Chasseur de gros gibier

{1}{B}{B}

Créature : humain et rebelle et assassin

Quand le Chasseur de gros gibier arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Chasseur de gros gibier

{1}{B}{B}

Créature : humain et rebelle et assassin

Quand le Chasseur de gros gibier arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Chasseur de gros gibier

{1}{B}{B}

Créature : humain et rebelle et assassin

Quand le Chasseur de gros gibier arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Chasseur de gros gibier

{1}{B}{B}

Créature : humain et rebelle et assassin

Quand le Chasseur de gros gibier arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast