

Lever de lune surnaturel

{R}{G}

Rituel

On passe à la nuit. Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert le piétinement et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »

Flashback {2}{R}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Lever de lune surnaturel

{R}{G}

Rituel

On passe à la nuit. Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert le piétinement et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »

Flashback {2}{R}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Lever de lune surnaturel

{R}{G}

Rituel

On passe à la nuit. Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert le piétinement et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »

Flashback {2}{R}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Lever de lune surnaturel

{R}{G}

Rituel

On passe à la nuit. Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert le piétinement et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »

Flashback {2}{R}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast