

Aéromoncule

{1}{G}{U}



Créature : homoncule et mutant

Vol

{2}{G}{U} : Adaptez 1. (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Aéromoncule

{1}{G}{U}



Créature : homoncule et mutant

Vol

{2}{G}{U} : Adaptez 1. (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Aéromoncule

{1}{G}{U}



Créature : homoncule et mutant

Vol

{2}{G}{U} : Adaptez 1. (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Aéromoncule

{1}{G}{U}



Créature : homoncule et mutant

Vol

{2}{G}{U} : Adaptez 1. (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast