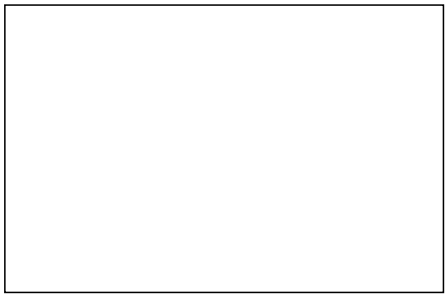
Rugissement de défi {2}{G}

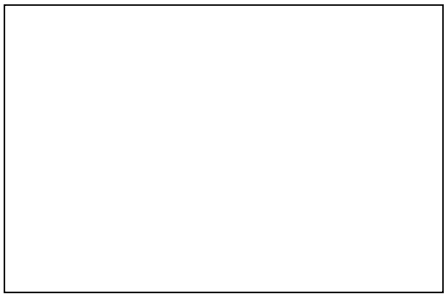


Rituel

Toutes les créatures capables de bloquer une créature ciblée ce tour-ci le font.
Férocité ? Cette créature acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Rugissement de défi {2}{G}

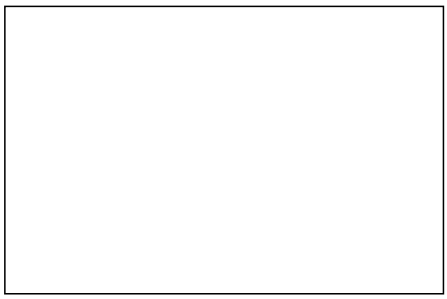


Rituel

Toutes les créatures capables de bloquer une créature ciblée ce tour-ci le font.
Férocité ? Cette créature acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Rugissement de défi {2}{G}

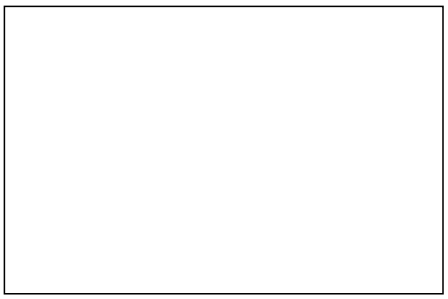


Rituel

Toutes les créatures capables de bloquer une créature ciblée ce tour-ci le font.
Férocité ? Cette créature acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Rugissement de défi {2}{G}



Rituel

Toutes les créatures capables de bloquer une créature ciblée ce tour-ci le font.
Férocité ? Cette créature acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Magic the Gathering - Wizards of the Coast