

Tovolar, suzerain sinistre

{1}{R}{G}



Créature légendaire : humain et loup-garou

À chaque fois qu'un loup ou un loup-garou que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois loups et/ou loups-garous, on passe à la nuit. Puis transformez n'importe quel nombre d'humains et loup-garous que vous contrôlez.

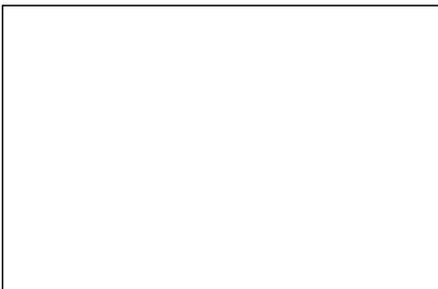
Diurne

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Tovolar, suzerain sinistre

{1}{R}{G}



Créature légendaire : humain et loup-garou

À chaque fois qu'un loup ou un loup-garou que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois loups et/ou loups-garous, on passe à la nuit. Puis transformez n'importe quel nombre d'humains et loup-garous que vous contrôlez.

Diurne

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Tovolar, suzerain sinistre

{1}{R}{G}



Créature légendaire : humain et loup-garou

À chaque fois qu'un loup ou un loup-garou que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois loups et/ou loups-garous, on passe à la nuit. Puis transformez n'importe quel nombre d'humains et loup-garous que vous contrôlez.

Diurne

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Tovolar, suzerain sinistre

{1}{R}{G}



Créature légendaire : humain et loup-garou

À chaque fois qu'un loup ou un loup-garou que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois loups et/ou loups-garous, on passe à la nuit. Puis transformez n'importe quel nombre d'humains et loup-garous que vous contrôlez.

Diurne

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast