

S'emparer de la tempête

{4}{R}

Rituel

Créez un jeton de créature rouge Élémental avec le piétinement et « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière plus le nombre de cartes avec le flashback que vous possédez en exil. »

Flashback {6}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

S'emparer de la tempête

{4}{R}

Rituel

Créez un jeton de créature rouge Élémental avec le piétinement et « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière plus le nombre de cartes avec le flashback que vous possédez en exil. »

Flashback {6}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

S'emparer de la tempête

{4}{R}

Rituel

Créez un jeton de créature rouge Élémental avec le piétinement et « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière plus le nombre de cartes avec le flashback que vous possédez en exil. »

Flashback {6}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

S'emparer de la tempête

{4}{R}

Rituel

Créez un jeton de créature rouge Élémental avec le piétinement et « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière plus le nombre de cartes avec le flashback que vous possédez en exil. »

Flashback {6}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast