

Éclaireuse vaillante

{2}{W}



Créature : humain et soldat

Vigilance

Congrégation ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Éclaireuse vaillante

{2}{W}



Créature : humain et soldat

Vigilance

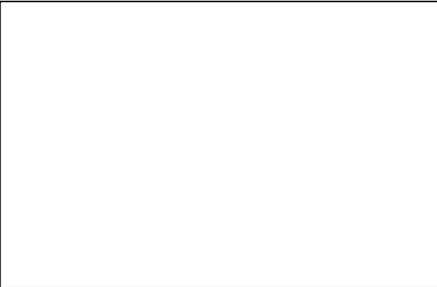
Congrégation ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Éclaireuse vaillante

{2}{W}



Créature : humain et soldat

Vigilance

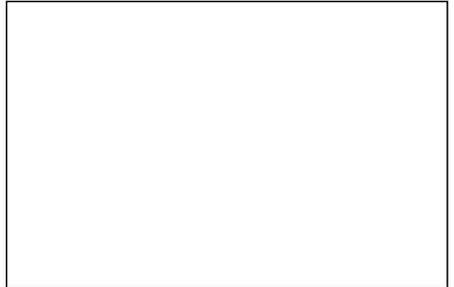
Congrégation ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Éclaireuse vaillante

{2}{W}



Créature : humain et soldat

Vigilance

Congrégation ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast