Marche miroir {5}{R}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, jouez à pile ou face jusqu'à ce que vous perdiez. Pour chaque fois où vous avez gagné à pile ou face, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ces jetons acquièrent la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Marche miroir {5}{R}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, jouez à pile ou face jusqu'à ce que vous perdiez. Pour chaque fois où vous avez gagné à pile ou face, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ces jetons acquièrent la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Marche miroir {5}{R}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, jouez à pile ou face jusqu'à ce que vous perdiez. Pour chaque fois où vous avez gagné à pile ou face, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ces jetons acquièrent la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Marche miroir {5}{R}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, jouez à pile ou face jusqu'à ce que vous perdiez. Pour chaque fois où vous avez gagné à pile ou face, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ces jetons acquièrent la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Magic the Gathering - Wizards of the Coast