

Un monde en guerre

{3}{R}{R}

Rituel

La première phase principale post-combat ce tour-ci est suivi d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire. Au début de ce combat, dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Un monde en guerre

{3}{R}{R}

Rituel

La première phase principale post-combat ce tour-ci est suivi d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire. Au début de ce combat, dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Un monde en guerre

{3}{R}{R}

Rituel

La première phase principale post-combat ce tour-ci est suivi d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire. Au début de ce combat, dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Un monde en guerre

{3}{R}{R}

Rituel

La première phase principale post-combat ce tour-ci est suivi d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire. Au début de ce combat, dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast