

Carapace fortifiée errante

{3}{G}{G}



Créature : tortue terrestre

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

À chaque fois que la Carapace fortifiée errante attaque, exilez-la. Renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagée et attaquante, au début de l'étape de déclaration des attaquants de votre prochain tour.

5/9

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Carapace fortifiée errante

{3}{G}{G}



Créature : tortue terrestre

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

À chaque fois que la Carapace fortifiée errante attaque, exilez-la. Renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagée et attaquante, au début de l'étape de déclaration des attaquants de votre prochain tour.

5/9

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Carapace fortifiée errante

{3}{G}{G}



Créature : tortue terrestre

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

À chaque fois que la Carapace fortifiée errante attaque, exilez-la. Renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagée et attaquante, au début de l'étape de déclaration des attaquants de votre prochain tour.

5/9

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Carapace fortifiée errante

{3}{G}{G}



Créature : tortue terrestre

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

À chaque fois que la Carapace fortifiée errante attaque, exilez-la. Renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagée et attaquante, au début de l'étape de déclaration des attaquants de votre prochain tour.

5/9

Magic the Gathering - Wizards of the Coast