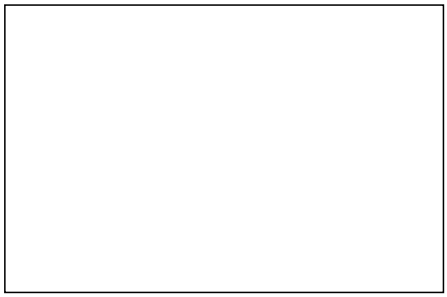
Chef de meute ascendant {G}



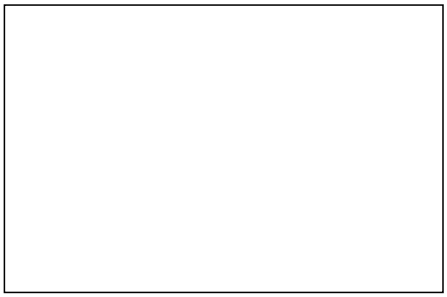
Créature : loup

Le Chef de meute ascendant arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui si vous contrôlez un permanent avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4.
À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chef de meute ascendant.

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Chef de meute ascendant {G}



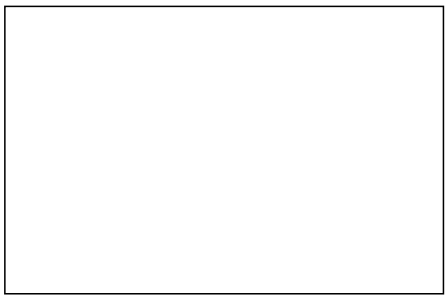
Créature : loup

Le Chef de meute ascendant arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui si vous contrôlez un permanent avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4.
À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chef de meute ascendant.

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Chef de meute ascendant {G}



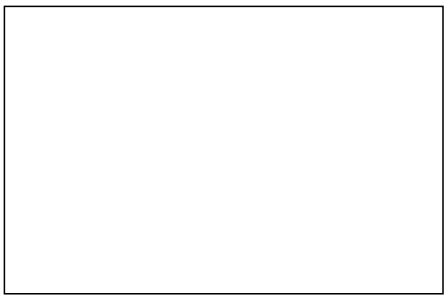
Créature : loup

Le Chef de meute ascendant arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui si vous contrôlez un permanent avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4.
À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chef de meute ascendant.

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Chef de meute ascendant {G}



Créature : loup

Le Chef de meute ascendant arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui si vous contrôlez un permanent avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4.
À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chef de meute ascendant.

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast