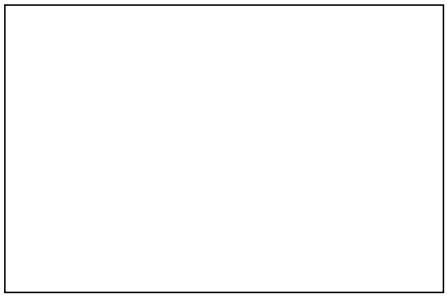
Huit-queues-et-demie {W}{W}



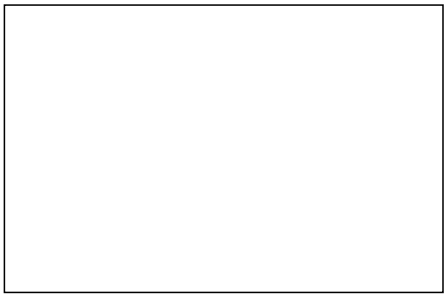
Créature légendaire : renard et clerc

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



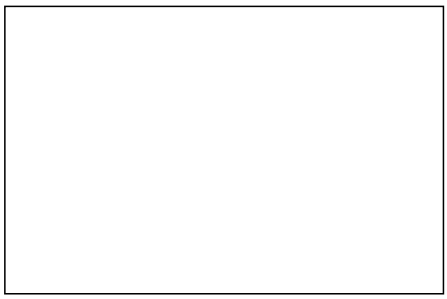
Créature légendaire : renard et clerc

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



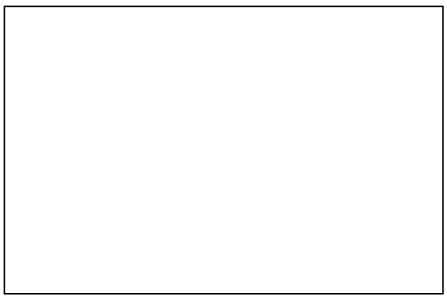
Créature légendaire : renard et clerc

{1}{W} : Un permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre le blanc jusqu'à la fin du tour.
{1} : Un permanent ou un 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} : Un permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre le blanc jusqu'à la fin du tour.
{1} : Un permanent ou un sort ciblé devient blanc jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast