

-Max, la casse-cou

{1}{R}{G}



Créature légendaire : humain

Célérité

À chaque fois que vous lancez votre second sort à chaque tour, dégagez une créature ciblée, puis enquêtez. (Créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

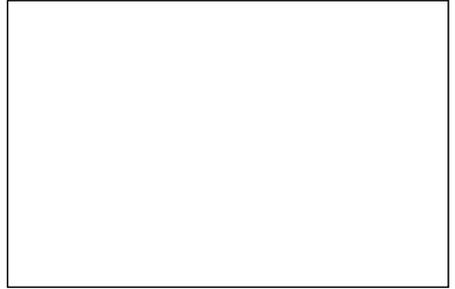
Amis pour la vie (Vous pouvez avoir deux commandant si les deux ont amis pour la vie.)

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Max, la casse-cou

{1}{R}{G}



Créature légendaire : humain

Célérité

À chaque fois que vous lancez votre second sort à chaque tour, dégagez une créature ciblée, puis enquêtez. (Créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

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

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Max, la casse-cou

{1}{R}{G}



Créature légendaire : humain

Célérité

À chaque fois que vous lancez votre second sort à chaque tour, dégagez une créature ciblée, puis enquêtez. (Créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

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

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Max, la casse-cou

{1}{R}{G}



Créature légendaire : humain

Célérité

À chaque fois que vous lancez votre second sort à chaque tour, dégagez une créature ciblée, puis enquêtez. (Créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

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

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast