

Archimage du Vallon d'Elendra

{3}{U}



Créature : peuple fée et sorcier

Vol

{U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra :
Contrecarrez le sort non-créature ciblé.

Persistence (Quand cette créature est mise dans un
cimetière depuis le jeu, si elle n'avait pas de marqueurs
-1/-1 sur elle, renvoyez-la en jeu sous le contrôle de son
propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Archimage du Vallon d'Elendra

{3}{U}



Créature : peuple fée et sorcier

Vol

{U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra :
Contrecarrez le sort non-créature ciblé.

Persistence (Quand cette créature est mise dans un
cimetière depuis le jeu, si elle n'avait pas de marqueurs
-1/-1 sur elle, renvoyez-la en jeu sous le contrôle de son
propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Archimage du Vallon d'Elendra

{3}{U}



Créature : peuple fée et sorcier

Vol

{U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra :
Contrecarrez le sort non-créature ciblé.

Persistence (Quand cette créature est mise dans un
cimetière depuis le jeu, si elle n'avait pas de marqueurs
-1/-1 sur elle, renvoyez-la en jeu sous le contrôle de son
propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Archimage du Vallon d'Elendra

{3}{U}



Créature : peuple fée et sorcier

Vol

{U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra :
Contrecarrez le sort non-créature ciblé.

Persistence (Quand cette créature est mise dans un
cimetière depuis le jeu, si elle n'avait pas de marqueurs
-1/-1 sur elle, renvoyez-la en jeu sous le contrôle de son
propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast