

Chasseuse d'orage imprudente

{2}{R}



Créature : humain et loup-garou

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Chasseuse d'orage imprudente

{2}{R}



Créature : humain et loup-garou

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Chasseuse d'orage imprudente

{2}{R}



Créature : humain et loup-garou

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Chasseuse d'orage imprudente

{2}{R}



Créature : humain et loup-garou

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast