

Intrus du cimetière

{2}{B}

Créature : humain et loup-garou

Parade ? Défaussez-vous d'une carte.

À chaque fois que l'Intrus du cimetière arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière. Si une carte de créature a été exilée de cette manière, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Diurne

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Intrus du cimetière

{2}{B}

Créature : humain et loup-garou

Parade ? Défaussez-vous d'une carte.

À chaque fois que l'Intrus du cimetière arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière. Si une carte de créature a été exilée de cette manière, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Diurne

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Intrus du cimetière

{2}{B}

Créature : humain et loup-garou

Parade ? Défaussez-vous d'une carte.

À chaque fois que l'Intrus du cimetière arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière. Si une carte de créature a été exilée de cette manière, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Diurne

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Intrus du cimetière

{2}{B}

Créature : humain et loup-garou

Parade ? Défaussez-vous d'une carte.

À chaque fois que l'Intrus du cimetière arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière. Si une carte de créature a été exilée de cette manière, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Diurne

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast