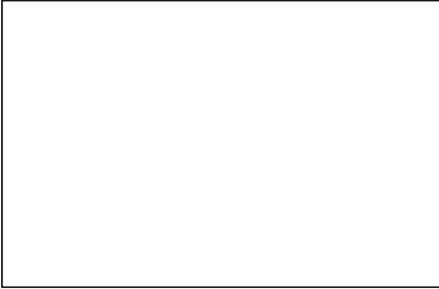


-Vieil homme de la mer

{1}{U}{U}



Créature : djinn

Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Vieil homme de la mer pendant votre étape de dégagement.

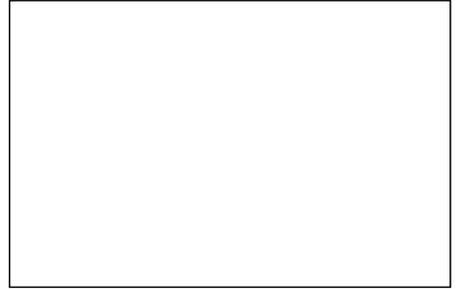
{T} : Acquérez le contrôle de la créature ciblée de force inférieure ou égale à la force du Vieil homme de la mer tant que le Vieil homme de la mer reste engagé et que la force de cette créature reste inférieure ou égale à la force du Vieil homme de la mer.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Vieil homme de la mer

{1}{U}{U}



Créature : djinn

Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Vieil homme de la mer pendant votre étape de dégagement.

{T} : Acquérez le contrôle de la créature ciblée de force inférieure ou égale à la force du Vieil homme de la mer tant que le Vieil homme de la mer reste engagé et que la force de cette créature reste inférieure ou égale à la force du Vieil homme de la mer.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Vieil homme de la mer

{1}{U}{U}



Créature : djinn

Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Vieil homme de la mer pendant votre étape de dégagement.

{T} : Acquérez le contrôle de la créature ciblée de force inférieure ou égale à la force du Vieil homme de la mer tant que le Vieil homme de la mer reste engagé et que la force de cette créature reste inférieure ou égale à la force du Vieil homme de la mer.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Vieil homme de la mer

{1}{U}{U}



Créature : djinn

Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Vieil homme de la mer pendant votre étape de dégagement.

{T} : Acquérez le contrôle de la créature ciblée de force inférieure ou égale à la force du Vieil homme de la mer tant que le Vieil homme de la mer reste engagé et que la force de cette créature reste inférieure ou égale à la force du Vieil homme de la mer.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast