

Absolution éthérée

{4}{W}{B}



Enchantement

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.

{2}{W}{B} : Exilez une carte ciblée du cimetière d'un adversaire. Si c'était une carte de créature, vous créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Absolution éthérée

{4}{W}{B}



Enchantement

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.

{2}{W}{B} : Exilez une carte ciblée du cimetière d'un adversaire. Si c'était une carte de créature, vous créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Absolution éthérée

{4}{W}{B}



Enchantement

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.

{2}{W}{B} : Exilez une carte ciblée du cimetière d'un adversaire. Si c'était une carte de créature, vous créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Absolution éthérée

{4}{W}{B}



Enchantement

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.

{2}{W}{B} : Exilez une carte ciblée du cimetière d'un adversaire. Si c'était une carte de créature, vous créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast