

-Avocat des règles

{3}{W}{W}



Créature-artefact : cyborg et conseiller

Les actions basées sur l'état ne s'appliquent pas à vous ou autres permanents que vous contrôlez. (Vous ne perdez pas la partie pour avoir 0 point de vie ou moins ou pour piocher dans une bibliothèque vide. Vos créatures ne sont pas détruites à cause des blessures ou du contact mortel et ne sont pas mises dans un cimetière pour avoir 0 ou moins en endurance. Vos planeswalkers ne sont pas mis au cimetière s'ils n'ont pas de marqueurs « loyauté ». Vous ne mettez pas un permanent légendaire dans un cimetière si vous en contrôlez deux avec le même nom. Les marqueurs ne sont pas retirés des permanents à cause des règles du jeu. Les permanents que vous contrôlez attachés au

Magic the Gathering - Wizards of the Coast
Non illégalement restent sur le champ de bataille

Pour les règles complètes, voyez la règle 704.)

-Avocat des règles

{3}{W}{W}



Créature-artefact : cyborg et conseiller

Les actions basées sur l'état ne s'appliquent pas à vous ou autres permanents que vous contrôlez. (Vous ne perdez pas la partie pour avoir 0 point de vie ou moins ou pour piocher dans une bibliothèque vide. Vos créatures ne sont pas détruites à cause des blessures ou du contact mortel et ne sont pas mises dans un cimetière pour avoir 0 ou moins en endurance. Vos planeswalkers ne sont pas mis au cimetière s'ils n'ont pas de marqueurs « loyauté ». Vous ne mettez pas un permanent légendaire dans un cimetière si vous en contrôlez deux avec le même nom. Les marqueurs ne sont pas retirés des permanents à cause des règles du jeu. Les permanents que vous contrôlez attachés au

Magic the Gathering - Wizards of the Coast
Non illégalement restent sur le champ de bataille

Pour les règles complètes, voyez la règle 704.)

-Avocat des règles

{3}{W}{W}



Créature-artefact : cyborg et conseiller

Les actions basées sur l'état ne s'appliquent pas à vous ou autres permanents que vous contrôlez. (Vous ne perdez pas la partie pour avoir 0 point de vie ou moins ou pour piocher dans une bibliothèque vide. Vos créatures ne sont pas détruites à cause des blessures ou du contact mortel et ne sont pas mises dans un cimetière pour avoir 0 ou moins en endurance. Vos planeswalkers ne sont pas mis au cimetière s'ils n'ont pas de marqueurs « loyauté ». Vous ne mettez pas un permanent légendaire dans un cimetière si vous en contrôlez deux avec le même nom. Les marqueurs ne sont pas retirés des permanents à cause des règles du jeu. Les permanents que vous contrôlez attachés au

Magic the Gathering - Wizards of the Coast
Non illégalement restent sur le champ de bataille

Pour les règles complètes, voyez la règle 704.)

-Avocat des règles

{3}{W}{W}



Créature-artefact : cyborg et conseiller

Les actions basées sur l'état ne s'appliquent pas à vous ou autres permanents que vous contrôlez. (Vous ne perdez pas la partie pour avoir 0 point de vie ou moins ou pour piocher dans une bibliothèque vide. Vos créatures ne sont pas détruites à cause des blessures ou du contact mortel et ne sont pas mises dans un cimetière pour avoir 0 ou moins en endurance. Vos planeswalkers ne sont pas mis au cimetière s'ils n'ont pas de marqueurs « loyauté ». Vous ne mettez pas un permanent légendaire dans un cimetière si vous en contrôlez deux avec le même nom. Les marqueurs ne sont pas retirés des permanents à cause des règles du jeu. Les permanents que vous contrôlez attachés au

Magic the Gathering - Wizards of the Coast
Non illégalement restent sur le champ de bataille

Pour les règles complètes, voyez la règle 704.)