

Chef de meute de loups-garous

{G}{G}

Créature : humain et loup-garou

Tactique de meute ? À chaque fois que la Chef de meute de loups-garous attaque, si vous avez attaqué avec des créatures de force totale supérieure ou égale à 6 pendant ce combat, piochez une carte.

{3}{G} : Jusqu'à la fin du tour, la Chef de meute de loups-garous a une force et une endurance de base de 5/3, elle acquiert le piétinement, et ce n'est pas un humain.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Chef de meute de loups-garous

{G}{G}

Créature : humain et loup-garou

Tactique de meute ? À chaque fois que la Chef de meute de loups-garous attaque, si vous avez attaqué avec des créatures de force totale supérieure ou égale à 6 pendant ce combat, piochez une carte.

{3}{G} : Jusqu'à la fin du tour, la Chef de meute de loups-garous a une force et une endurance de base de 5/3, elle acquiert le piétinement, et ce n'est pas un humain.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Chef de meute de loups-garous

{G}{G}

Créature : humain et loup-garou

Tactique de meute ? À chaque fois que la Chef de meute de loups-garous attaque, si vous avez attaqué avec des créatures de force totale supérieure ou égale à 6 pendant ce combat, piochez une carte.

{3}{G} : Jusqu'à la fin du tour, la Chef de meute de loups-garous a une force et une endurance de base de 5/3, elle acquiert le piétinement, et ce n'est pas un humain.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Chef de meute de loups-garous

{G}{G}

Créature : humain et loup-garou

Tactique de meute ? À chaque fois que la Chef de meute de loups-garous attaque, si vous avez attaqué avec des créatures de force totale supérieure ou égale à 6 pendant ce combat, piochez une carte.

{3}{G} : Jusqu'à la fin du tour, la Chef de meute de loups-garous a une force et une endurance de base de 5/3, elle acquiert le piétinement, et ce n'est pas un humain.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast