

Venser le Séjourneur

{3}{W}{U}

Planeswalker : Venser

{+2} : Exilez le permanent ciblé que vous possédez.
Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle
au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures sont imbloables ce tour-ci.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que
vous lancez un sort, exilez le permanent ciblé. »

3/

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Venser le Séjourneur

{3}{W}{U}

Planeswalker : Venser

{+2} : Exilez le permanent ciblé que vous possédez.
Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle
au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures sont imbloables ce tour-ci.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que
vous lancez un sort, exilez le permanent ciblé. »

3/

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Venser le Séjourneur

{3}{W}{U}

Planeswalker : Venser

{+2} : Exilez le permanent ciblé que vous possédez.
Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle
au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures sont imbloables ce tour-ci.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que
vous lancez un sort, exilez le permanent ciblé. »

3/

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Venser le Séjourneur

{3}{W}{U}

Planeswalker : Venser

{+2} : Exilez le permanent ciblé que vous possédez.
Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle
au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures sont imbloables ce tour-ci.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que
vous lancez un sort, exilez le permanent ciblé. »

3/

Magic the Gathering - Wizards of the Coast