

Fylgja

{1}{W}{W}



Enchantement : aura

Enchanter : créature

La Fylgja arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « guérison » sur lui.

Retirez un marqueur « guérison » de la Fylgja : Prévenez la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à la créature enchantée ce tour-ci.

{2}{W} : Mettez un marqueur « guérison » sur la Fylgja.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Fylgja

{1}{W}{W}



Enchantement : aura

Enchanter : créature

La Fylgja arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « guérison » sur lui.

Retirez un marqueur « guérison » de la Fylgja : Prévenez la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à la créature enchantée ce tour-ci.

{2}{W} : Mettez un marqueur « guérison » sur la Fylgja.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Fylgja

{1}{W}{W}



Enchantement : aura

Enchanter : créature

La Fylgja arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « guérison » sur lui.

Retirez un marqueur « guérison » de la Fylgja : Prévenez la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à la créature enchantée ce tour-ci.

{2}{W} : Mettez un marqueur « guérison » sur la Fylgja.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Fylgja

{1}{W}{W}



Enchantement : aura

Enchanter : créature

La Fylgja arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « guérison » sur lui.

Retirez un marqueur « guérison » de la Fylgja : Prévenez la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à la créature enchantée ce tour-ci.

{2}{W} : Mettez un marqueur « guérison » sur la Fylgja.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast