Arlinn, espoir de la meute

{2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Arlinn

Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer les sorts de créature comme s'ils avaient le flash, et chaque créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

{-3} : Créez deux jetons de créature 2/2 verte Loup.

4/

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Arlinn, espoir de la meute

{2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Arlinn

Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer les sorts de créature comme s'ils avaient le flash, et chaque créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

{-3} : Créez deux jetons de créature 2/2 verte Loup.

4/

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Arlinn, espoir de la meute

{2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Arlinn

Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer les sorts de créature comme s'ils avaient le flash, et chaque créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

{-3} : Créez deux jetons de créature 2/2 verte Loup.

4/

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Arlinn, espoir de la meute

{2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Arlinn

Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer les sorts de créature comme s'ils avaient le flash, et chaque créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

{-3} : Créez deux jetons de créature 2/2 verte Loup.

4/

Magic the Gathering - Wizards of the Coast