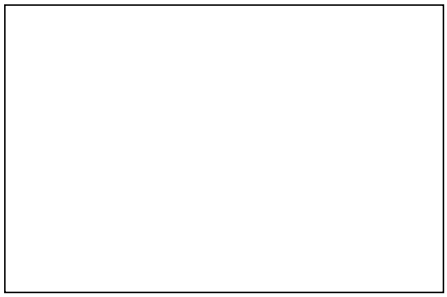
Hérault de la milice {3}{W}{W}



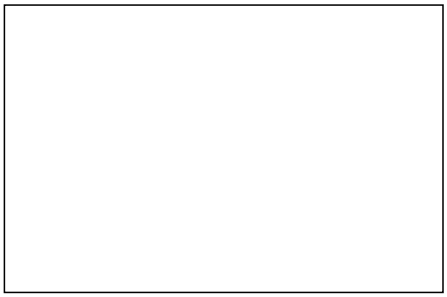
Créature : ange

Vol, vigilance
Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature qui est engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Hérault de la milice {3}{W}{W}



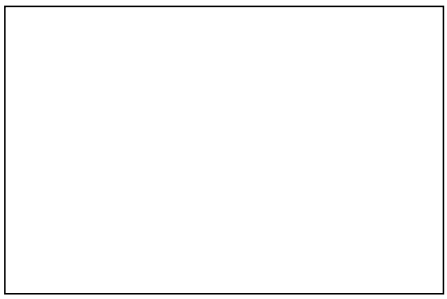
Créature : ange

Vol, vigilance
Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature qui est engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Hérault de la milice {3}{W}{W}



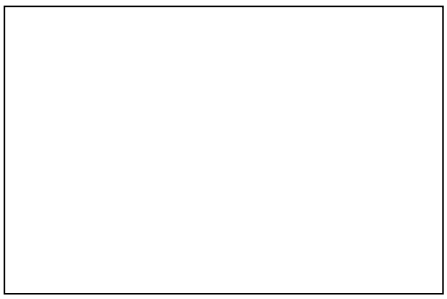
Créature : ange

Vol, vigilance
Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature qui est engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Hérault de la milice {3}{W}{W}



Créature : ange

Vol, vigilance
Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature qui est engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast