

Vol de vitalité

{1}{R}

Éphémère

Une créature cible gagne +3/+1 jusqu'à la fin du tour. Si c'est votre tour, cette créature acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Sinon, elle acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vol de vitalité

{1}{R}

Éphémère

Une créature cible gagne +3/+1 jusqu'à la fin du tour. Si c'est votre tour, cette créature acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Sinon, elle acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vol de vitalité

{1}{R}

Éphémère

Une créature cible gagne +3/+1 jusqu'à la fin du tour. Si c'est votre tour, cette créature acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Sinon, elle acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vol de vitalité

{1}{R}

Éphémère

Une créature cible gagne +3/+1 jusqu'à la fin du tour. Si c'est votre tour, cette créature acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Sinon, elle acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast