

Le Ronéoplasme

{2}{G}{U}{B}



Créature légendaire : limon

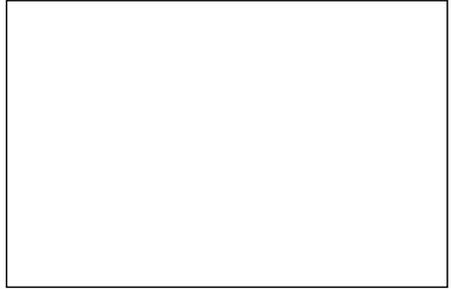
Au moment où Le Ronéoplasme arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler deux cartes de créature depuis plusieurs cimetières. Si vous faites ainsi, il arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une de ces cartes avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal à la force de l'autre carte.

0/0

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Le Ronéoplasme

{2}{G}{U}{B}



Créature légendaire : limon

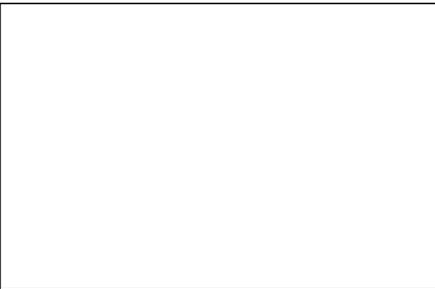
Au moment où Le Ronéoplasme arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler deux cartes de créature depuis plusieurs cimetières. Si vous faites ainsi, il arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une de ces cartes avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal à la force de l'autre carte.

0/0

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Le Ronéoplasme

{2}{G}{U}{B}



Créature légendaire : limon

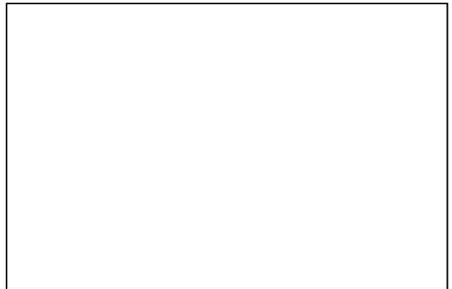
Au moment où Le Ronéoplasme arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler deux cartes de créature depuis plusieurs cimetières. Si vous faites ainsi, il arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une de ces cartes avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal à la force de l'autre carte.

0/0

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Le Ronéoplasme

{2}{G}{U}{B}



Créature légendaire : limon

Au moment où Le Ronéoplasme arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler deux cartes de créature depuis plusieurs cimetières. Si vous faites ainsi, il arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une de ces cartes avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal à la force de l'autre carte.

0/0

Magic the Gathering - Wizards of the Coast