

Fontaine à halo

{2}{W}



Artefact

{W}, {T}, dégagez une créature engagée que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Citoyen.

{W}{W}, {T}, dégagez deux créatures engagées que vous contrôlez : Piochez une carte.

{W}{W}{W}{W}{W}, {T}, dégagez quinze créatures engagées que vous contrôlez : Vous gagnez la partie.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Fontaine à halo

{2}{W}



Artefact

{W}, {T}, dégagez une créature engagée que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Citoyen.

{W}{W}, {T}, dégagez deux créatures engagées que vous contrôlez : Piochez une carte.

{W}{W}{W}{W}{W}, {T}, dégagez quinze créatures engagées que vous contrôlez : Vous gagnez la partie.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Fontaine à halo

{2}{W}



Artefact

{W}, {T}, dégagez une créature engagée que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Citoyen.

{W}{W}, {T}, dégagez deux créatures engagées que vous contrôlez : Piochez une carte.

{W}{W}{W}{W}{W}, {T}, dégagez quinze créatures engagées que vous contrôlez : Vous gagnez la partie.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Fontaine à halo

{2}{W}



Artefact

{W}, {T}, dégagez une créature engagée que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 1/1 verte et blanche Citoyen.

{W}{W}, {T}, dégagez deux créatures engagées que vous contrôlez : Piochez une carte.

{W}{W}{W}{W}{W}, {T}, dégagez quinze créatures engagées que vous contrôlez : Vous gagnez la partie.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast