

Reproduction sylvoke {3}



Créature-artefact : shaman C

{G}, Sacrifiez la Reproduction sylvoke : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambassadeur chêne {3}{G}



Créature : sylvin et guerrier C

Au moment où l'Ambassadeur chêne arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Allié sangracine {4}{G}{G}



Créature : élémental et guerrier U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez : L'Allié sangracine gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafreur jumelame {G}



Créature : elfe et guerrier U

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

{1}{G} : Le Balafreur jumelame gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bande guerrière nacatl

{3}{G}{G}



Créature : chat et guerrier

U

La Bande guerrière nacatl doit être bloquée par exactement une créature si possible.

À chaque fois que la Bande guerrière nacatl attaque, créez X jetons qui sont des copies de la Bande guerrière nacatl et qui sont engagés et attaquants, X étant le nombre de créatures que le joueur défenseur contrôle. Exilez les jetons au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bergère annulmage

{3}{G}



Créature : elfe et shaman

U

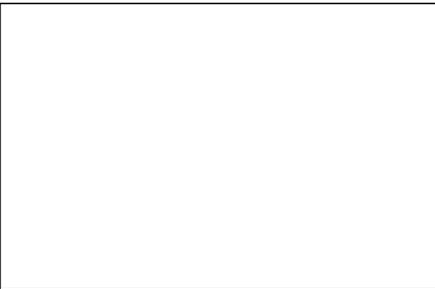
Engagez quatre créatures dégagées que vous contrôlez :
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batteur-chasseur

{3}{G}



Créature : humain et druide et guerrier

U

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 5, vous pouvez piocher une carte.

{T} : Ajoutez {C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin des sylves

{1}{G}



Créature : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin piste-gibier

{3}{G}{G}

Créature : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Piétinement

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de Grisepeau

{3}{G}

Créature : humain et guerrier et allié

C

Piétinement

À chaque fois que le Chasseur de Grisepeau ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Chasseur de Grisepeau.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade

Créature-terrain : forêt et dryade

R

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chêne cimenuage

{2}{G}{G}

Créature : sylvin et guerrier

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chêne cimenuage

{2}{G}{G}



Créature : sylvin et guerrier

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquérante de la Garenne du Roitelet

{1}{G}



Créature : elfe et guerrier

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte d'elfe de votre main ou payez {3}.
Contact mortel (Le nombre de blessures qu'il inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chêne nouveau guerrier

{5}{G}{G}



Créature : sylvin et guerrier

C

Vigilance, piétinement

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen aux rameaux d'osier

{3}{G}



Créature : sylvin et shaman

C

Le Doyen aux rameaux d'osier arrive sur le champ de bataille avec un marqueur -1/-1 sur lui.
{G}, retirez un marqueur -1/-1 du Doyen aux rameaux d'osier : Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dresseur de bêtes de Bala Ged

{1}{G}

Créature : humain et guerrier

U

Montée de niveau {2}{G} {2}{G} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-3> (4/4)

[Niveau 4+> Piétinement (6/6)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de la tribu Kashi

{1}{G}{G}

Créature : serpent et guerrier

U

Les serpents légendaires que vous contrôlez ont le linceul. À chaque fois que l'Élite de la tribu Kashi inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes tueurs sauvages

{3}{G}

Créature : elfe et guerrier

C

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de Narth

{4}{G}

Créature : elfe et guerrier

C

Toutes les créatures capables de bloquer l'Élite de Narth le font.

Quand l'Élite de Narth arrive sur le champ de bataille, confrontez un adversaire. Si vous gagnez, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élite de Narth. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élu de Nissa {G}{G}



Créature : elfe et guerrier **C**

Si l'Élu de Nissa devait mourir, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exilé de Tel-Jilad {3}{G}



Créature : troll et guerrier **C**

{1}{G} : Régénérez l'Exilé de Tel-Jilad.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe de moisissure {3}{G}



Créature : fongus et bête **C**

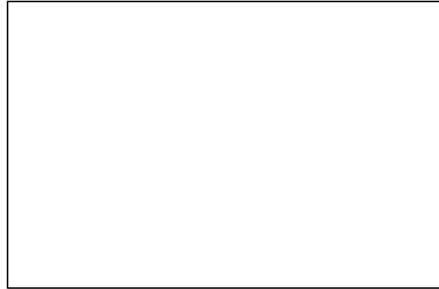
Kick {1}{G} (Vous pouvez payer {1}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Quand l'Escogriffe de moisissure arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, détruisez un permanent non-créature ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouilleciel elfe {G}



Créature : elfe et guerrier **C**

{4}{G}, sacrifiez une créature : Détruisez une créature avec le vol ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franc-tireur de la tribu Matsu

{1}{G}



Créature : serpent et guerrier et archer

C

{T} : Le Franc-tireur de la tribu Matsu inflige 1 blessure à la créature avec le vol ciblée.

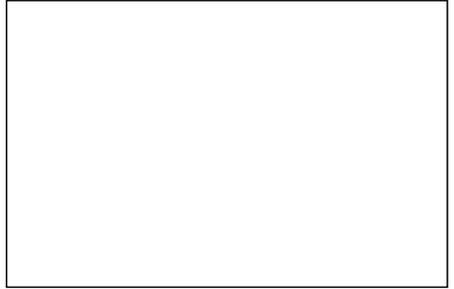
À chaque fois que le Franc-tireur de la tribu Matsu inflige des blessures à une créature, engagez-la et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier elfe

{G}{G}



Créature : elfe et guerrier

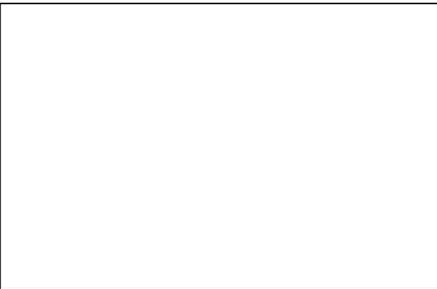
C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens de Melira

{4}{G}



Créature : humain et guerrier

U

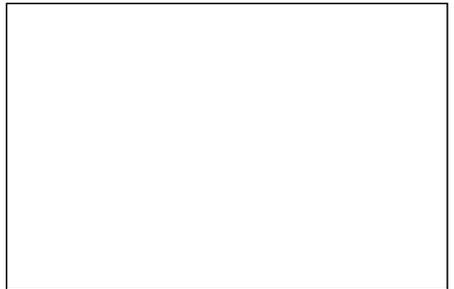
Les Gardiens de Melira ne peuvent pas avoir de marqueur mis sur eux.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerriers de la tribu Kashi

{3}{G}{G}



Créature : serpent et guerrier

C

À chaque fois que les Guerriers de la tribu Kashi infligent des blessures de combat à une créature, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des fosses skarrgan

{G}



Créature : humain et guerrier

C

Soif de sang 1

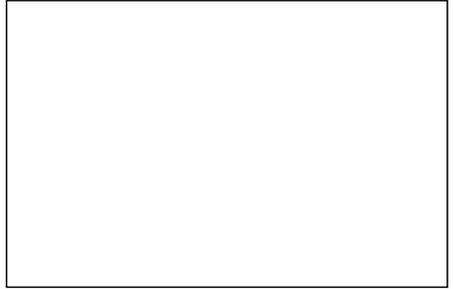
Les créatures dont la force est inférieure à celle de l'Indolent des fosses skarrgan ne peuvent pas le bloquer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leurreur de la tribu Matsu

{2}{G}



Créature : serpent et guerrier

C

{2}{G} : La créature ciblée bloque le Leurreur de la tribu Matsu ce tour-ci si possible.

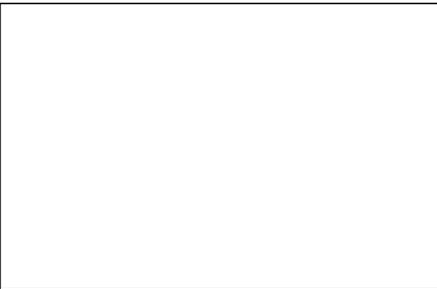
À chaque fois que le Leurreur de la tribu Matsu inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indrik hurlepiaffe

{4}{G}



Créature : bête

U

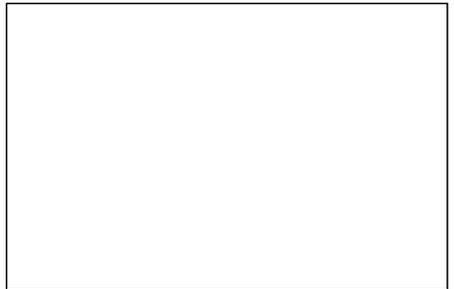
Quand l'Indrik hurlepiaffe arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact ou enchantement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-chasseur de Lys Alana

{2}{G}{G}



Créature : elfe et guerrier

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'elfe, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor impérieux

{5}{G}

Créature : géant et guerrier

U

Les créatures vertes que vous contrôlez ont le piétinement.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parfaite impérieuse

{2}{G}

Créature : elfe et guerrier

U

Les autres elfes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parangon de boisronce

{1}{G}

Créature : elfe et guerrier

U

Chaque autre créature Guerrier que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillarde de la tribu Kashi

{3}{G}

Créature : serpent et guerrier

U

À chaque fois que la Pillarde de la tribu Kashi inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{1}{G} : Régénérez la Pillarde de la tribu Kashi.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger orochi

{1}{G}

Créature : serpent et guerrier et ranger

C

À chaque fois que la Ranger orochi inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant elfe

{G}

Créature : elfe et guerrier

C

À chaque fois qu'un joueur lance un sort de géant, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Servant elfe.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle des orties

{G}

Créature : elfe et guerrier

C

La Sentinelle des orties ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

À chaque fois que vous lancez un sort vert, vous pouvez dégager la Sentinelle des orties.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survivaliste d'Oran-Rief

{1}{G}

Créature : humain et guerrier et allié

C

À chaque fois que le Survivaliste d'Oran-Rief ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Survivaliste d'Oran-Rief.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan changelin

{4}{G}

Créature : changeforme

U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Appui de créature (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez une autre créature que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, cette carte revient sur le champ de bataille.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triade chasseresse

{3}{G}

Rituel tribal : elfe

U

Créez trois jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

Renfort 3 ? {3}{G} ({3}{G}), défaussez-vous de cette carte : Mettez trois marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sabotage jubilatoire

{1}{G}

Rituel

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Conspiration (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour la copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



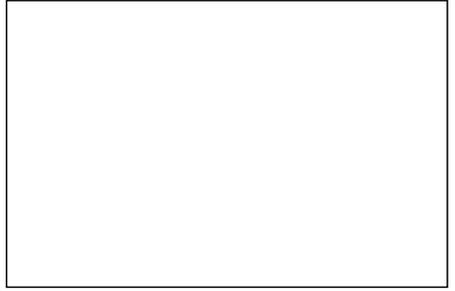
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



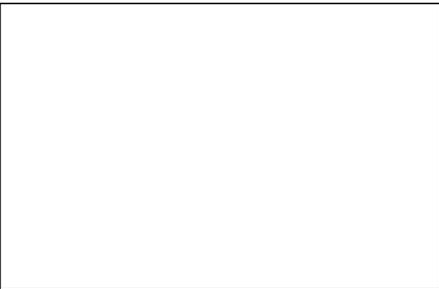
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



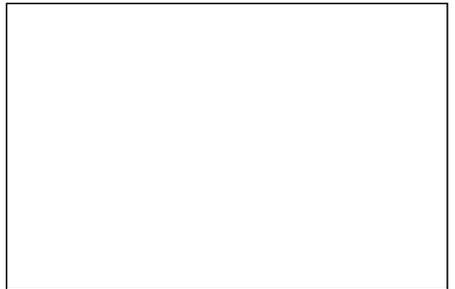
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



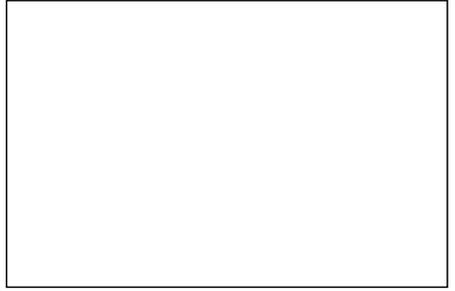
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



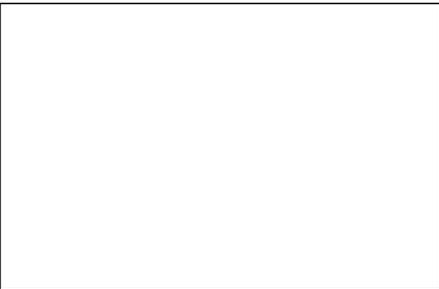
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



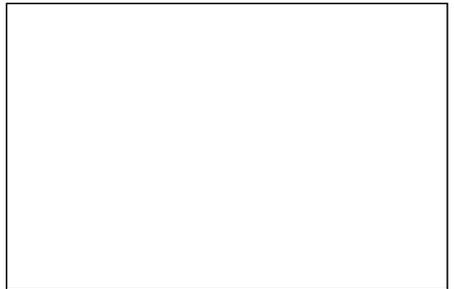
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



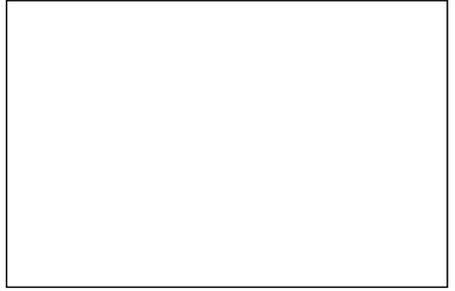
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



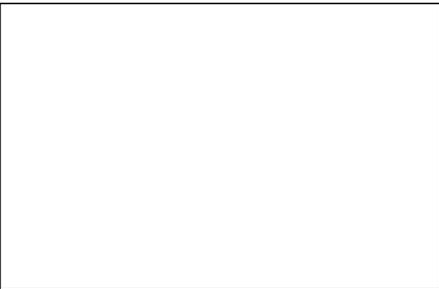
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



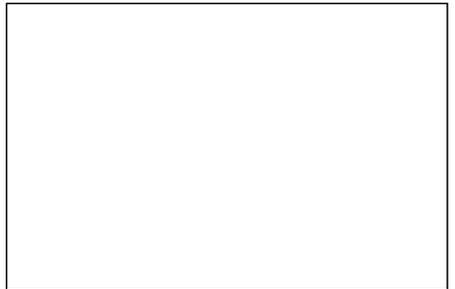
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



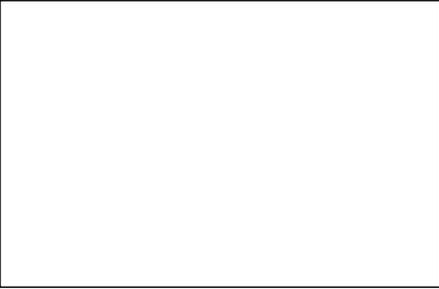
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

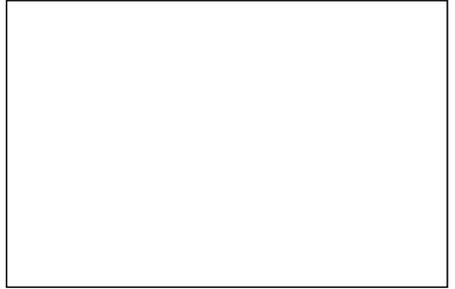
{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Herbages



Terrain

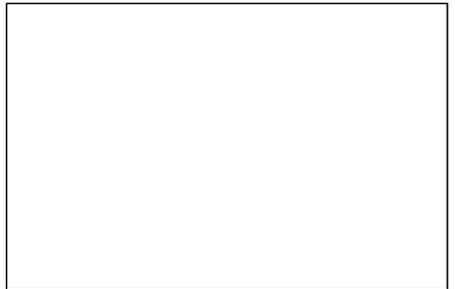
U

Les Herbages arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T}, sacrifiez les Herbages : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karst glissant



Terrain

C

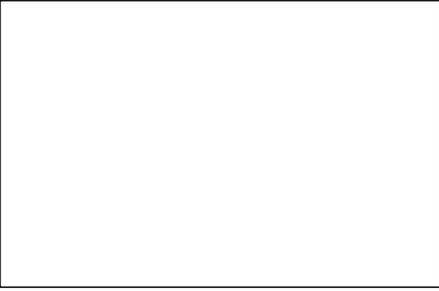
Le Karst glissant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llanowar revenue à la vie



Terrain

U

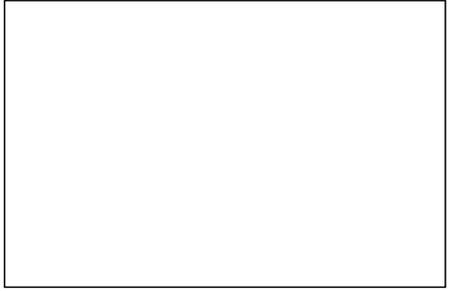
Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

Grefte 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Naya



Terrain

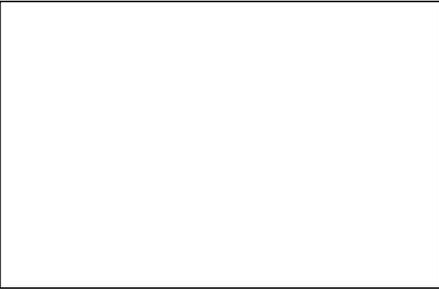
C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Naya : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, de forêt ou de plaine de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Bant



Terrain

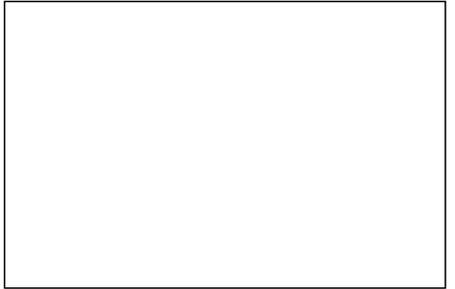
C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Bant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, de plaine ou d'île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendelhavre



Terrain légendaire

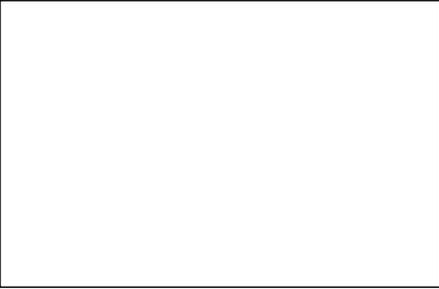
P

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallée forestière



Terrain

U

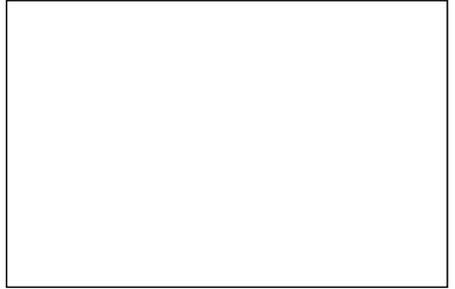
La Vallée forestière arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, sacrifiez la Vallée forestière : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de cristal

{3}



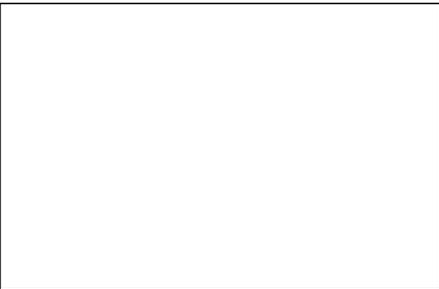
Artefact

U

{1}, {T} : Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

U

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

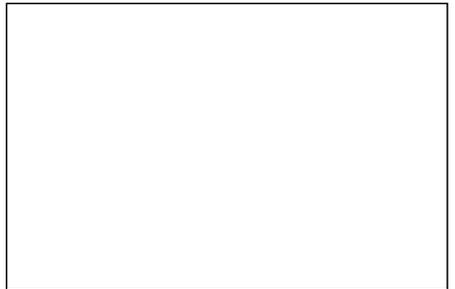
{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}



Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de bataille d'obsidienne

{3}

Artefact tribal : guerrier et équipement

U

La créature équipée gagne +2/+1 et a la célérité.

À chaque fois qu'une créature Guerrier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher la Hache de bataille d'obsidienne.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque de la némésis

{3}

Artefact : équipement

U

Toutes les créatures capables de bloquer la créature équipée le font.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille d'infiltration

{1}

Artefact : équipement

U

À chaque fois que la créature équipée devient bloquée par une créature, vous pouvez piocher deux cartes.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couper en deux

{2}{G}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade de Feuilledor

{2}{G}

Éphémère tribal : elfe

C

Créez deux jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.
Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, ces créatures
acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliques écrasées

{4}{G}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé et jusqu'à
un autre artefact ou enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton
de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendication par la nature

{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Son contrôleur gagne 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couvert de la canopée

{1}{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol ou la portée.

La créature enchantée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure en toile d'araignée

{2}{G}



Enchantement

C

Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1 et ont la portée. (Elles peuvent bloquer les créatures avec le vol.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lent délabrement

{1}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : artefact ou enchantement

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?

? Détruisez le permanent enchanté.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leurre {1}{G}{G}



Enchantement : aura U
Enchanter : créature
Toutes les créatures capables de bloquer la créature enchantée le font.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

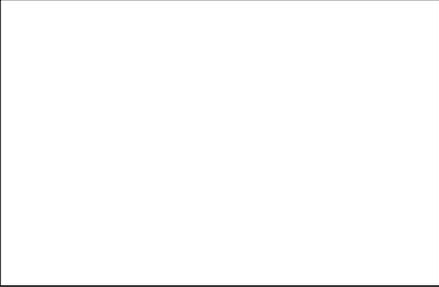
Rênes de la monturlierre {3}{G}



Enchantement : aura C
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2.
Quand la créature enchantée meurt, vous pouvez renvoyer les Rênes de la monturlierre depuis votre cimetière sur le champ de bataille, attachées à une créature qui partage un type de créature avec cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

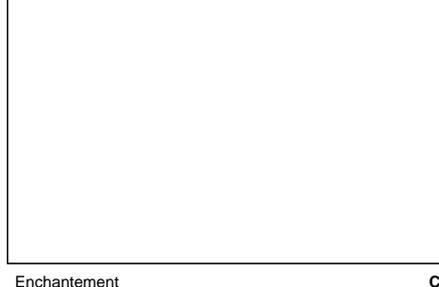
Présence de Gond {2}{G}



Enchantement : aura C
Enchanter : créature
La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier. ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de primordium {1}{G}



Enchantement C
Sacrifiez le Sceau de primordium : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

