Trio tramepensée {2}{W}{W}

Créature : sangami et soldat

Initiative, vigilance
Appui de sangami (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre sangami que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, la carte retirée revient sur le champ de bataille.)
Le Trio tramepensée peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.

5/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Trio tramepensée {2}{W}{W}

Créature : sangami et soldat

Initiative, vigilance
Appui de sangami (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre sangami que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, la carte retirée revient sur le champ de bataille.)
Le Trio tramepensée peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.

5/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Trio tramepensée {2}{W}{W}

Créature : sangami et soldat

Initiative, vigilance
Appui de sangami (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre sangami que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, la carte retirée revient sur le champ de bataille.)
Le Trio tramepensée peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.

5/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Trio tramepensée {2}{W}{W}

Créature : sangami et soldat

Initiative, vigilance
Appui de sangami (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre sangami que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, la carte retirée revient sur le champ de bataille.)
Le Trio tramepensée peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.

5/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast