


Huit-queues-et-demie {W}{W}



Créature légendaire : renard et clerc


{1}{W} : Le permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre le blanc jusqu'à la fin du tour.

{1} : Le permanent ou le sort ciblé devient blanc jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Huit-queues-et-demie {W}{W}



Créature légendaire : renard et clerc


{1}{W} : Le permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre le blanc jusqu'à la fin du tour.

{1} : Le permanent ou le sort ciblé devient blanc jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Huit-queues-et-demie {W}{W}



Créature légendaire : renard et clerc


{1}{W} : Le permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre le blanc jusqu'à la fin du tour.

{1} : Le permanent ou le sort ciblé devient blanc jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Huit-queues-et-demie {W}{W}



Créature légendaire : renard et clerc

{1}{W} : Le permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre le blanc jusqu'à la fin du tour.

{1} : Le permanent ou le sort ciblé devient blanc jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast