

Phénix d'arc

{3}{R}

Créature : phénix

Vol, célérité

Au début du combat pendant votre tour, si vous avez lancé au moins trois sorts d'éphémère et/ou de rituel ce tour-ci, renvoyez le Phénix d'arc sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Phénix d'arc

{3}{R}

Créature : phénix

Vol, célérité

Au début du combat pendant votre tour, si vous avez lancé au moins trois sorts d'éphémère et/ou de rituel ce tour-ci, renvoyez le Phénix d'arc sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Phénix d'arc

{3}{R}

Créature : phénix

Vol, célérité

Au début du combat pendant votre tour, si vous avez lancé au moins trois sorts d'éphémère et/ou de rituel ce tour-ci, renvoyez le Phénix d'arc sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Phénix d'arc

{3}{R}

Créature : phénix

Vol, célérité

Au début du combat pendant votre tour, si vous avez lancé au moins trois sorts d'éphémère et/ou de rituel ce tour-ci, renvoyez le Phénix d'arc sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast