

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

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

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

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