

Entrave-esprit Fangepeau

{3}{R}

Créature : minotaure et shaman

Inspiration ? À chaque fois que l'Entrave-esprit Fangepeau devient dégagé, vous pouvez payer {1}{R}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie d'une autre créature ciblée excepté que c'est un enchantement en plus de ses autres types. Il acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Entrave-esprit Fangepeau

{3}{R}

Créature : minotaure et shaman

Inspiration ? À chaque fois que l'Entrave-esprit Fangepeau devient dégagé, vous pouvez payer {1}{R}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie d'une autre créature ciblée excepté que c'est un enchantement en plus de ses autres types. Il acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Entrave-esprit Fangepeau

{3}{R}

Créature : minotaure et shaman

Inspiration ? À chaque fois que l'Entrave-esprit Fangepeau devient dégagé, vous pouvez payer {1}{R}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie d'une autre créature ciblée excepté que c'est un enchantement en plus de ses autres types. Il acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Entrave-esprit Fangepeau

{3}{R}

Créature : minotaure et shaman

Inspiration ? À chaque fois que l'Entrave-esprit Fangepeau devient dégagé, vous pouvez payer {1}{R}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie d'une autre créature ciblée excepté que c'est un enchantement en plus de ses autres types. Il acquiert la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast