

Célébrant de combat

{2}{R}

Créature : humain et guerrier

Si le Célébrant de combat n' pas été surmené ce tour-ci, vous pouvez le surmener au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, dégagez toutes les autres créatures que vous contrôlez et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

4/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Célébrant de combat

{2}{R}

Créature : humain et guerrier

Si le Célébrant de combat n' pas été surmené ce tour-ci, vous pouvez le surmener au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, dégagez toutes les autres créatures que vous contrôlez et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

4/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Célébrant de combat

{2}{R}

Créature : humain et guerrier

Si le Célébrant de combat n' pas été surmené ce tour-ci, vous pouvez le surmener au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, dégagez toutes les autres créatures que vous contrôlez et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

4/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Célébrant de combat

{2}{R}

Créature : humain et guerrier

Si le Célébrant de combat n' pas été surmené ce tour-ci, vous pouvez le surmener au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, dégagez toutes les autres créatures que vous contrôlez et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

4/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast