

Chasse-nova {3}{R}



Créature : élémental et guerrier
Piétinement
Appui d'élémental (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre élémental que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, cette carte revient sur le champ de bataille.)

10/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Chasse-nova {3}{R}



Créature : élémental et guerrier
Piétinement
Appui d'élémental (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre élémental que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, cette carte revient sur le champ de bataille.)

10/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Chasse-nova {3}{R}



Créature : élémental et guerrier
Piétinement
Appui d'élémental (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre élémental que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, cette carte revient sur le champ de bataille.)

10/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Chasse-nova {3}{R}



Créature : élémental et guerrier
Piétinement
Appui d'élémental (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre élémental que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, cette carte revient sur le champ de bataille.)

10/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast