

Tour de guet isolée



Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Regard 1, puis vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si une carte de terrain de base est révélée de cette manière, mettez-la sur le champ de bataille engagée. N'activez que si un adversaire contrôle au moins deux terrains de plus que vous.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Tour de guet isolée



Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Regard 1, puis vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si une carte de terrain de base est révélée de cette manière, mettez-la sur le champ de bataille engagée. N'activez que si un adversaire contrôle au moins deux terrains de plus que vous.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Tour de guet isolée



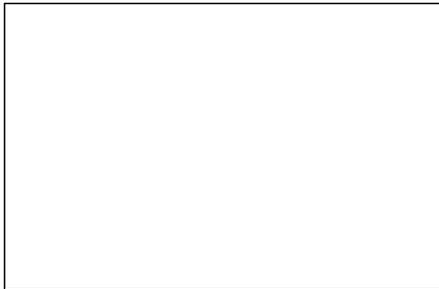
Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Regard 1, puis vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si une carte de terrain de base est révélée de cette manière, mettez-la sur le champ de bataille engagée. N'activez que si un adversaire contrôle au moins deux terrains de plus que vous.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Tour de guet isolée



Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Regard 1, puis vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si une carte de terrain de base est révélée de cette manière, mettez-la sur le champ de bataille engagée. N'activez que si un adversaire contrôle au moins deux terrains de plus que vous.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast