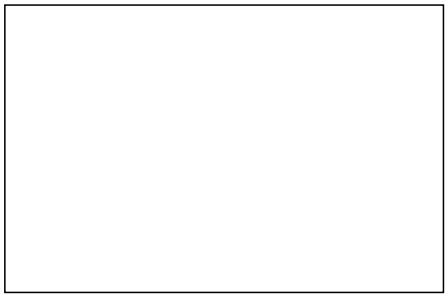
Élémental de vif-argent {3}{U}{U}



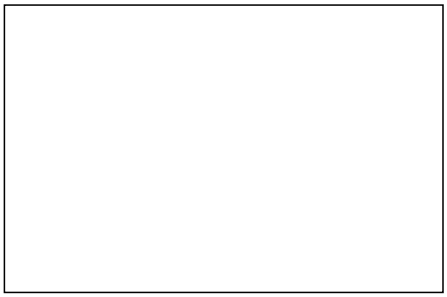
Créature : élémental

{U} : L'Élémental de vif-argent acquiert toutes les capacités activées d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. (Si l'une de ces capacités utilise le nom de la créature, utilisez le nom de cette créature à la place.)
Vous pouvez dépenser du mana bleu comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour payer les coûts d'activation des capacités de l'Élémental de vif-argent.

3/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Élémental de vif-argent {3}{U}{U}



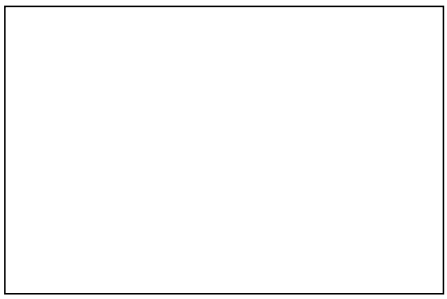
Créature : élémental

{U} : L'Élémental de vif-argent acquiert toutes les capacités activées d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. (Si l'une de ces capacités utilise le nom de la créature, utilisez le nom de cette créature à la place.)
Vous pouvez dépenser du mana bleu comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour payer les coûts d'activation des capacités de l'Élémental de vif-argent.

3/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Élémental de vif-argent {3}{U}{U}



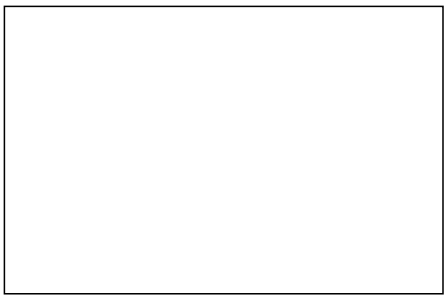
Créature : élémental

{U} : L'Élémental de vif-argent acquiert toutes les capacités activées d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. (Si l'une de ces capacités utilise le nom de la créature, utilisez le nom de cette créature à la place.)
Vous pouvez dépenser du mana bleu comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour payer les coûts d'activation des capacités de l'Élémental de vif-argent.

3/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Élémental de vif-argent {3}{U}{U}



Créature : élémental

{U} : L'Élémental de vif-argent acquiert toutes les capacités activées d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. (Si l'une de ces capacités utilise le nom de la créature, utilisez le nom de cette créature à la place.)
Vous pouvez dépenser du mana bleu comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour payer les coûts d'activation des capacités de l'Élémental de vif-argent.

3/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast