

Raccommodeur de fantogre

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition. (Il ne peut pas bloquer. Quand il attaque, sacrifiez-le à la fin du combat.)

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois jetons de créature, vous pouvez transformer le Raccommodeur de fantogre.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Raccommodeur de fantogre

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition. (Il ne peut pas bloquer. Quand il attaque, sacrifiez-le à la fin du combat.)

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois jetons de créature, vous pouvez transformer le Raccommodeur de fantogre.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Raccommodeur de fantogre

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition. (Il ne peut pas bloquer. Quand il attaque, sacrifiez-le à la fin du combat.)

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois jetons de créature, vous pouvez transformer le Raccommodeur de fantogre.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Raccommodeur de fantogre

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition. (Il ne peut pas bloquer. Quand il attaque, sacrifiez-le à la fin du combat.)

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois jetons de créature, vous pouvez transformer le Raccommodeur de fantogre.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast