

Crabe céphalosquale

{2}{G}{U}



Créature : Requin et pieuvre et crabe

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

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Crabe céphalosquale, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Crabe céphalosquale

{2}{G}{U}



Créature : Requin et pieuvre et crabe

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

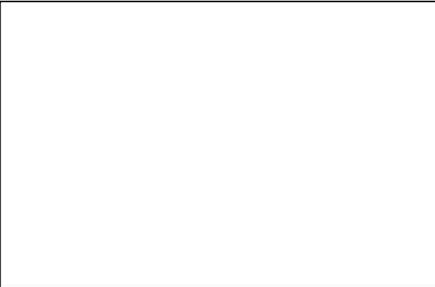
À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Crabe céphalosquale, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Crabe céphalosquale

{2}{G}{U}



Créature : Requin et pieuvre et crabe

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

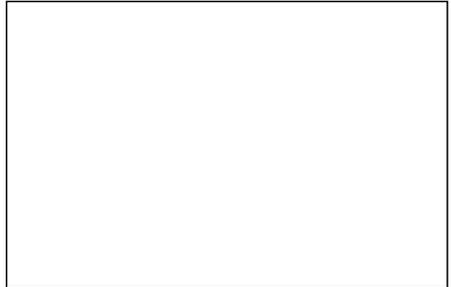
À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Crabe céphalosquale, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Crabe céphalosquale

{2}{G}{U}



Créature : Requin et pieuvre et crabe

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

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Crabe céphalosquale, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast