

Basri Ket

{1}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Basri

{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

{-2} : À chaque fois qu'au moins une créature non-jeton attaque ce tour-ci, créez autant de jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat, puis mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. »

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Basri Ket

{1}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Basri

{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

{-2} : À chaque fois qu'au moins une créature non-jeton attaque ce tour-ci, créez autant de jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat, puis mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. »

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Basri Ket

{1}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Basri

{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

{-2} : À chaque fois qu'au moins une créature non-jeton attaque ce tour-ci, créez autant de jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat, puis mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. »

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Basri Ket

{1}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Basri

{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

{-2} : À chaque fois qu'au moins une créature non-jeton attaque ce tour-ci, créez autant de jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat, puis mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. »

Magic the Gathering - Wizards of the Coast