Clone 3



Invoquer : clone

Lors de son arrivée en jeu, le Clone acquiert toutes les caractéristiques – y compris la couleur – d'une autre créature en jeu, perdant les siennes propres. Les enchantements opérant sur la créature ciblée ne sont pas copiés, mais les marqueurs d'origine dus à son invocation apparaissent normalement s'il y a lieu. Le Clone garde ces caractéristiques même après la destruction de la créature ciblée. Il ne peut pas être posé en jeu s'il n'y a pas de créatures en jeu.

Illus. Julie Baroh

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

/

Clone 3

Invoquer : clone

Lors de son arrivée en jeu, le Clone acquiert toutes les caractéristiques – y compris la couleur – d'une autre créature en jeu, perdant les siennes propres. Les enchantements opérant sur la créature ciblée ne sont pas copiés, mais les marqueurs d'origine dus à son invocation apparaissent normalement s'il y a lieu. Le Clone garde ces caractéristiques même après la destruction de la créature ciblée. Il ne peut pas être posé en jeu s'il n'y a pas de créatures en jeu.

Illus. Julie Baroh

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

/

Clone 3

Invoquer : clone

Lors de son arrivée en jeu, le Clone acquiert toutes les caractéristiques – y compris la couleur – d'une autre créature en jeu, perdant les siennes propres. Les enchantements opérant sur la créature ciblée ne sont pas copiés, mais les marqueurs d'origine dus à son invocation apparaissent normalement s'il y a lieu. Le Clone garde ces caractéristiques même après la destruction de la créature ciblée. Il ne peut pas être posé en jeu s'il n'y a pas de créatures en jeu.

Illus. Julie Baroh

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

/

Clone 3

Invoquer : clone

Lors de son arrivée en jeu, le Clone acquiert toutes les caractéristiques – y compris la couleur – d'une autre créature en jeu, perdant les siennes propres. Les enchantements opérant sur la créature ciblée ne sont pas copiés, mais les marqueurs d'origine dus à son invocation apparaissent normalement s'il y a lieu. Le Clone garde ces caractéristiques même après la destruction de la créature ciblée. Il ne peut pas être posé en jeu s'il n'y a pas de créatures en jeu.

Illus. Julie Baroh

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

/

Clone 3

Invoquer : clone

Lors de son arrivée en jeu, le Clone acquiert toutes les caractéristiques – y compris la couleur – d'une autre créature en jeu, perdant les siennes propres. Les enchantements opérant sur la créature ciblée ne sont pas copiés, mais les marqueurs d'origine dus à son invocation apparaissent normalement s'il y a lieu. Le Clone garde ces caractéristiques même après la destruction de la créature ciblée. Il ne peut pas être posé en jeu s'il n'y a pas de créatures en jeu.

Illus. Julie Baroh

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

/

Clone 3

Invoquer : clone

Lors de son arrivée en jeu, le Clone acquiert toutes les caractéristiques – y compris la couleur – d'une autre créature en jeu, perdant les siennes propres. Les enchantements opérant sur la créature ciblée ne sont pas copiés, mais les marqueurs d'origine dus à son invocation apparaissent normalement s'il y a lieu. Le Clone garde ces caractéristiques même après la destruction de la créature ciblée. Il ne peut pas être posé en jeu s'il n'y a pas de créatures en jeu.

Illus. Julie Baroh

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

/

Clone 3

Invoquer : clone

Lors de son arrivée en jeu, le Clone acquiert toutes les caractéristiques – y compris la couleur – d'une autre créature en jeu, perdant les siennes propres. Les enchantements opérant sur la créature ciblée ne sont pas copiés, mais les marqueurs d'origine dus à son invocation apparaissent normalement s'il y a lieu. Le Clone garde ces caractéristiques même après la destruction de la créature ciblée. Il ne peut pas être posé en jeu s'il n'y a pas de créatures en jeu.

Illus. Julie Baroh

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

/

Clone 3

Invoquer : clone

Lors de son arrivée en jeu, le Clone acquiert toutes les caractéristiques – y compris la couleur – d'une autre créature en jeu, perdant les siennes propres. Les enchantements opérant sur la créature ciblée ne sont pas copiés, mais les marqueurs d'origine dus à son invocation apparaissent normalement s'il y a lieu. Le Clone garde ces caractéristiques même après la destruction de la créature ciblée. Il ne peut pas être posé en jeu s'il n'y a pas de créatures en jeu.

Illus. Julie Baroh

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

/