

Franchisseur de houle

{3}{U}

Créature : ondin et sorcier

À chaque fois que le Franchisseur de houle devient engagé, vous pouvez payer {1}{U}. Si vous faites ainsi, renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Franchisseur de houle

{3}{U}

Créature : ondin et sorcier

À chaque fois que le Franchisseur de houle devient engagé, vous pouvez payer {1}{U}. Si vous faites ainsi, renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Franchisseur de houle

{3}{U}

Créature : ondin et sorcier

À chaque fois que le Franchisseur de houle devient engagé, vous pouvez payer {1}{U}. Si vous faites ainsi, renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Franchisseur de houle

{3}{U}

Créature : ondin et sorcier

À chaque fois que le Franchisseur de houle devient engagé, vous pouvez payer {1}{U}. Si vous faites ainsi, renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast