

Manteau des Anciens

{3}{W}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand le Manteau des Anciens arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, attachées à la créature enchantée, n'importe quel nombre de cartes d'aura et/ou d'équipement ciblées de votre cimetière.

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque aura et chaque équipement qui lui sont attachés.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Manteau des Anciens

{3}{W}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand le Manteau des Anciens arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, attachées à la créature enchantée, n'importe quel nombre de cartes d'aura et/ou d'équipement ciblées de votre cimetière.

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque aura et chaque équipement qui lui sont attachés.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Manteau des Anciens

{3}{W}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand le Manteau des Anciens arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, attachées à la créature enchantée, n'importe quel nombre de cartes d'aura et/ou d'équipement ciblées de votre cimetière.

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque aura et chaque équipement qui lui sont attachés.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Manteau des Anciens

{3}{W}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand le Manteau des Anciens arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, attachées à la créature enchantée, n'importe quel nombre de cartes d'aura et/ou d'équipement ciblées de votre cimetière.

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque aura et chaque équipement qui lui sont attachés.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast