

Herse

{4}



Artefact

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, s'il y a au moins deux autres créatures sur le champ de bataille, exilez cette créature. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire quand la Herse quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Herse

{4}



Artefact

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, s'il y a au moins deux autres créatures sur le champ de bataille, exilez cette créature. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire quand la Herse quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Herse

{4}



Artefact

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, s'il y a au moins deux autres créatures sur le champ de bataille, exilez cette créature. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire quand la Herse quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Herse

{4}



Artefact

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, s'il y a au moins deux autres créatures sur le champ de bataille, exilez cette créature. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire quand la Herse quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast