

Halvar, dieu de la Bataille

{2}{W}{W}

Créature légendaire : dieu

Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées ou équipées ont la double initiative.

Au début de chaque combat, vous pouvez attacher une aura ciblée ou un équipement ciblé attaché à une créature que vous contrôlez à une créature ciblée que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Halvar, dieu de la Bataille

{2}{W}{W}

Créature légendaire : dieu

Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées ou équipées ont la double initiative.

Au début de chaque combat, vous pouvez attacher une aura ciblée ou un équipement ciblé attaché à une créature que vous contrôlez à une créature ciblée que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Halvar, dieu de la Bataille

{2}{W}{W}

Créature légendaire : dieu

Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées ou équipées ont la double initiative.

Au début de chaque combat, vous pouvez attacher une aura ciblée ou un équipement ciblé attaché à une créature que vous contrôlez à une créature ciblée que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Halvar, dieu de la Bataille

{2}{W}{W}

Créature légendaire : dieu

Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées ou équipées ont la double initiative.

Au début de chaque combat, vous pouvez attacher une aura ciblée ou un équipement ciblé attaché à une créature que vous contrôlez à une créature ciblée que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast