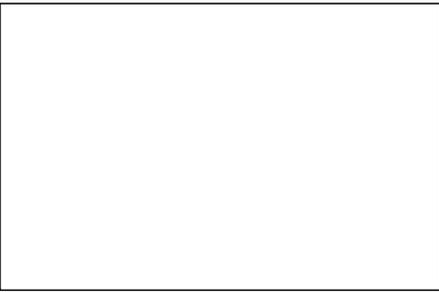


Point du jour

{1}{W}



Éphémère

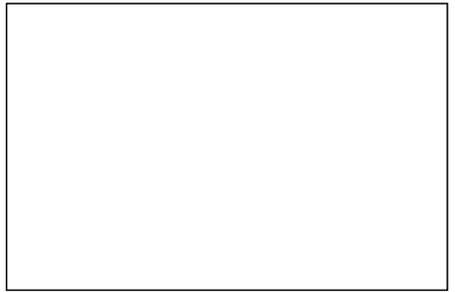
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Point du jour

{1}{W}



Éphémère

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Point du jour

{1}{W}



Éphémère

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Point du jour

{1}{W}



Éphémère

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast