


Ugin, l'ineffable {6}



Planeswalker légendaire : Ugin

Les sorts incolores que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.


{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée, et regardez-la. Créez un jeton de créature 2/2 incolore Esprit. Quand ce jeton quitte le champ de bataille, mettez la carte exilée dans votre main.

{-3} : Détruisez un permanent ciblé qui a au moins une couleur.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin, l'ineffable {6}



Planeswalker légendaire : Ugin

Les sorts incolores que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.


{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée, et regardez-la. Créez un jeton de créature 2/2 incolore Esprit. Quand ce jeton quitte le champ de bataille, mettez la carte exilée dans votre main.

{-3} : Détruisez un permanent ciblé qui a au moins une couleur.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin, l'ineffable {6}



Planeswalker légendaire : Ugin

Les sorts incolores que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.


{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée, et regardez-la. Créez un jeton de créature 2/2 incolore Esprit. Quand ce jeton quitte le champ de bataille, mettez la carte exilée dans votre main.

{-3} : Détruisez un permanent ciblé qui a au moins une couleur.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin, l'ineffable {6}



Planeswalker légendaire : Ugin

Les sorts incolores que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée, et regardez-la. Créez un jeton de créature 2/2 incolore Esprit. Quand ce jeton quitte le champ de bataille, mettez la carte exilée dans votre main.

{-3} : Détruisez un permanent ciblé qui a au moins une couleur.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast