

-Onze, la mage

{1}{U}{B}{R}



Créature légendaire : humain et sorcier

La taille maximale de votre main est onze.

À chaque fois que Onze, la mage attaque, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. Puis si vous avez au moins onze cartes dans votre main, vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main sans payer son coût de mana.

Amis pour la vie (Vous pouvez avoir deux commandant si les deux ont amis pour la vie.)

3/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Onze, la mage

{1}{U}{B}{R}



Créature légendaire : humain et sorcier

La taille maximale de votre main est onze.

À chaque fois que Onze, la mage attaque, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. Puis si vous avez au moins onze cartes dans votre main, vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main sans payer son coût de mana.

Amis pour la vie (Vous pouvez avoir deux commandant si les deux ont amis pour la vie.)

3/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Onze, la mage

{1}{U}{B}{R}



Créature légendaire : humain et sorcier

La taille maximale de votre main est onze.

À chaque fois que Onze, la mage attaque, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. Puis si vous avez au moins onze cartes dans votre main, vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main sans payer son coût de mana.

Amis pour la vie (Vous pouvez avoir deux commandant si les deux ont amis pour la vie.)

3/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Onze, la mage

{1}{U}{B}{R}



Créature légendaire : humain et sorcier

La taille maximale de votre main est onze.

À chaque fois que Onze, la mage attaque, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. Puis si vous avez au moins onze cartes dans votre main, vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main sans payer son coût de mana.

Amis pour la vie (Vous pouvez avoir deux commandant si les deux ont amis pour la vie.)

3/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast