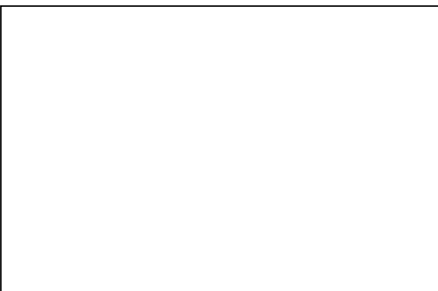


La Renaissance de l'aîné

{4}{B}



Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

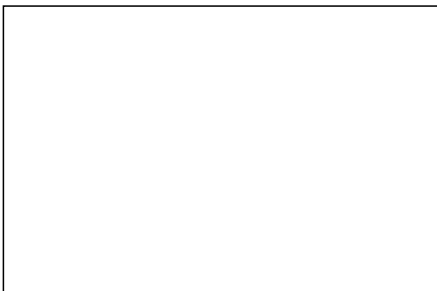
II ? Chaque adversaire se défait d'une carte.

III ? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

La Renaissance de l'aîné

{4}{B}



Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

II ? Chaque adversaire se défait d'une carte.

III ? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

La Renaissance de l'aîné

{4}{B}



Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

II ? Chaque adversaire se défait d'une carte.

III ? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

La Renaissance de l'aîné

{4}{B}



Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

II ? Chaque adversaire se défait d'une carte.

III ? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast