

Melira, proscrire sylvoke

{1}{G}



Créature légendaire : humain et éclairéur

Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de
marqueurs -1/-1 placés sur elles.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent
l'infection.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Melira, proscrire sylvoke

{1}{G}



Créature légendaire : humain et éclairéur

Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de
marqueurs -1/-1 placés sur elles.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent
l'infection.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Melira, proscrire sylvoke

{1}{G}



Créature légendaire : humain et éclairéur

Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de
marqueurs -1/-1 placés sur elles.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent
l'infection.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Melira, proscrire sylvoke

{1}{G}



Créature légendaire : humain et éclairéur

Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de
marqueurs -1/-1 placés sur elles.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent
l'infection.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast