

Lige de la Filandre

{6}{G}{G}

Créature : élémental

Piétinement

À chaque fois que le Lige de la Filandre inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez choisir n'importe quel nombre de terrains ciblés que vous contrôlez et mettre un marqueur « éveil » sur chacun d'eux. Chacun de ces terrains est une créature 8/8 verte Élémental tant qu'il a un marqueur « éveil » sur lui. Ce sont toujours des terrains.

8/8

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Lige de la Filandre

{6}{G}{G}

Créature : élémental

Piétinement

À chaque fois que le Lige de la Filandre inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez choisir n'importe quel nombre de terrains ciblés que vous contrôlez et mettre un marqueur « éveil » sur chacun d'eux. Chacun de ces terrains est une créature 8/8 verte Élémental tant qu'il a un marqueur « éveil » sur lui. Ce sont toujours des terrains.

8/8

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Lige de la Filandre

{6}{G}{G}

Créature : élémental

Piétinement

À chaque fois que le Lige de la Filandre inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez choisir n'importe quel nombre de terrains ciblés que vous contrôlez et mettre un marqueur « éveil » sur chacun d'eux. Chacun de ces terrains est une créature 8/8 verte Élémental tant qu'il a un marqueur « éveil » sur lui. Ce sont toujours des terrains.

8/8

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Lige de la Filandre

{6}{G}{G}

Créature : élémental

Piétinement

À chaque fois que le Lige de la Filandre inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez choisir n'importe quel nombre de terrains ciblés que vous contrôlez et mettre un marqueur « éveil » sur chacun d'eux. Chacun de ces terrains est une créature 8/8 verte Élémental tant qu'il a un marqueur « éveil » sur lui. Ce sont toujours des terrains.

8/8

Magic the Gathering - Wizards of the Coast