

Ranar le vigilant

{2}{W}{U}

Créature légendaire : esprit et guerrier

Vol, vigilance

La première carte que vous prédisiez à chaque tour coûte {0} à prédire.

À chaque fois que vous exilez au moins une carte de votre main et/ou au moins un permanent depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Ranar le vigilant

{2}{W}{U}

Créature légendaire : esprit et guerrier

Vol, vigilance

La première carte que vous prédisiez à chaque tour coûte {0} à prédire.

À chaque fois que vous exilez au moins une carte de votre main et/ou au moins un permanent depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Ranar le vigilant

{2}{W}{U}

Créature légendaire : esprit et guerrier

Vol, vigilance

La première carte que vous prédisiez à chaque tour coûte {0} à prédire.

À chaque fois que vous exilez au moins une carte de votre main et/ou au moins un permanent depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Ranar le vigilant

{2}{W}{U}

Créature légendaire : esprit et guerrier

Vol, vigilance

La première carte que vous prédisiez à chaque tour coûte {0} à prédire.

À chaque fois que vous exilez au moins une carte de votre main et/ou au moins un permanent depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast