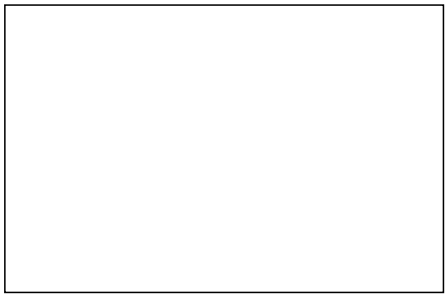
Ancêtre à dos argenté {2}{G}{G}{G}



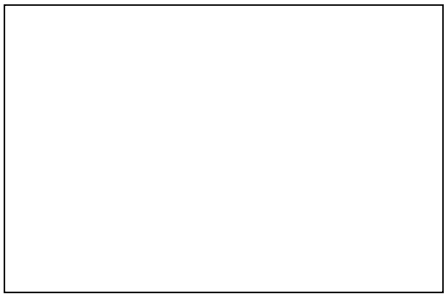
Créature : grand singe et shamane

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, choisissez l'un ?
? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
? Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
? Vous gagnez 4 points de vie.

5/7

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Ancêtre à dos argenté {2}{G}{G}{G}



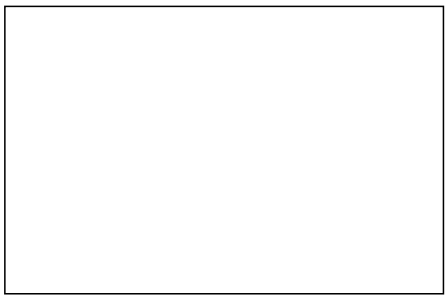
Créature : grand singe et shamane

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, choisissez l'un ?
? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
? Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
? Vous gagnez 4 points de vie.

5/7

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Ancêtre à dos argenté {2}{G}{G}{G}



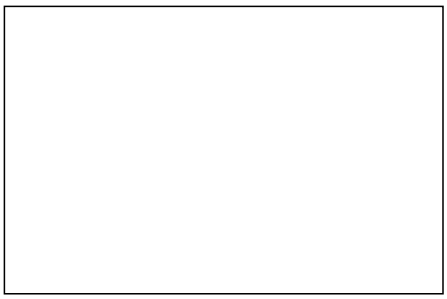
Créature : grand singe et shamane

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, choisissez l'un ?
? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
? Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
? Vous gagnez 4 points de vie.

5/7

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Ancêtre à dos argenté {2}{G}{G}{G}



Créature : grand singe et shamane

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, choisissez l'un ?
? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
? Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
? Vous gagnez 4 points de vie.

5/7

Magic the Gathering - Wizards of the Coast