

Arynx hystérique

{2}{R}{G}



Créature : chat et bête

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)
Piétinement

{4}{R}{G} : L'Arynx hystérique gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Arynx hystérique

{2}{R}{G}



Créature : chat et bête

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)
Piétinement

{4}{R}{G} : L'Arynx hystérique gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Arynx hystérique

{2}{R}{G}



Créature : chat et bête

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)
Piétinement

{4}{R}{G} : L'Arynx hystérique gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Arynx hystérique

{2}{R}{G}



Créature : chat et bête

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)
Piétinement

{4}{R}{G} : L'Arynx hystérique gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast