

Majordome galopant

{3}



Créature-artefact : construction

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins deux permanents multicolores, le Majordome galopant acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

4/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Majordome galopant

{3}



Créature-artefact : construction

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins deux permanents multicolores, le Majordome galopant acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

4/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Majordome galopant

{3}



Créature-artefact : construction

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins deux permanents multicolores, le Majordome galopant acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

4/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Majordome galopant

{3}



Créature-artefact : construction

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins deux permanents multicolores, le Majordome galopant acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

4/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast