

Ermite fêlé {3}{G}{G}

Créature : elfe
 Écho {3}{G}{G}
 Quand l'ermite fêlé arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Écureuil.
 Toutes les créatures Écureuil gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Ermite fêlé {3}{G}{G}

Créature : elfe
 Écho {3}{G}{G}
 Quand l'ermite fêlé arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Écureuil.
 Toutes les créatures Écureuil gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Ermite fêlé {3}{G}{G}

Créature : elfe
 Écho {3}{G}{G}
 Quand l'ermite fêlé arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Écureuil.
 Toutes les créatures Écureuil gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Ermite fêlé {3}{G}{G}

Créature : elfe
 Écho {3}{G}{G}
 Quand l'ermite fêlé arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Écureuil.
 Toutes les créatures Écureuil gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast