

Code de contrainte

{2}{U}



Éphémère

Une créature ciblée gagne -4/-0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Addenda ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Code de contrainte

{2}{U}



Éphémère

Une créature ciblée gagne -4/-0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Addenda ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Code de contrainte

{2}{U}



Éphémère

Une créature ciblée gagne -4/-0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Addenda ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Code de contrainte

{2}{U}



Éphémère

Une créature ciblée gagne -4/-0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Addenda ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast