Cercle de vérité {4}{U}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle devient engagée, si elle n'était pas déclarée comme attaquante, vous pouvez piocher une carte.
{4}{U} : Engagez une créature sans le vol ciblée.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Cercle de vérité {4}{U}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle devient engagée, si elle n'était pas déclarée comme attaquante, vous pouvez piocher une carte.
{4}{U} : Engagez une créature sans le vol ciblée.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Cercle de vérité {4}{U}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle devient engagée, si elle n'était pas déclarée comme attaquante, vous pouvez piocher une carte.
{4}{U} : Engagez une créature sans le vol ciblée.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Cercle de vérité {4}{U}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle devient engagée, si elle n'était pas déclarée comme attaquante, vous pouvez piocher une carte.
{4}{U} : Engagez une créature sans le vol ciblée.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Magic the Gathering - Wizards of the Coast