

Illumination selon Éphara

{1}{W}{U}



Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand l'illumination selon Éphara arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée.

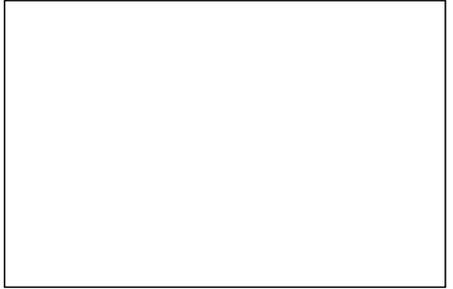
La créature enchantée a le vol.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'illumination selon Éphara dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Illumination selon Éphara

{1}{W}{U}



Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand l'illumination selon Éphara arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée.

La créature enchantée a le vol.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'illumination selon Éphara dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Illumination selon Éphara

{1}{W}{U}



Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand l'illumination selon Éphara arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée.

La créature enchantée a le vol.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'illumination selon Éphara dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Illumination selon Éphara

{1}{W}{U}



Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand l'illumination selon Éphara arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée.

La créature enchantée a le vol.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'illumination selon Éphara dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast