Jerren, évêque corrompu	{2}{B}	Jerren, évêque corrompu	{2}{B}
Créature légendaire : humain et clerc À chaque fois que Jerren, évêque corrompu arrive s champ de bataille ou qu'un autre humain non-jeton vous contrôlez meurt, vous perdez 1 point de vie et créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. {2}: Un humain ciblé que vous contrôlez acquiert le vie jusqu'à la fin du tour. Au début de votre étape de fin, si vous avez exacter points de vie, vous pouvez payer {4}{B}. Si vous ainsi, transformez Jerren. Magic the Gathering - Wizards of the Coast	que vous lien de ment 13	Créature légendaire: humain et clerc À chaque fois que Jerren, évêque corrompu an champ de bataille ou qu'un autre humain non-je vous contrôlez meurt, vous perdez 1 point de v créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain {2}: Un humain ciblé que vous contrôlez acquie vie jusqu'à la fin du tour. Au début de votre étape de fin, si vous avez ex points de vie, vous pouvez payer {4}{B}{B}. Si v ainsi, transformez Jerren. Magic the Gathering - Wizards of the Coast	eton que ie et vous ert le lien de actement 13
Jerren, évêque corrompu	{2}{B}	Jerren, évêque corrompu	{2}{B}

Créature légendaire : humain et clerc

À chaque fois que Jerren, évêque corrompu arrive sur le champ de bataille ou qu'un autre humain non-jeton que vous contrôlez meurt, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

{2}: Un humain ciblé que vous contrôlez acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Au début de votre étape de fin, si vous avez exactement 13 points de vie, vous pouvez payer {4}{B}{B}. Si vous faites ainsi, transformez Jerren.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

2/3

Créature légendaire : humain et clerc

vie jusqu'à la fin du tour.

ainsi, transformez Jerren.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

À chaque fois que Jerren, évêque corrompu arrive sur le

champ de bataille ou qu'un autre humain non-jeton que

vous contrôlez meurt, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

{2} : Un humain ciblé que vous contrôlez acquiert le lien de

Au début de votre étape de fin, si vous avez exactement 13

points de vie, vous pouvez payer {4}{B}{B}. Si vous faites