

Gnarr barrissant

{1}{G}{U}



Créature : bête

Mutation {3}{GU}{GU} (Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d'une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)

À chaque fois que cette créature subit une mutation, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Gnarr barrissant

{1}{G}{U}



Créature : bête

Mutation {3}{GU}{GU} (Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d'une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)

À chaque fois que cette créature subit une mutation, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Gnarr barrissant

{1}{G}{U}



Créature : bête

Mutation {3}{GU}{GU} (Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d'une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)

À chaque fois que cette créature subit une mutation, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Gnarr barrissant

{1}{G}{U}



Créature : bête

Mutation {3}{GU}{GU} (Si vous lancez ce sort pour son coût de mutation, mettez-le au-dessus ou au-dessous d'une créature non-Humain ciblée que vous possédez. La créature mutante est la créature du dessus, avec toutes les capacités des cartes au-dessous.)

À chaque fois que cette créature subit une mutation, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast