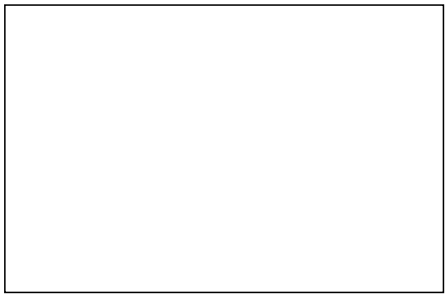
Toucher de vigueur {2}{G}

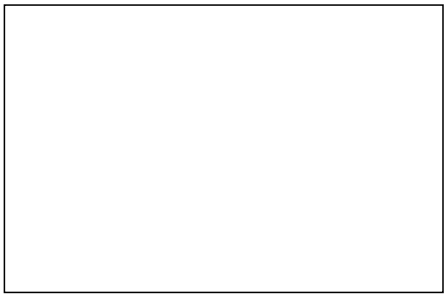


Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert la célérité et « 0 : Dégagez cette créature. N'activez qu'une seule fois. »
Piochez une carte au debut de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Toucher de vigueur {2}{G}

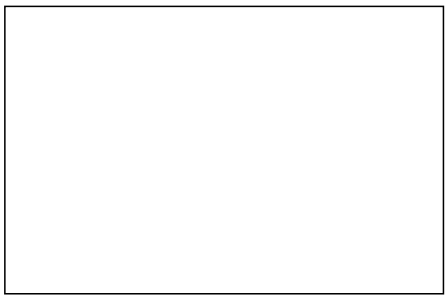


Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert la célérité et « 0 : Dégagez cette créature. N'activez qu'une seule fois. »
Piochez une carte au debut de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Toucher de vigueur {2}{G}

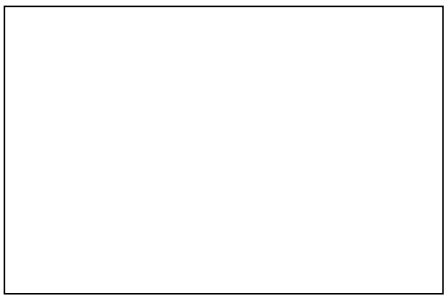


Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert la célérité et « 0 : Dégagez cette créature. N'activez qu'une seule fois. »
Piochez une carte au debut de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Toucher de vigueur {2}{G}



Éphémère

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert la célérité et « 0 : Dégagez cette créature. N'activez qu'une seule fois. »
Piochez une carte au debut de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast