Guerriers nains 2 R



Invoquer : nains

R : Rendez une créature de force strictement inférieure à 3 inblocable jusqu'à la fin du tour. D'autres cartes peuvent ensuite être utilisées pour augmenter la force de la créature ciblée au-delà de 2.

Illus. Douglas Shuler

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Guerriers nains 2 R

Invoquer : nains

R : Rendez une créature de force strictement inférieure à 3 inblocable jusqu'à la fin du tour. D'autres cartes peuvent ensuite être utilisées pour augmenter la force de la créature ciblée au-delà de 2.

Illus. Douglas Shuler

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Guerriers nains 2 R

Invoquer : nains

R : Rendez une créature de force strictement inférieure à 3 inblocable jusqu'à la fin du tour. D'autres cartes peuvent ensuite être utilisées pour augmenter la force de la créature ciblée au-delà de 2.

Illus. Douglas Shuler

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Guerriers nains 2 R

Invoquer : nains

R : Rendez une créature de force strictement inférieure à 3 inblocable jusqu'à la fin du tour. D'autres cartes peuvent ensuite être utilisées pour augmenter la force de la créature ciblée au-delà de 2.

Illus. Douglas Shuler

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Guerriers nains 2 R



Invoquer : nains

R : Rendez une créature de force strictement inférieure à 3 inblocable jusqu'à la fin du tour. D'autres cartes peuvent ensuite être utilisées pour augmenter la force de la créature ciblée au-delà de 2.

Illus. Douglas Shuler

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1