

Myojin des Confins de la nuit

{5}{B}{B}{B}



Créature légendaire : esprit

La Myojin des Confins de la nuit arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « divinité » sur elle si vous l'avez lancée depuis votre main.

La Myojin des Confins de la nuit a l'indestructible tant qu'elle a un marqueur « divinité » sur elle.

Retirez un marqueur « divinité » de la Myojin des Confins de la nuit : Chaque adversaire se défausse de sa main.

5/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Myojin des Confins de la nuit

{5}{B}{B}{B}



Créature légendaire : esprit

La Myojin des Confins de la nuit arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « divinité » sur elle si vous l'avez lancée depuis votre main.

La Myojin des Confins de la nuit a l'indestructible tant qu'elle a un marqueur « divinité » sur elle.

Retirez un marqueur « divinité » de la Myojin des Confins de la nuit : Chaque adversaire se défausse de sa main.

5/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Myojin des Confins de la nuit

{5}{B}{B}{B}



Créature légendaire : esprit

La Myojin des Confins de la nuit arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « divinité » sur elle si vous l'avez lancée depuis votre main.

La Myojin des Confins de la nuit a l'indestructible tant qu'elle a un marqueur « divinité » sur elle.

Retirez un marqueur « divinité » de la Myojin des Confins de la nuit : Chaque adversaire se défausse de sa main.

5/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Myojin des Confins de la nuit

{5}{B}{B}{B}



Créature légendaire : esprit

La Myojin des Confins de la nuit arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « divinité » sur elle si vous l'avez lancée depuis votre main.

La Myojin des Confins de la nuit a l'indestructible tant qu'elle a un marqueur « divinité » sur elle.

Retirez un marqueur « divinité » de la Myojin des Confins de la nuit : Chaque adversaire se défausse de sa main.

5/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast