

Collecteur de composantes

{2}{U}



Créature : homoncule

Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où le Collecteur de composantes arrive sur le champ de bataille.

À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, vous pouvez engager ou dégager un permanent non-terrain ciblé.

1/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Collecteur de composantes

{2}{U}



Créature : homoncule

Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où le Collecteur de composantes arrive sur le champ de bataille.

À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, vous pouvez engager ou dégager un permanent non-terrain ciblé.

1/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Collecteur de composantes

{2}{U}



Créature : homoncule

Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où le Collecteur de composantes arrive sur le champ de bataille.

À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, vous pouvez engager ou dégager un permanent non-terrain ciblé.

1/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Collecteur de composantes

{2}{U}



Créature : homoncule

Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où le Collecteur de composantes arrive sur le champ de bataille.

À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, vous pouvez engager ou dégager un permanent non-terrain ciblé.

1/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast