Arahbo, Rugissement du monde {3}{G}{W}

Créature légendaire : chat et avatar

Éminence ? Au début du combat pendant votre tour, si Arahbo, Rugissement du monde est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, un autre chat ciblé que vous contrôlez gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois q'un autre chat que vous contrôlez attaque, vous pouvez payer {1}{G}{W}. Si vous faites ainsi, il acquiert le piétinement et gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour. X étant sa force.

5/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Arahbo, Rugissement du monde {3}{G}{W}

Créature légendaire : chat et avatar

Éminence ? Au début du combat pendant votre tour, si Arahbo, Rugissement du monde est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, un autre chat ciblé que vous contrôlez gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois q'un autre chat que vous contrôlez attaque, vous pouvez payer {1}{G}{W}. Si vous faites ainsi, il acquiert le piétinement et gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour. X étant sa force.

5/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Arahbo, Rugissement du monde {3}{G}{W}

Créature légendaire : chat et avatar

Éminence ? Au début du combat pendant votre tour, si Arahbo, Rugissement du monde est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, un autre chat ciblé que vous contrôlez gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois q'un autre chat que vous contrôlez attaque, vous pouvez payer {1}{G}{W}. Si vous faites ainsi, il acquiert le piétinement et gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour. X étant sa force.

5/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Arahbo, Rugissement du monde {3}{G}{W}

Créature légendaire : chat et avatar

Éminence ? Au début du combat pendant votre tour, si Arahbo, Rugissement du monde est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, un autre chat ciblé que vous contrôlez gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois q'un autre chat que vous contrôlez attaque, vous pouvez payer {1}{G}{W}. Si vous faites ainsi, il acquiert le piétinement et gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour. X étant sa force.

5/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast