

-Esprit de la saison

{1}{G}{G}



Créature : esprit et sylvin

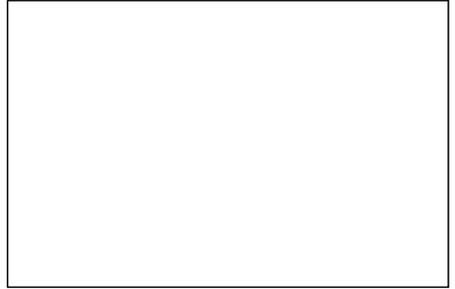
Quand l'Esprit de la saison arrive sur le champ de bataille, il acquiert la célérité si c'est l'été. Mettez un marqueur +1/+1 sur lui si c'est l'automne. Vous gagnez 5 points de vie si c'est l'hiver. Si c'est le printemps, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Esprit de la saison

{1}{G}{G}



Créature : esprit et sylvin

Quand l'Esprit de la saison arrive sur le champ de bataille, il acquiert la célérité si c'est l'été. Mettez un marqueur +1/+1 sur lui si c'est l'automne. Vous gagnez 5 points de vie si c'est l'hiver. Si c'est le printemps, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Esprit de la saison

{1}{G}{G}



Créature : esprit et sylvin

Quand l'Esprit de la saison arrive sur le champ de bataille, il acquiert la célérité si c'est l'été. Mettez un marqueur +1/+1 sur lui si c'est l'automne. Vous gagnez 5 points de vie si c'est l'hiver. Si c'est le printemps, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Esprit de la saison

{1}{G}{G}



Créature : esprit et sylvin

Quand l'Esprit de la saison arrive sur le champ de bataille, il acquiert la célérité si c'est l'été. Mettez un marqueur +1/+1 sur lui si c'est l'automne. Vous gagnez 5 points de vie si c'est l'hiver. Si c'est le printemps, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast