

-Requin géant

{5}{U}



Créature : requin

Le Requin géant ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur contrôle une île.

À chaque fois que le Requin géant bloque ou devient bloqué par une créature qui a subi des blessures ce tour-ci, le Requin géant gagne +2/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

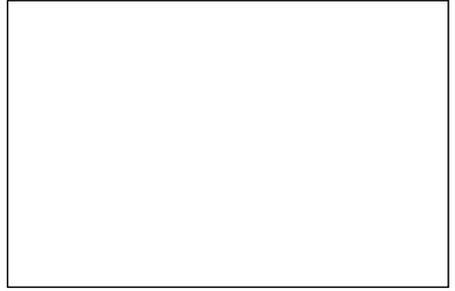
Quand vous ne contrôlez pas d'île, sacrifiez le Requin géant.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Requin géant

{5}{U}



Créature : requin

Le Requin géant ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur contrôle une île.

À chaque fois que le Requin géant bloque ou devient bloqué par une créature qui a subi des blessures ce tour-ci, le Requin géant gagne +2/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Quand vous ne contrôlez pas d'île, sacrifiez le Requin géant.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Requin géant

{5}{U}



Créature : requin

Le Requin géant ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur contrôle une île.

À chaque fois que le Requin géant bloque ou devient bloqué par une créature qui a subi des blessures ce tour-ci, le Requin géant gagne +2/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

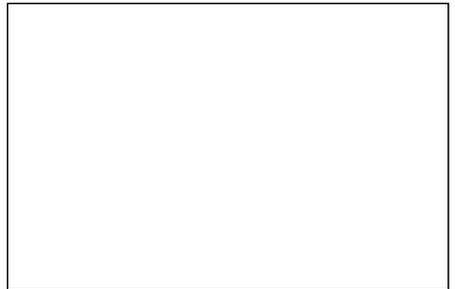
Quand vous ne contrôlez pas d'île, sacrifiez le Requin géant.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Requin géant

{5}{U}



Créature : requin

Le Requin géant ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur contrôle une île.

À chaque fois que le Requin géant bloque ou devient bloqué par une créature qui a subi des blessures ce tour-ci, le Requin géant gagne +2/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Quand vous ne contrôlez pas d'île, sacrifiez le Requin géant.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast