

Sanglier de guerre chargeur

{1}{R}{G}

Créature : sanglier

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

Tant que vous contrôlez un planeswalker Domri, le Sanglier de guerre chargeur gagne +1/+1 et a le piétinement. (Il peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'il attaque.)

3/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Sanglier de guerre chargeur

{1}{R}{G}

Créature : sanglier

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

Tant que vous contrôlez un planeswalker Domri, le Sanglier de guerre chargeur gagne +1/+1 et a le piétinement. (Il peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'il attaque.)

3/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Sanglier de guerre chargeur

{1}{R}{G}

Créature : sanglier

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

Tant que vous contrôlez un planeswalker Domri, le Sanglier de guerre chargeur gagne +1/+1 et a le piétinement. (Il peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'il attaque.)

3/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Sanglier de guerre chargeur

{1}{R}{G}

Créature : sanglier

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

Tant que vous contrôlez un planeswalker Domri, le Sanglier de guerre chargeur gagne +1/+1 et a le piétinement. (Il peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'il attaque.)

3/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast