

Maréchale resplendissante

{1}{W}{W}



Créature : ange et guerrier

Vol

Quand la Maréchale resplendissante arrive sur le champ de bataille ou meurt, vous pouvez exiler une autre carte de créature depuis votre cimetière. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez autre que la Maréchale resplendissante qui partage un type de créature avec la carte exilée.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Maréchale resplendissante

{1}{W}{W}



Créature : ange et guerrier

Vol

Quand la Maréchale resplendissante arrive sur le champ de bataille ou meurt, vous pouvez exiler une autre carte de créature depuis votre cimetière. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez autre que la Maréchale resplendissante qui partage un type de créature avec la carte exilée.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Maréchale resplendissante

{1}{W}{W}



Créature : ange et guerrier

Vol

Quand la Maréchale resplendissante arrive sur le champ de bataille ou meurt, vous pouvez exiler une autre carte de créature depuis votre cimetière. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez autre que la Maréchale resplendissante qui partage un type de créature avec la carte exilée.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Maréchale resplendissante

{1}{W}{W}



Créature : ange et guerrier

Vol

Quand la Maréchale resplendissante arrive sur le champ de bataille ou meurt, vous pouvez exiler une autre carte de créature depuis votre cimetière. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez autre que la Maréchale resplendissante qui partage un type de créature avec la carte exilée.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast