

Conseil de l'Absolu

{2}{W}{U}



Créature : humain et conseiller

Au moment où le Conseil de l'Absolu arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-créature, non-terrain.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de cartes du nom choisi.

Les sorts du nom choisi que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

2/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Conseil de l'Absolu

{2}{W}{U}



Créature : humain et conseiller

Au moment où le Conseil de l'Absolu arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-créature, non-terrain.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de cartes du nom choisi.

Les sorts du nom choisi que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

2/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Conseil de l'Absolu

{2}{W}{U}



Créature : humain et conseiller

Au moment où le Conseil de l'Absolu arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-créature, non-terrain.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de cartes du nom choisi.

Les sorts du nom choisi que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

2/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Conseil de l'Absolu

{2}{W}{U}



Créature : humain et conseiller

Au moment où le Conseil de l'Absolu arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-créature, non-terrain.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de cartes du nom choisi.

Les sorts du nom choisi que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

2/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast