

Mer de sable



Plan : Rabiah

Les joueurs révèlent chaque carte qu'ils piochent.

À chaque fois qu'un joueur pioche une carte de terrain, ce joueur gagne 3 points de vie.

À chaque fois qu'un joueur pioche une carte non-terrain, ce joueur perd 3 points de vie.

À chaque fois que vous obtenez {chaos}, mettez un permanent ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Mer de sable



Plan : Rabiah

Les joueurs révèlent chaque carte qu'ils piochent.

À chaque fois qu'un joueur pioche une carte de terrain, ce joueur gagne 3 points de vie.

À chaque fois qu'un joueur pioche une carte non-terrain, ce joueur perd 3 points de vie.

À chaque fois que vous obtenez {chaos}, mettez un permanent ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Mer de sable



Plan : Rabiah

Les joueurs révèlent chaque carte qu'ils piochent.

À chaque fois qu'un joueur pioche une carte de terrain, ce joueur gagne 3 points de vie.

À chaque fois qu'un joueur pioche une carte non-terrain, ce joueur perd 3 points de vie.

À chaque fois que vous obtenez {chaos}, mettez un permanent ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Mer de sable



Plan : Rabiah

Les joueurs révèlent chaque carte qu'ils piochent.

À chaque fois qu'un joueur pioche une carte de terrain, ce joueur gagne 3 points de vie.

À chaque fois qu'un joueur pioche une carte non-terrain, ce joueur perd 3 points de vie.

À chaque fois que vous obtenez {chaos}, mettez un permanent ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast