

Loup ardent

{3}{R}



Créature : loup

Initiative

{T} : Une créature Nain ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. Quand cette créature quitte le champ de bataille ce tour-ci, sacrifiez le Loup ardent. N'activez cette capacité que pendant le combat.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Loup ardent

{3}{R}



Créature : loup

Initiative

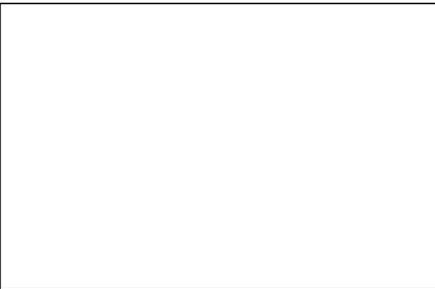
{T} : Une créature Nain ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. Quand cette créature quitte le champ de bataille ce tour-ci, sacrifiez le Loup ardent. N'activez cette capacité que pendant le combat.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Loup ardent

{3}{R}



Créature : loup

Initiative

{T} : Une créature Nain ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. Quand cette créature quitte le champ de bataille ce tour-ci, sacrifiez le Loup ardent. N'activez cette capacité que pendant le combat.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Loup ardent

{3}{R}



Créature : loup

Initiative

{T} : Une créature Nain ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. Quand cette créature quitte le champ de bataille ce tour-ci, sacrifiez le Loup ardent. N'activez cette capacité que pendant le combat.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast