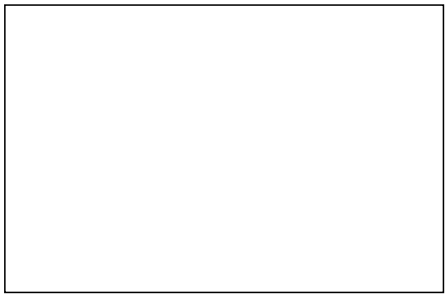
Marcheur des rafales {1}{W}



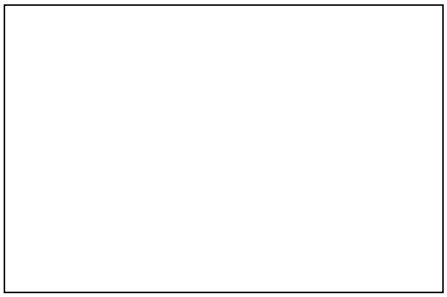
Créature : humain et sorcier

Vous pouvez surmener le Marcheur des rafales au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendent votre prochaine étape de dégagement.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Marcheur des rafales {1}{W}



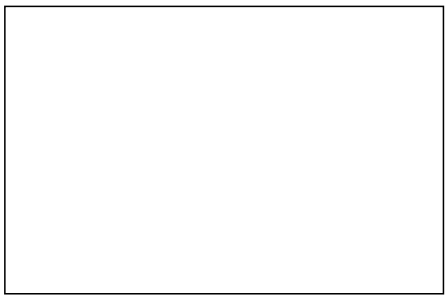
Créature : humain et sorcier

Vous pouvez surmener le Marcheur des rafales au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendent votre prochaine étape de dégagement.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Marcheur des rafales {1}{W}



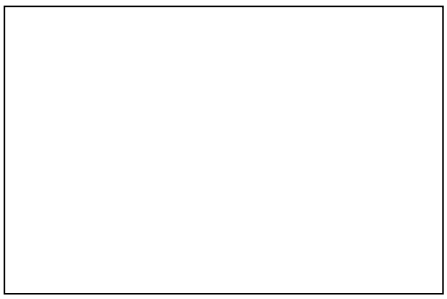
Créature : humain et sorcier

Vous pouvez surmener le Marcheur des rafales au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendent votre prochaine étape de dégagement.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Marcheur des rafales {1}{W}



Créature : humain et sorcier

Vous pouvez surmener le Marcheur des rafales au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendent votre prochaine étape de dégagement.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast