

Shadrix Plumargent

{3}{W}{B}



Créature légendaire : ancêtre et dragon

Vol, double initiative

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez choisir deux. Chaque mode doit cibler un joueur différent.

? Un joueur ciblé crée un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol.

? Un joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.

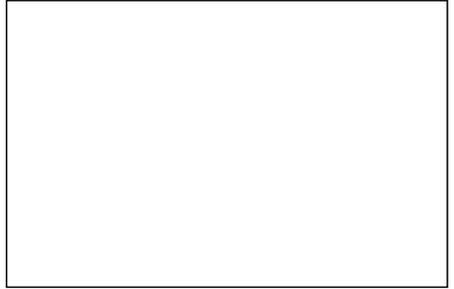
? Un joueur ciblé met un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'il contrôle.

2/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Shadrix Plumargent

{3}{W}{B}



Créature légendaire : ancêtre et dragon

Vol, double initiative

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez choisir deux. Chaque mode doit cibler un joueur différent.

? Un joueur ciblé crée un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol.

? Un joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.

? Un joueur ciblé met un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'il contrôle.

2/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Shadrix Plumargent

{3}{W}{B}



Créature légendaire : ancêtre et dragon

Vol, double initiative

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez choisir deux. Chaque mode doit cibler un joueur différent.

? Un joueur ciblé crée un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol.

? Un joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.

? Un joueur ciblé met un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'il contrôle.

2/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Shadrix Plumargent

{3}{W}{B}



Créature légendaire : ancêtre et dragon

Vol, double initiative

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez choisir deux. Chaque mode doit cibler un joueur différent.

? Un joueur ciblé crée un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol.

? Un joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.

? Un joueur ciblé met un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'il contrôle.

2/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast