La nature protège les siens

Machination continue

(Une machination continue reste face visible jusqu'à ce qu'elle soit abandonnée.)
À chaque fois qu'une créature attaque et qu'elle n'est pas bloquée, si vous êtes le joueur défenseur, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante qui bloque cette créature.
Quand au moins quatre créatures vous attaquent, abandonnez cette machination à la fin du combat.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

La nature protège les siens

Machination continue

(Une machination continue reste face visible jusqu'à ce qu'elle soit abandonnée.)
À chaque fois qu'une créature attaque et qu'elle n'est pas bloquée, si vous êtes le joueur défenseur, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante qui bloque cette créature.
Quand au moins quatre créatures vous attaquent, abandonnez cette machination à la fin du combat.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

La nature protège les siens

Machination continue

(Une machination continue reste face visible jusqu'à ce qu'elle soit abandonnée.)
À chaque fois qu'une créature attaque et qu'elle n'est pas bloquée, si vous êtes le joueur défenseur, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante qui bloque cette créature.
Quand au moins quatre créatures vous attaquent, abandonnez cette machination à la fin du combat.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

La nature protège les siens

Machination continue

(Une machination continue reste face visible jusqu'à ce qu'elle soit abandonnée.)
À chaque fois qu'une créature attaque et qu'elle n'est pas bloquée, si vous êtes le joueur défenseur, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante qui bloque cette créature.
Quand au moins quatre créatures vous attaquent, abandonnez cette machination à la fin du combat.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast