

Expérience Un

{G}

Créature : humain et limon

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un : Régénérez l'Expérience Un.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Expérience Un

{G}

Créature : humain et limon

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un : Régénérez l'Expérience Un.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Expérience Un

{G}

Créature : humain et limon

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un : Régénérez l'Expérience Un.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Expérience Un

{G}

Créature : humain et limon

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieure à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

Retirez deux marqueurs +1/+1 de l'Expérience Un : Régénérez l'Expérience Un.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast