

Monture fantôme

{3}{U}



Créature : cheval et illusion

Flash

Quand la Monture fantôme arrive sur le champ de bataille, exilez une autre créature ciblée que vous contrôlez jusqu'à ce que la Monture fantôme quitte le champ de bataille.

À chaque fois que la Monture fantôme attaque, créez un jeton engagé et attaquant qui est une copie de la créature exilée, excepté que c'est une illusion en plus de ses autres types. Sacrifiez ce jeton à la fin du combat.

4/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Monture fantôme

{3}{U}



Créature : cheval et illusion

Flash

Quand la Monture fantôme arrive sur le champ de bataille, exilez une autre créature ciblée que vous contrôlez jusqu'à ce que la Monture fantôme quitte le champ de bataille.

À chaque fois que la Monture fantôme attaque, créez un jeton engagé et attaquant qui est une copie de la créature exilée, excepté que c'est une illusion en plus de ses autres types. Sacrifiez ce jeton à la fin du combat.

4/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Monture fantôme

{3}{U}



Créature : cheval et illusion

Flash

Quand la Monture fantôme arrive sur le champ de bataille, exilez une autre créature ciblée que vous contrôlez jusqu'à ce que la Monture fantôme quitte le champ de bataille.

À chaque fois que la Monture fantôme attaque, créez un jeton engagé et attaquant qui est une copie de la créature exilée, excepté que c'est une illusion en plus de ses autres types. Sacrifiez ce jeton à la fin du combat.

4/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Monture fantôme

{3}{U}



Créature : cheval et illusion

Flash

Quand la Monture fantôme arrive sur le champ de bataille, exilez une autre créature ciblée que vous contrôlez jusqu'à ce que la Monture fantôme quitte le champ de bataille.

À chaque fois que la Monture fantôme attaque, créez un jeton engagé et attaquant qui est une copie de la créature exilée, excepté que c'est une illusion en plus de ses autres types. Sacrifiez ce jeton à la fin du combat.

4/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast