

Clandestine suspecte

{1}{U}

Créature : humain et gremlin et loup-garou

La Clandestine suspecte ne peut pas être bloquée.

À chaque fois que la Clandestine suspecte inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

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

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Clandestine suspecte

{1}{U}

Créature : humain et gremlin et loup-garou

La Clandestine suspecte ne peut pas être bloquée.

À chaque fois que la Clandestine suspecte inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

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

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Clandestine suspecte

{1}{U}

Créature : humain et gremlin et loup-garou

La Clandestine suspecte ne peut pas être bloquée.

À chaque fois que la Clandestine suspecte inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

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

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Clandestine suspecte

{1}{U}

Créature : humain et gremlin et loup-garou

La Clandestine suspecte ne peut pas être bloquée.

À chaque fois que la Clandestine suspecte inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

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

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast