

Crachelimon suire

{3}{UB}



Créature : ondin et sorcier

{1}{UB}, {Q} : La créature ciblée gagne -2/-0 jusqu'à la fin du tour. ({Q} est le symbole de dégagement.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Crachelimon suire

{3}{UB}



Créature : ondin et sorcier

{1}{UB}, {Q} : La créature ciblée gagne -2/-0 jusqu'à la fin du tour. ({Q} est le symbole de dégagement.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Crachelimon suire

{3}{UB}



Créature : ondin et sorcier

{1}{UB}, {Q} : La créature ciblée gagne -2/-0 jusqu'à la fin du tour. ({Q} est le symbole de dégagement.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Crachelimon suire

{3}{UB}



Créature : ondin et sorcier

{1}{UB}, {Q} : La créature ciblée gagne -2/-0 jusqu'à la fin du tour. ({Q} est le symbole de dégagement.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast