

Abandonner toute raison

{2}{R}

Éphémère

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Abandonner toute raison

{2}{R}

Éphémère

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Abandonner toute raison

{2}{R}

Éphémère

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Abandonner toute raison

{2}{R}

Éphémère

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast