

-Manteau de Farrel

{2}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque et n'est pas bloqué, son contrôleur peut faire qu'elle inflige autant de blessures que sa force plus 2 à une autre créature ciblée. Si ce joueur fait ainsi, la créature attaquante n'assigne aucune blessure de combat ce tour-ci.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Manteau de Farrel

{2}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque et n'est pas bloqué, son contrôleur peut faire qu'elle inflige autant de blessures que sa force plus 2 à une autre créature ciblée. Si ce joueur fait ainsi, la créature attaquante n'assigne aucune blessure de combat ce tour-ci.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Manteau de Farrel

{2}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque et n'est pas bloqué, son contrôleur peut faire qu'elle inflige autant de blessures que sa force plus 2 à une autre créature ciblée. Si ce joueur fait ainsi, la créature attaquante n'assigne aucune blessure de combat ce tour-ci.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Manteau de Farrel

{2}{W}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque et n'est pas bloqué, son contrôleur peut faire qu'elle inflige autant de blessures que sa force plus 2 à une autre créature ciblée. Si ce joueur fait ainsi, la créature attaquante n'assigne aucune blessure de combat ce tour-ci.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast