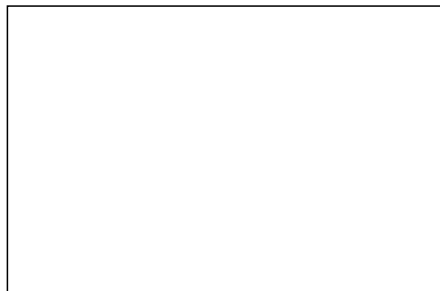
Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paludgraf hanté



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, sacrifiez le Paludgraf hanté : Renvoyez une carte de créature au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

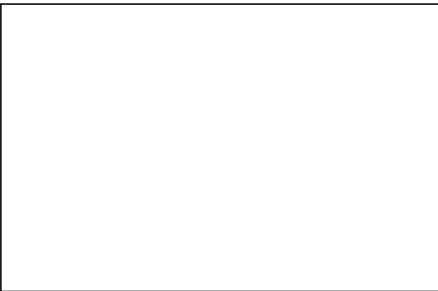
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veine de cristal



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Veine de cristal : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadran solaire du voyant

{4}



Artefact

R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

R

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} {1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuirasse d'assaut

{4}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +2/+2, a la célérité, ne peut pas vous attaquer ou attaquer les planeswalkers que vous contrôlez et ne peut pas être sacrifiée.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, vous pouvez faire que ce joueur acquière contrôle de la créature équipée jusqu'à la fin du tour. Si vous faites ainsi, dégagez-la.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant de la mousse

{2}



Artefact

C

Le Diamant de la mousse arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médailon d'émeraude

{2}



Artefact

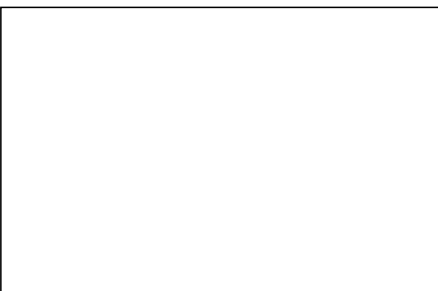
R

Les sorts verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le prédateur, navire amiral

{5}



Artefact légendaire

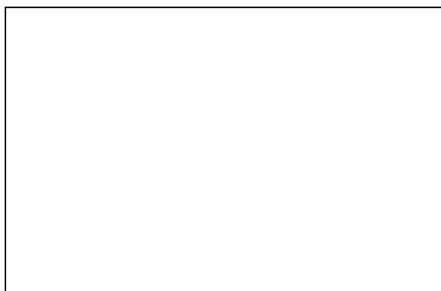
R

{2} : Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
{5}, {T} : Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre du cheresapience

{6}



Artefact

U

{3}, {T} : Piochez trois cartes. Cette capacité coûte {1} de plus à activer pour chaque carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne
{1}

Artefact : équipement
U

La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant
{3}

Artefact
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant
{3}

Artefact
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage
{2}{G}

Éphémère
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Viande fraîche

{3}{G}

Éphémère

R

Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête pour chaque créature mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant des dryades

{2}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : permanent

Le permanent enchanté est un terrain Forêt incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du maître des bêtes

{2}{G}

Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur cet enchantement.

Tant que cet enchantement a au moins sept marqueurs « quête » sur lui, les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurllement du meneur de loups

{3}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, créez X jetons de créature 2/2 verte Loup, X étant le nombre de vos adversaires avec au moins quatre cartes en main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

