Maître-chasseur de Tovolar {4}{G}{G}

Créature : humain et loup-garou

Quand le Maître-chasseur de Tovolar arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 verte Loup. Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

6/6

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Maître-chasseur de Tovolar {4}{G}{G}

Créature : humain et loup-garou

Quand le Maître-chasseur de Tovolar arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 verte Loup. Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

6/6

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Maître-chasseur de Tovolar {4}{G}{G}

Créature : humain et loup-garou

Quand le Maître-chasseur de Tovolar arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 verte Loup. Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

6/6

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Maître-chasseur de Tovolar {4}{G}{G}

Créature : humain et loup-garou

Quand le Maître-chasseur de Tovolar arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 verte Loup. Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

6/6

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Magic the Gathering - Wizards of the Coast