Doppelganger vésuvéen 3



Invoquer : doppelganger

En arrivant en jeu, le Doppelganger acquiert toutes les caractéristiques, sauf la couleur, d'une créature en jeu, et reste aussi un doppelganger. Les enchantements sur la créature ciblée ne sont pas copiés, mais les marqueurs d'origine dus à son invocation apparaissent s'il y a lieu. Pendant la phase d'entretien de son contrôleur, le Doppelganger peut changer et prendre les caractéristiques d'une autre créature en jeu. Il perd alors tous les marqueurs dus à la première copie et n'en gagne aucun.

Illus. Quinton Hoover

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

/

Doppelganger vésuvéen 3



Invoquer : doppelganger

En arrivant en jeu, le Doppelganger acquiert toutes les caractéristiques, sauf la couleur, d'une créature en jeu, et reste aussi un doppelganger. Les enchantements sur la créature ciblée ne sont pas copiés, mais les marqueurs d'origine dus à son invocation apparaissent s'il y a lieu. Pendant la phase d'entretien de son contrôleur, le Doppelganger peut changer et prendre les caractéristiques d'une autre créature en jeu. Il perd alors tous les marqueurs dus à la première copie et n'en gagne aucun.

Illus. Quinton Hoover

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

/

Doppelganger vésuvéen 3



Invoquer : doppelganger

En arrivant en jeu, le Doppelganger acquiert toutes les caractéristiques, sauf la couleur, d'une créature en jeu, et reste aussi un doppelganger. Les enchantements sur la créature ciblée ne sont pas copiés, mais les marqueurs d'origine dus à son invocation apparaissent s'il y a lieu. Pendant la phase d'entretien de son contrôleur, le Doppelganger peut changer et prendre les caractéristiques d'une autre créature en jeu. Il perd alors tous les marqueurs dus à la première copie et n'en gagne aucun.

Illus. Quinton Hoover

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

/

Doppelganger vésuvéen 3



Invoquer : doppelganger

En arrivant en jeu, le Doppelganger acquiert toutes les caractéristiques, sauf la couleur, d'une créature en jeu, et reste aussi un doppelganger. Les enchantements sur la créature ciblée ne sont pas copiés, mais les marqueurs d'origine dus à son invocation apparaissent s'il y a lieu. Pendant la phase d'entretien de son contrôleur, le Doppelganger peut changer et prendre les caractéristiques d'une autre créature en jeu. Il perd alors tous les marqueurs dus à la première copie et n'en gagne aucun.

Illus. Quinton Hoover

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

/