

Vengeresse sacrée

{2}{W}

Artefact : équipement

La créature équipée a la double initiative.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, attachée à elle, une carte d'aura de votre main.

Équipement {2}{W}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vengeresse sacrée

{2}{W}

Artefact : équipement

La créature équipée a la double initiative.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, attachée à elle, une carte d'aura de votre main.

Équipement {2}{W}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vengeresse sacrée

{2}{W}

Artefact : équipement

La créature équipée a la double initiative.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, attachée à elle, une carte d'aura de votre main.

Équipement {2}{W}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vengeresse sacrée

{2}{W}

Artefact : équipement

La créature équipée a la double initiative.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, attachée à elle, une carte d'aura de votre main.

Équipement {2}{W}

Magic the Gathering - Wizards of the Coast