Mur d'eau 1



Invoquer : mur

: +1/+0.
Avec une détonation assourdissante, le fleuve s'est dressé à la verticale. Les tourbillons d'eau sont devenus des geysers jaillissants, détruisant tout sur leur passage.

Illus. Richard Thomas

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

0/5

Mur d'eau 1

Invoquer : mur

: +1/+0.
Avec une détonation assourdissante, le fleuve s'est dressé à la verticale. Les tourbillons d'eau sont devenus des geysers jaillissants, détruisant tout sur leur passage.

Illus. Richard Thomas

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

0/5

Mur d'eau 1

Invoquer : mur

: +1/+0.
Avec une détonation assourdissante, le fleuve s'est dressé à la verticale. Les tourbillons d'eau sont devenus des geysers jaillissants, détruisant tout sur leur passage.

Illus. Richard Thomas

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

0/5

Mur d'eau 1

Invoquer : mur

: +1/+0.
Avec une détonation assourdissante, le fleuve s'est dressé à la verticale. Les tourbillons d'eau sont devenus des geysers jaillissants, détruisant tout sur leur passage.

Illus. Richard Thomas

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

0/5

Mur d'eau 1

Invoquer : mur

: +1/+0.
Avec une détonation assourdissante, le fleuve s'est dressé à la verticale. Les tourbillons d'eau sont devenus des geysers jaillissants, détruisant tout sur leur passage.

Illus. Richard Thomas

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

0/5