Melira, proscrite sylvoke {1}{G}

Créature légendaire : humain et éclaireur

Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de marqueurs -1/-1 mis sur elles.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent l'infection.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Melira, proscrite sylvoke {1}{G}

Créature légendaire : humain et éclaireur

Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de marqueurs -1/-1 mis sur elles.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent l'infection.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Melira, proscrite sylvoke {1}{G}

Créature légendaire : humain et éclaireur

Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de marqueurs -1/-1 mis sur elles.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent l'infection.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Melira, proscrite sylvoke {1}{G}

Créature légendaire : humain et éclaireur

Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de marqueurs -1/-1 mis sur elles.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent l'infection.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Magic the Gathering - Wizards of the Coast