

Chevalier de Frangeroc

{1}{R}

Créature : nain et chevalier

Le Chevalier de Frangeroc ne peut pas bloquer.

Pluie de roche {R}

Éphémère : aventure

Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

3/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Chevalier de Frangeroc

{1}{R}

Créature : nain et chevalier

Le Chevalier de Frangeroc ne peut pas bloquer.

Pluie de roche {R}

Éphémère : aventure

Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

3/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Chevalier de Frangeroc

{1}{R}

Créature : nain et chevalier

Le Chevalier de Frangeroc ne peut pas bloquer.

Pluie de roche {R}

Éphémère : aventure

Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

3/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Chevalier de Frangeroc

{1}{R}

Créature : nain et chevalier

Le Chevalier de Frangeroc ne peut pas bloquer.

Pluie de roche {R}

Éphémère : aventure

Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

3/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast