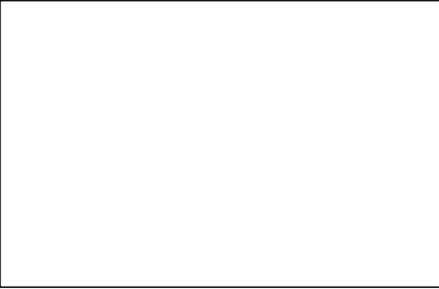


Hampe de courage

{3}



Artefact

Flash

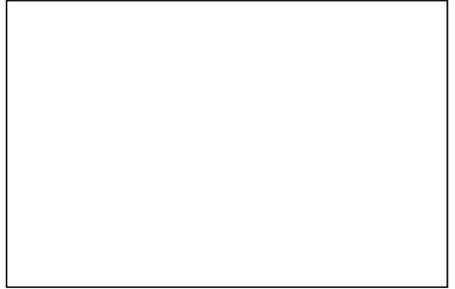
Solarisation

Retirez un marqueur « charge » de la Hampe de courage :
Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Hampe de courage

{3}



Artefact

Flash

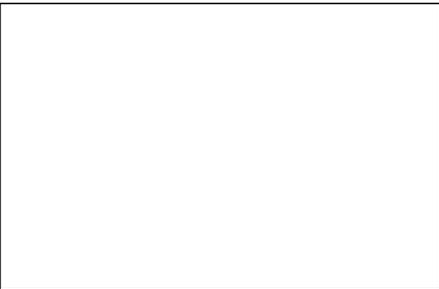
Solarisation

Retirez un marqueur « charge » de la Hampe de courage :
Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Hampe de courage

{3}



Artefact

Flash

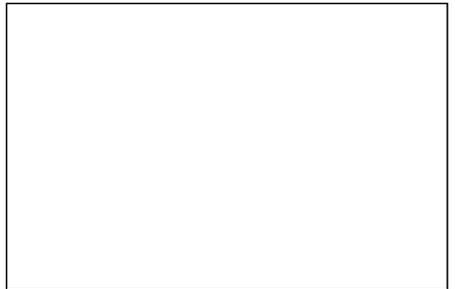
Solarisation

Retirez un marqueur « charge » de la Hampe de courage :
Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Hampe de courage

{3}



Artefact

Flash

Solarisation

Retirez un marqueur « charge » de la Hampe de courage :
Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast