

Ensorceleur de magie sauvage

{3}{R}

Créature : orque et shaman

Le premier sort que vous lancez depuis l'exil à chaque tour a la cascade. (Quand vous lancez votre premier sort depuis l'exil, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

4/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Ensorceleur de magie sauvage

{3}{R}

Créature : orque et shaman

Le premier sort que vous lancez depuis l'exil à chaque tour a la cascade. (Quand vous lancez votre premier sort depuis l'exil, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

4/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Ensorceleur de magie sauvage

{3}{R}

Créature : orque et shaman

Le premier sort que vous lancez depuis l'exil à chaque tour a la cascade. (Quand vous lancez votre premier sort depuis l'exil, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

4/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Ensorceleur de magie sauvage

{3}{R}

Créature : orque et shaman

Le premier sort que vous lancez depuis l'exil à chaque tour a la cascade. (Quand vous lancez votre premier sort depuis l'exil, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

4/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast