

Construit pour durer

{W}



Éphémère

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature-artefact, elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Construit pour durer

{W}



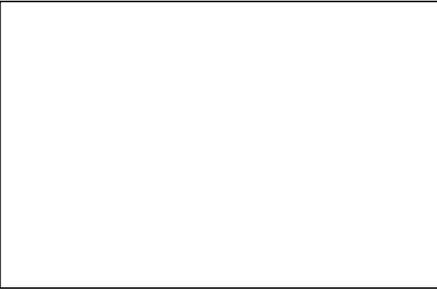
Éphémère

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature-artefact, elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Construit pour durer

{W}



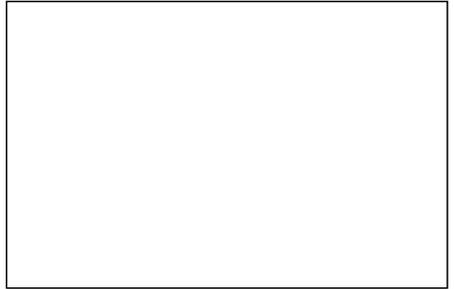
Éphémère

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature-artefact, elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Construit pour durer

{W}



Éphémère

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature-artefact, elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast