

Man?uvre sauvage

{4}{G}{G}



Rituel

Lancez deux d4 et choisissez un résultat. Créez un nombre de jetons de créature 3/3 verte Bête égal à ce résultat. Cherchez ensuite dans votre bibliothèque un nombre de cartes de terrain de base égal à l'autre résultat, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Man?uvre sauvage

{4}{G}{G}



Rituel

Lancez deux d4 et choisissez un résultat. Créez un nombre de jetons de créature 3/3 verte Bête égal à ce résultat. Cherchez ensuite dans votre bibliothèque un nombre de cartes de terrain de base égal à l'autre résultat, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Man?uvre sauvage

{4}{G}{G}



Rituel

Lancez deux d4 et choisissez un résultat. Créez un nombre de jetons de créature 3/3 verte Bête égal à ce résultat. Cherchez ensuite dans votre bibliothèque un nombre de cartes de terrain de base égal à l'autre résultat, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Man?uvre sauvage

{4}{G}{G}



Rituel

Lancez deux d4 et choisissez un résultat. Créez un nombre de jetons de créature 3/3 verte Bête égal à ce résultat. Cherchez ensuite dans votre bibliothèque un nombre de cartes de terrain de base égal à l'autre résultat, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast