Grand morphelin {6}{U}{U}

Créature : changeforme

{2} : Le Grand morphelin acquiert, selon votre choix, le regroupement, bushido 1, la double initiative, la peur, le vol, l'initiative, la célérité, la traversée des terrains de votre choix, la protection contre une couleur de votre choix, la provocation, sauvagerie 1, la distorsion ou le piétinement jusqu'à la fin du tour.
{2} : Le Grand morphelin devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
{2} : Le type du Grand morphelin devient le type de créature de votre choix jusqu'à la fin du tour.
{2} : Le symbole d'extension du Grand morphelin devient le symbole d'extension de votre choix jusqu'à la fin du tour.
{2} : Le dessin du Grand morphelin devient de l'illustrateur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
{2} : Le Grand morphelin gagne +2/-2 ou -2/+2 jusqu'à la fin du tour.
{2} : Dégagez le Grand morphelin.

5/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Grand morphelin {6}{U}{U}

Créature : changeforme

{2} : Le Grand morphelin acquiert, selon votre choix, le regroupement, bushido 1, la double initiative, la peur, le vol, l'initiative, la célérité, la traversée des terrains de votre choix, la protection contre une couleur de votre choix, la provocation, sauvagerie 1, la distorsion ou le piétinement jusqu'à la fin du tour.
{2} : Le Grand morphelin devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
{2} : Le type du Grand morphelin devient le type de créature de votre choix jusqu'à la fin du tour.
{2} : Le symbole d'extension du Grand morphelin devient le symbole d'extension de votre choix jusqu'à la fin du tour.
{2} : Le dessin du Grand morphelin devient de l'illustrateur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
{2} : Le Grand morphelin gagne +2/-2 ou -2/+2 jusqu'à la fin du tour.
{2} : Dégagez le Grand morphelin.

5/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Grand morphelin {6}{U}{U}

Créature : changeforme

{2} : Le Grand morphelin acquiert, selon votre choix, le regroupement, bushido 1, la double initiative, la peur, le vol, l'initiative, la célérité, la traversée des terrains de votre choix, la protection contre une couleur de votre choix, la provocation, sauvagerie 1, la distorsion ou le piétinement jusqu'à la fin du tour.
{2} : Le Grand morphelin devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
{2} : Le type du Grand morphelin devient le type de créature de votre choix jusqu'à la fin du tour.
{2} : Le symbole d'extension du Grand morphelin devient le symbole d'extension de votre choix jusqu'à la fin du tour.
{2} : Le dessin du Grand morphelin devient de l'illustrateur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
{2} : Le Grand morphelin gagne +2/-2 ou -2/+2 jusqu'à la fin du tour.
{2} : Dégagez le Grand morphelin.

5/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Grand morphelin {6}{U}{U}

Créature : changeforme

{2} : Le Grand morphelin acquiert, selon votre choix, le regroupement, bushido 1, la double initiative, la peur, le vol, l'initiative, la célérité, la traversée des terrains de votre choix, la protection contre une couleur de votre choix, la provocation, sauvagerie 1, la distorsion ou le piétinement jusqu'à la fin du tour.
{2} : Le Grand morphelin devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
{2} : Le type du Grand morphelin devient le type de créature de votre choix jusqu'à la fin du tour.
{2} : Le symbole d'extension du Grand morphelin devient le symbole d'extension de votre choix jusqu'à la fin du tour.
{2} : Le dessin du Grand morphelin devient de l'illustrateur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
{2} : Le Grand morphelin gagne +2/-2 ou -2/+2 jusqu'à la fin du tour.
{2} : Dégagez le Grand morphelin.

5/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast