

Crânefeu

{1}{R}{R}

Créature : squelette

Vol

Le Crânefeu ne peut pas bloquer.

Reconstitution ? Quand le Crânefeu meurt, exilez-le. Si vous faites ainsi, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer une de ces cartes. (Si vous avez lancé le Crânefeu de cette manière, vous ne pouvez pas jouer l'autre carte, et vice-versa.)

3/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Crânefeu

{1}{R}{R}

Créature : squelette

Vol

Le Crânefeu ne peut pas bloquer.

Reconstitution ? Quand le Crânefeu meurt, exilez-le. Si vous faites ainsi, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer une de ces cartes. (Si vous avez lancé le Crânefeu de cette manière, vous ne pouvez pas jouer l'autre carte, et vice-versa.)

3/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Crânefeu

{1}{R}{R}

Créature : squelette

Vol

Le Crânefeu ne peut pas bloquer.

Reconstitution ? Quand le Crânefeu meurt, exilez-le. Si vous faites ainsi, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer une de ces cartes. (Si vous avez lancé le Crânefeu de cette manière, vous ne pouvez pas jouer l'autre carte, et vice-versa.)

3/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Crânefeu

{1}{R}{R}

Créature : squelette

Vol

Le Crânefeu ne peut pas bloquer.

Reconstitution ? Quand le Crânefeu meurt, exilez-le. Si vous faites ainsi, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer une de ces cartes. (Si vous avez lancé le Crânefeu de cette manière, vous ne pouvez pas jouer l'autre carte, et vice-versa.)

3/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast