

Inalla, archimage ritualiste

{2}{U}{B}{R}



Créature légendaire : humain et sorcier

Éminence ? À chaque fois qu'un autre sorcier non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si Inalla, archimage ritualiste est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de ce sorcier. Ce jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

Engagez cinq sorciers dégagés que vous contrôlez: Le joueur ciblé perd 7 points de vie.

4/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Inalla, archimage ritualiste

{2}{U}{B}{R}



Créature légendaire : humain et sorcier

Éminence ? À chaque fois qu'un autre sorcier non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si Inalla, archimage ritualiste est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de ce sorcier. Ce jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

Engagez cinq sorciers dégagés que vous contrôlez: Le joueur ciblé perd 7 points de vie.

4/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Inalla, archimage ritualiste

{2}{U}{B}{R}



Créature légendaire : humain et sorcier

Éminence ? À chaque fois qu'un autre sorcier non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si Inalla, archimage ritualiste est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de ce sorcier. Ce jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

Engagez cinq sorciers dégagés que vous contrôlez: Le joueur ciblé perd 7 points de vie.

4/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Inalla, archimage ritualiste

{2}{U}{B}{R}



Créature légendaire : humain et sorcier

Éminence ? À chaque fois qu'un autre sorcier non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si Inalla, archimage ritualiste est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de ce sorcier. Ce jeton acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

Engagez cinq sorciers dégagés que vous contrôlez: Le joueur ciblé perd 7 points de vie.

4/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast