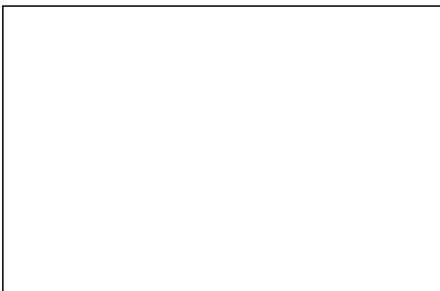


Hostilité

{3}{R}{R}{R}



Créature : élémental et incarnation

Célérité

Si un sort que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire, prévenez ces blessures. Créez un jeton de créature 3/1 rouge Élémental et Shamane avec la célérité pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.

Quand l'Hostilité est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Hostilité

{3}{R}{R}{R}



Créature : élémental et incarnation

Célérité

Si un sort que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire, prévenez ces blessures. Créez un jeton de créature 3/1 rouge Élémental et Shamane avec la célérité pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.

Quand l'Hostilité est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Hostilité

{3}{R}{R}{R}



Créature : élémental et incarnation

Célérité

Si un sort que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire, prévenez ces blessures. Créez un jeton de créature 3/1 rouge Élémental et Shamane avec la célérité pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.

Quand l'Hostilité est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Hostilité

{3}{R}{R}{R}



Créature : élémental et incarnation

Célérité

Si un sort que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire, prévenez ces blessures. Créez un jeton de créature 3/1 rouge Élémental et Shamane avec la célérité pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.

Quand l'Hostilité est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering - Wizards of the Coast