

Cercle de vérité

{4}{U}



Enchantement

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle devient engagée, si elle n'était pas déclarée comme attaquante, vous pouvez piocher une carte.

{4}{U} : Engagez une créature ciblée sans vol.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Cercle de vérité

{4}{U}



Enchantement

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle devient engagée, si elle n'était pas déclarée comme attaquante, vous pouvez piocher une carte.

{4}{U} : Engagez une créature ciblée sans vol.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Cercle de vérité

{4}{U}



Enchantement

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle devient engagée, si elle n'était pas déclarée comme attaquante, vous pouvez piocher une carte.

{4}{U} : Engagez une créature ciblée sans vol.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Cercle de vérité

{4}{U}



Enchantement

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle devient engagée, si elle n'était pas déclarée comme attaquante, vous pouvez piocher une carte.

{4}{U} : Engagez une créature ciblée sans vol.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast