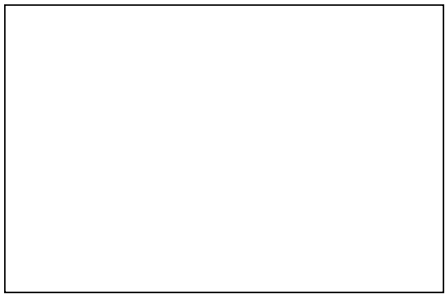
Combat truqué {2}{G}

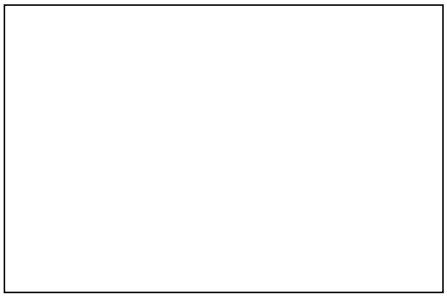


Enchantement

Cachette 5
Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Puis, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 7, vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Combat truqué {2}{G}

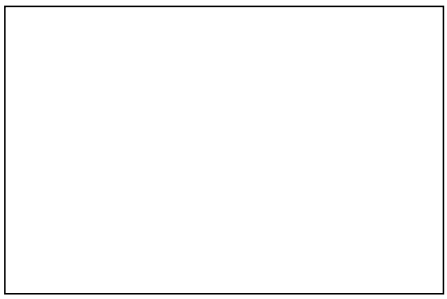


Enchantement

Cachette 5
Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Puis, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 7, vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Combat truqué {2}{G}

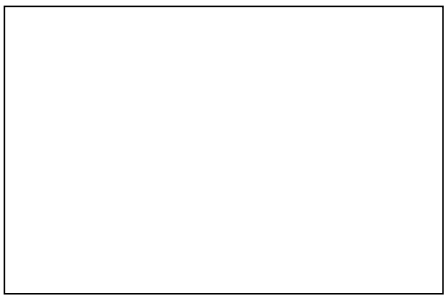


Enchantement

Cachette 5
Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Puis, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 7, vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Combat truqué {2}{G}



Enchantement

Cachette 5
Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Puis, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 7, vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast