Écuyer de la flamme d'argent

{1}{W}

Créature : humain et soldat

Aux aguets {2}{W}

Éphémère : aventure

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
Dégagez-la. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la
créature plus tard depuis l'exil.)

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Écuyer de la flamme d'argent

{1}{W}

Créature : humain et soldat

Aux aguets {2}{W}

Éphémère : aventure

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
Dégagez-la. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la
créature plus tard depuis l'exil.)

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Écuyer de la flamme d'argent

{1}{W}

Créature : humain et soldat

Aux aguets {2}{W}

Éphémère : aventure

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
Dégagez-la. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la
créature plus tard depuis l'exil.)

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Écuyer de la flamme d'argent

{1}{W}

Créature : humain et soldat

Aux aguets {2}{W}

Éphémère : aventure

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
Dégagez-la. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la
créature plus tard depuis l'exil.)

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast