

Vanne

{3}{U}

Créature : mur

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

Quand la Vanne a le vol, sacrifiez-la.

Quand la Vanne quitte le champ de bataille, elle inflige un nombre de blessures égal à la moitié du nombre d'îles que vous contrôlez, arrondie à l'inférieur, à chaque créature non-bleue sans le vol.

0/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vanne

{3}{U}

Créature : mur

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

Quand la Vanne a le vol, sacrifiez-la.

Quand la Vanne quitte le champ de bataille, elle inflige un nombre de blessures égal à la moitié du nombre d'îles que vous contrôlez, arrondie à l'inférieur, à chaque créature non-bleue sans le vol.

0/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vanne

{3}{U}

Créature : mur

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

Quand la Vanne a le vol, sacrifiez-la.

Quand la Vanne quitte le champ de bataille, elle inflige un nombre de blessures égal à la moitié du nombre d'îles que vous contrôlez, arrondie à l'inférieur, à chaque créature non-bleue sans le vol.

0/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vanne

{3}{U}

Créature : mur

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

Quand la Vanne a le vol, sacrifiez-la.

Quand la Vanne quitte le champ de bataille, elle inflige un nombre de blessures égal à la moitié du nombre d'îles que vous contrôlez, arrondie à l'inférieur, à chaque créature non-bleue sans le vol.

0/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast