

Vétéran d'Alaborn {2}{W}



Créature : humain et chevalier
{T} : Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
N'activez que pendant votre tour, avant que les attaquants ne soient déclarés.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vétéran d'Alaborn {2}{W}



Créature : humain et chevalier
{T} : Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
N'activez que pendant votre tour, avant que les attaquants ne soient déclarés.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vétéran d'Alaborn {2}{W}



Créature : humain et chevalier
{T} : Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
N'activez que pendant votre tour, avant que les attaquants ne soient déclarés.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vétéran d'Alaborn {2}{W}



Créature : humain et chevalier
{T} : Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
N'activez que pendant votre tour, avant que les attaquants ne soient déclarés.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast