

Visions de dominance

{2}{G}



Rituel

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, puis doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.
Flashback {8}{G}{G}. Ce sort coûte {X} de moins à lancer de cette manière, X étant la valeur de mana la plus élevée d'un commandant que vous possédez sur le champ de bataille ou dans la zone de commandement. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Visions de dominance

{2}{G}



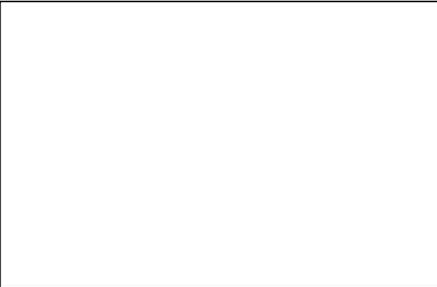
Rituel

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, puis doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.
Flashback {8}{G}{G}. Ce sort coûte {X} de moins à lancer de cette manière, X étant la valeur de mana la plus élevée d'un commandant que vous possédez sur le champ de bataille ou dans la zone de commandement. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Visions de dominance

{2}{G}



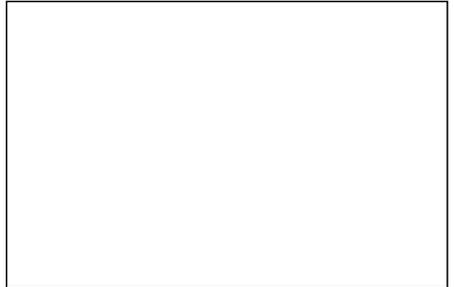
Rituel

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, puis doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.
Flashback {8}{G}{G}. Ce sort coûte {X} de moins à lancer de cette manière, X étant la valeur de mana la plus élevée d'un commandant que vous possédez sur le champ de bataille ou dans la zone de commandement. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Visions de dominance

{2}{G}



Rituel

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, puis doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.
Flashback {8}{G}{G}. Ce sort coûte {X} de moins à lancer de cette manière, X étant la valeur de mana la plus élevée d'un commandant que vous possédez sur le champ de bataille ou dans la zone de commandement. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast