

Garde noire d'Oona

{1}{B}



Créature : peuple fée et gredin

Vol

Chaque autre créature Gredin que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Garde noire d'Oona

{1}{B}



Créature : peuple fée et gredin

Vol

Chaque autre créature Gredin que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Garde noire d'Oona

{1}{B}



Créature : peuple fée et gredin

Vol

Chaque autre créature Gredin que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Garde noire d'Oona

{1}{B}



Créature : peuple fée et gredin

Vol

Chaque autre créature Gredin que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast