Parangon de défiance féroce

{3}{R}

Créature : humain et guerrier

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{R}, {T} : Une autre créature rouge ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Elle peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Parangon de défiance féroce

{3}{R}

Créature : humain et guerrier

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{R}, {T} : Une autre créature rouge ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Elle peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Parangon de défiance féroce

{3}{R}

Créature : humain et guerrier

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{R}, {T} : Une autre créature rouge ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Elle peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Parangon de défiance féroce

{3}{R}

Créature : humain et guerrier

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{R}, {T} : Une autre créature rouge ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Elle peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast