

Alliance improbable

{U}{R}



Enchantement

À chaque fois que vous piochez une deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol.

{4}{U}{R} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Alliance improbable

{U}{R}



Enchantement

À chaque fois que vous piochez une deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol.

{4}{U}{R} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Alliance improbable

{U}{R}



Enchantement

À chaque fois que vous piochez une deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol.

{4}{U}{R} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Alliance improbable

{U}{R}



Enchantement

À chaque fois que vous piochez une deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol.

{4}{U}{R} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast