

Effort concerté

{2}{W}{W}

Enchantement

Au début de l'entretien de chaque joueur, toutes les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour si une créature que vous contrôlez a le vol. C'est vrai aussi pour la peur, l'initiative, la double initiative, la traversée de terrain, la protection, le piétinement et la vigilance.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Effort concerté

{2}{W}{W}

Enchantement

Au début de l'entretien de chaque joueur, toutes les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour si une créature que vous contrôlez a le vol. C'est vrai aussi pour la peur, l'initiative, la double initiative, la traversée de terrain, la protection, le piétinement et la vigilance.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Effort concerté

{2}{W}{W}

Enchantement

Au début de l'entretien de chaque joueur, toutes les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour si une créature que vous contrôlez a le vol. C'est vrai aussi pour la peur, l'initiative, la double initiative, la traversée de terrain, la protection, le piétinement et la vigilance.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Effort concerté

{2}{W}{W}

Enchantement

Au début de l'entretien de chaque joueur, toutes les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour si une créature que vous contrôlez a le vol. C'est vrai aussi pour la peur, l'initiative, la double initiative, la traversée de terrain, la protection, le piétinement et la vigilance.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast