

Puissance des traditions

{1}{G}



Éphémère

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
Congrégation ? Puis si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, piochez une carte.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Puissance des traditions

{1}{G}



Éphémère

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
Congrégation ? Puis si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, piochez une carte.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Puissance des traditions

{1}{G}



Éphémère

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
Congrégation ? Puis si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, piochez une carte.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Puissance des traditions

{1}{G}



Éphémère

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
Congrégation ? Puis si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, piochez une carte.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast