

Vanne {3}{U}



Créature : mur
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Quand la Vanne a le vol, sacrifiez-la.
Quand la Vanne quitte le champ de bataille, elle inflige un nombre de blessures égal à la moitié du nombre d'îles que vous contrôlez, arrondi à l'inférieur, à chaque créature non-bleue sans le vol.

0/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vanne {3}{U}



Créature : mur
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Quand la Vanne a le vol, sacrifiez-la.
Quand la Vanne quitte le champ de bataille, elle inflige un nombre de blessures égal à la moitié du nombre d'îles que vous contrôlez, arrondi à l'inférieur, à chaque créature non-bleue sans le vol.

0/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vanne {3}{U}



Créature : mur
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Quand la Vanne a le vol, sacrifiez-la.
Quand la Vanne quitte le champ de bataille, elle inflige un nombre de blessures égal à la moitié du nombre d'îles que vous contrôlez, arrondi à l'inférieur, à chaque créature non-bleue sans le vol.

0/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vanne {3}{U}



Créature : mur
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Quand la Vanne a le vol, sacrifiez-la.
Quand la Vanne quitte le champ de bataille, elle inflige un nombre de blessures égal à la moitié du nombre d'îles que vous contrôlez, arrondi à l'inférieur, à chaque créature non-bleue sans le vol.

0/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast