

~Ordre de Leitbur

{W}{W}

Créature : humain et clerc et chevalier

Protection contre le noir

{W} : L'Ordre de Leitbur acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

{W}{W} : L'Ordre de Leitbur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

~Ordre de Leitbur

{W}{W}

Créature : humain et clerc et chevalier

Protection contre le noir

{W} : L'Ordre de Leitbur acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

{W}{W} : L'Ordre de Leitbur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

~Ordre de Leitbur

{W}{W}

Créature : humain et clerc et chevalier

Protection contre le noir

{W} : L'Ordre de Leitbur acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

{W}{W} : L'Ordre de Leitbur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

~Ordre de Leitbur

{W}{W}

Créature : humain et clerc et chevalier

Protection contre le noir

{W} : L'Ordre de Leitbur acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

{W}{W} : L'Ordre de Leitbur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast