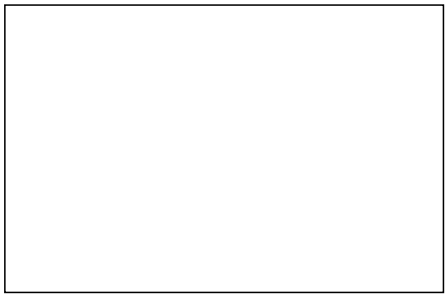
Fauconnier abzan {2}{W}



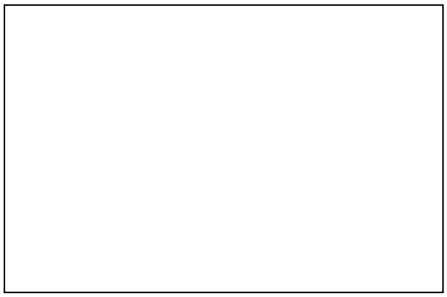
Créature : humain et soldat

Résilience {W} ({W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le vol.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Fauconnier abzan {2}{W}



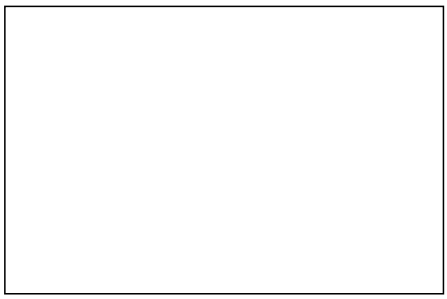
Créature : humain et soldat

Résilience {W} ({W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le vol.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Fauconnier abzan {2}{W}



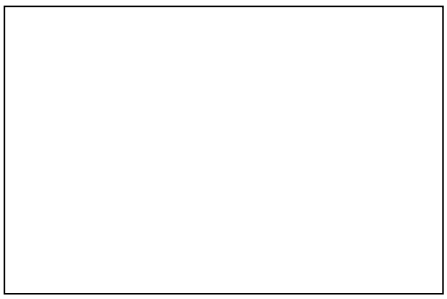
Créature : humain et soldat

Résilience {W} ({W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le vol.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Fauconnier abzan {2}{W}



Créature : humain et soldat

Résilience {W} ({W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le vol.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast