

Scion de Draco

{12}



Créature-artefact : dragon

M

Domaine ? Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Vol

Chaque créature que vous contrôlez a la vigilance si elle est blanche, la défense talismanique si elle est bleue, le lien de vie si elle est noire, l'initiative si elle est rouge et le piétinement si elle est verte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion de Draco

{12}



Créature-artefact : dragon

M

Domaine ? Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Vol

Chaque créature que vous contrôlez a la vigilance si elle est blanche, la défense talismanique si elle est bleue, le lien de vie si elle est noire, l'initiative si elle est rouge et le piétinement si elle est verte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion de Draco

{12}



Créature-artefact : dragon

M

Domaine ? Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Vol

Chaque créature que vous contrôlez a la vigilance si elle est blanche, la défense talismanique si elle est bleue, le lien de vie si elle est noire, l'initiative si elle est rouge et le piétinement si elle est verte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion de Draco

{12}



Créature-artefact : dragon

M

Domaine ? Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.


Vol

Chaque créature que vous contrôlez a la vigilance si elle est blanche, la défense talismanique si elle est bleue, le lien de vie si elle est noire, l'initiative si elle est rouge et le piétinement si elle est verte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage {G}



Créature : chat et guerrier **C**


Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage {G}



Créature : chat et guerrier **C**


Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage {G}



Créature : chat et guerrier **C**


Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage {G}



Créature : chat et guerrier **C**


Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tarmogoyf {1}{G}




Créature : lhurgoyf **M**

La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

**\*/1+\***

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tarmogoyf {1}{G}




Créature : lhurgoyf **M**

La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

**\*/1+\***

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tarmogoyf {1}{G}




Créature : lhurgoyf **M**

La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

**\*/1+\***

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tarmogoyf {1}{G}



Créature : lhurgoyf **M**

La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

**\*/1+\***

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}



Créature légendaire : singe et pirate

M

À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}



Créature légendaire : singe et pirate

M

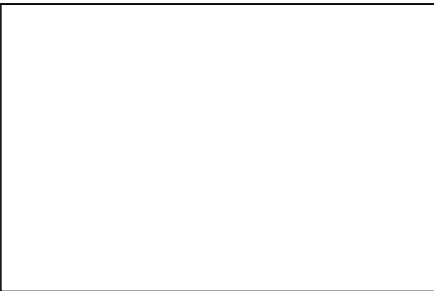
À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}



Créature légendaire : singe et pirate

M

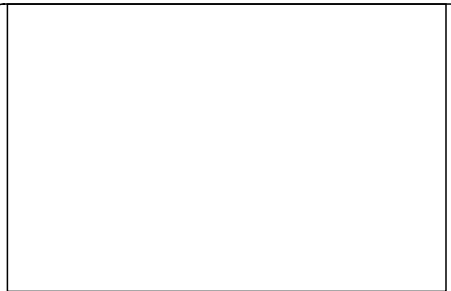
À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}



Créature légendaire : singe et pirate


M

À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru territorial {R}{G}



Créature : kavru R

Domaine ? La force et l'endurance du Kavru territorial sont chacune égales au nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

À chaque fois que le Kavru territorial attaque, choisissez l'un ?


? Défaussez-vous d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

? Exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru territorial {R}{G}



Créature : kavru R

Domaine ? La force et l'endurance du Kavru territorial sont chacune égales au nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

À chaque fois que le Kavru territorial attaque, choisissez l'un ?

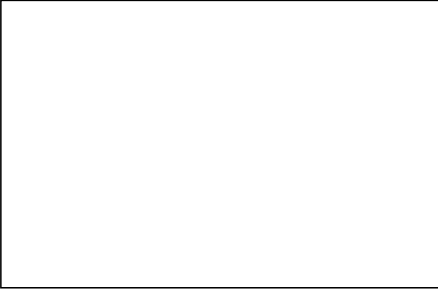
? Défaussez-vous d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

? Exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru territorial {R}{G}



Créature : kavru R

Domaine ? La force et l'endurance du Kavru territorial sont chacune égales au nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

À chaque fois que le Kavru territorial attaque, choisissez l'un ?

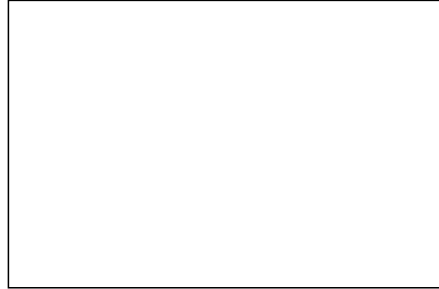
? Défaussez-vous d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

? Exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru territorial {R}{G}



Créature : kavru R

Domaine ? La force et l'endurance du Kavru territorial sont chacune égales au nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

À chaque fois que le Kavru territorial attaque, choisissez l'un ?

? Défaussez-vous d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

? Exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes tribales

{1}{R}



Rituel

C

Domaine ? Les Flammes tribales infligent X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes tribales

{1}{R}



Rituel

C

Domaine ? Les Flammes tribales infligent X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes tribales

{1}{R}



Rituel

C

Domaine ? Les Flammes tribales infligent X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes tribales

{1}{R}



Rituel

C

Domaine ? Les Flammes tribales infligent X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheminées à vapeur // Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



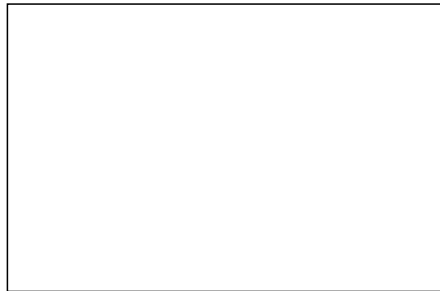
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou  
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



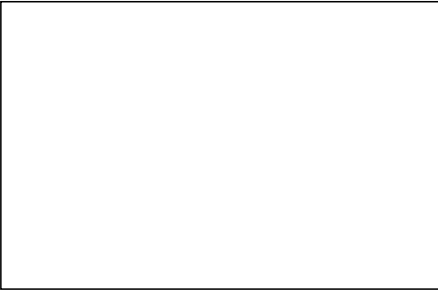
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou  
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



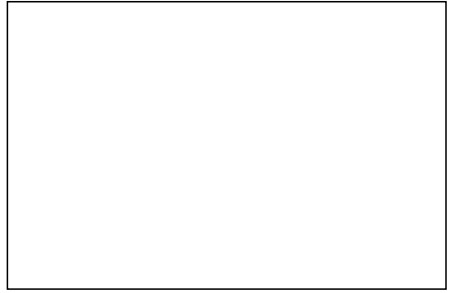
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou  
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou  
d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de  
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Savai



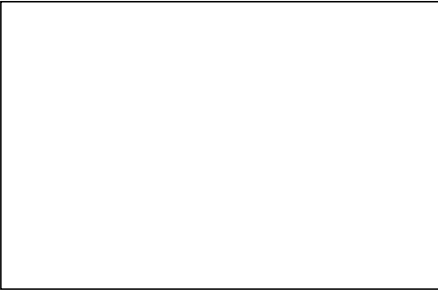
Terrain montagne et plaine et marais R

{T}: Ajoutez {R}, {W} ou {B}.)  
Le Triome de Savai arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

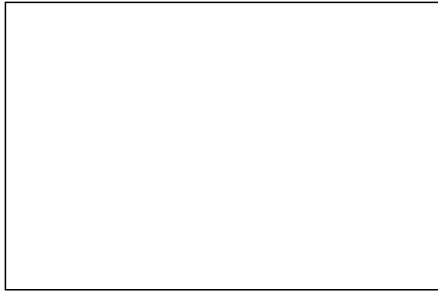


Terrain de base : plaine C

`&amp;amp;amp;lt:center&amp;amp;amp;gt;&amp;amp;lt;img  
&amp;amp;amp;lt;img  
width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;quot;  
uot;  
align=&amp;amp;quot:center&amp;amp;quot;  
p;quot;  
src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&amp;amp;quot;  
&amp;amp;gt;&amp;amp;am  
p;lt;/center&amp;amp;gt;`

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Zagoth




Terrain marais et forêt et île R

{T}: Ajoutez {B}, {G} ou {U}.)  
Le Triome de Zagoth arrive sur le champ de bataille  
engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Foudre** {R}




Éphémère **M**

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Foudre** {R}

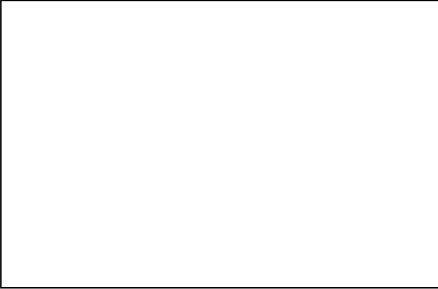


Éphémère **M**

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Foudre** {R}

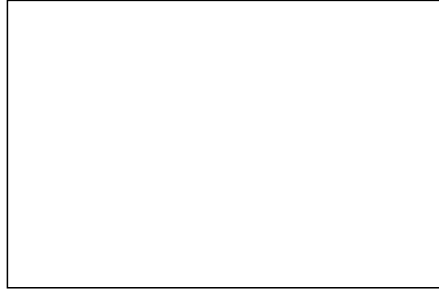


Éphémère **M**

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Foudre** {R}



Éphémère **M**

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.  
Férocité ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}



Éphémère

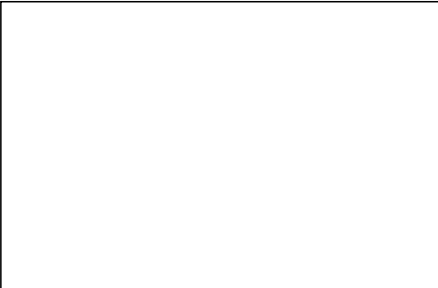
U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.  
Férocité ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}



Éphémère

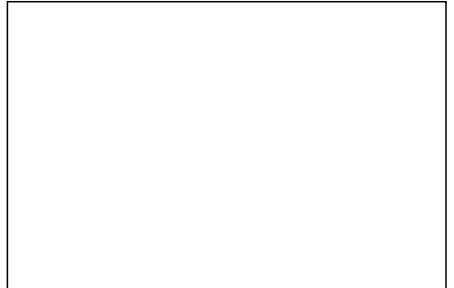
U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.  
Férocité ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.  
Férocité ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}



Enchantement

M

Flash

Domaine - Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}



Enchantement

M

Flash

Domaine - Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}



Enchantement

M

Flash

Domaine - Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement par les lignes ley

{5}{W}



Enchantement

M

Flash

Domaine - Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jegantha, la Source

{4}{RG}

Créature légendaire : élémental et élan

R

Compagnon - Aucune carte de votre deck de départ n'a plus d'un même symbole de mana dans son coût de mana. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)  
{T} : Ajoutez {WUBRG}. Ce mana ne peut pas être utilisé pour payer des coûts de mana génériques.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lavinia, renegate d'Azorius

{W}{U}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Chaque adversaire ne peut pas lancer de sorts non-créature avec une valeur de mana supérieure au nombre de terrains que ce joueur contrôle.  
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, si aucun mana n'a été dépensé pour le lancer, contrecarrez ce sort.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lavinia, renegate d'Azorius

{W}{U}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Chaque adversaire ne peut pas lancer de sorts non-créature avec une valeur de mana supérieure au nombre de terrains que ce joueur contrôle.  
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, si aucun mana n'a été dépensé pour le lancer, contrecarrez ce sort.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}

Artefact

C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.  
Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}

Artefact

C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiqueter

{1}{G}

Éphémère

U

Kick {1}{B}

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si ce sort a été kické, exilez un permanent non-terrain ciblé à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corbillard illicite

{2}

Artefact : véhicule

R

{T} : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées d'un cimetière unique.

La force et l'endurance du Corbillard illicite sont chacune égales au nombre de cartes exilées par lui.

Pilotage 2

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiqueter

{1}{G}

Éphémère

U

Kick {1}{B}

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si ce sort a été kické, exilez un permanent non-terrain ciblé à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

État naturel

{G}



Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge irrité

{U}



Éphémère

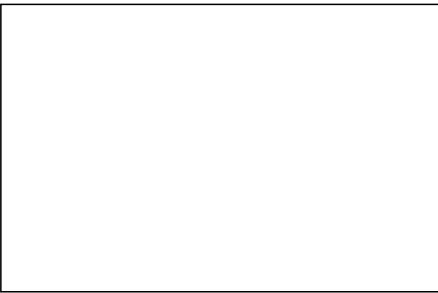
R

Contrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.  
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

État naturel

{G}



Éphémère

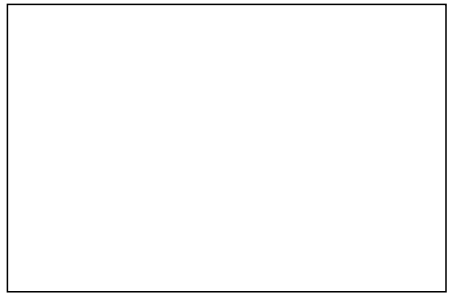
C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge irrité

{U}



Éphémère

R

Contrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.  
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune alpine

{R}



Enchantement

R

Au moment où la Lune alpine arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte de terrain non-base. Les terrains du nom choisi que vos adversaires contrôlent perdent tous leurs types de terrain et leurs capacités, et ils acquièrent « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchaîné aux rochers

{W}



Enchantement : aura

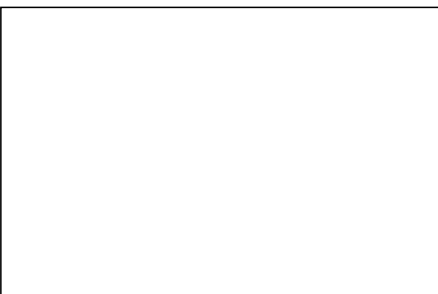
R

Enchanter : une montagne que vous contrôlez  
Quand Enchaîné aux rochers arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'Enchaîné aux rochers quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchaîné aux rochers

{W}



Enchantement : aura

R

Enchanter : une montagne que vous contrôlez  
Quand Enchaîné aux rochers arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'Enchaîné aux rochers quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast