

Goro-Goro, disciple de Ryusei

{1}{R}

Créature légendaire : goblin et samouraï

{R} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

{3}{R}{R} : Créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon et Esprit avec le vol. N'activez que si vous contrôlez une créature modifiée attaquante.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Goro-Goro, disciple de Ryusei

{1}{R}

Créature légendaire : goblin et samouraï

{R} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

{3}{R}{R} : Créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon et Esprit avec le vol. N'activez que si vous contrôlez une créature modifiée attaquante.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Goro-Goro, disciple de Ryusei

{1}{R}

Créature légendaire : goblin et samouraï

{R} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

{3}{R}{R} : Créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon et Esprit avec le vol. N'activez que si vous contrôlez une créature modifiée attaquante.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Goro-Goro, disciple de Ryusei

{1}{R}

Créature légendaire : goblin et samouraï

{R} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

{3}{R}{R} : Créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon et Esprit avec le vol. N'activez que si vous contrôlez une créature modifiée attaquante.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast