Ral, vice-roi d'Izzet

{3}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Ral

{+1} : Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

{-3} : Ral, vice-roi d'Izzet inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre total de cartes d'éphémère et de rituel que vous possédez en exil et dans votre cimetière.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cet emblème inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez deux cartes. »

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Ral, vice-roi d'Izzet

{3}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Ral

{+1} : Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

{-3} : Ral, vice-roi d'Izzet inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre total de cartes d'éphémère et de rituel que vous possédez en exil et dans votre cimetière.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cet emblème inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez deux cartes. »

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Ral, vice-roi d'Izzet

{3}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Ral

{+1} : Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

{-3} : Ral, vice-roi d'Izzet inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre total de cartes d'éphémère et de rituel que vous possédez en exil et dans votre cimetière.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cet emblème inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez deux cartes. »

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Ral, vice-roi d'Izzet

{3}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Ral

{+1} : Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

{-3} : Ral, vice-roi d'Izzet inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre total de cartes d'éphémère et de rituel que vous possédez en exil et dans votre cimetière.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cet emblème inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez deux cartes. »

Magic the Gathering - Wizards of the Coast