

Le Celestus

{3}



Artefact légendaire

Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où le Celestus arrive sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{3}, {T} : Si c'est la nuit, on passe au jour. Sinon, on passe à la nuit. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, vous gagnez 1 point de vie. Vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Le Celestus

{3}



Artefact légendaire

Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où le Celestus arrive sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{3}, {T} : Si c'est la nuit, on passe au jour. Sinon, on passe à la nuit. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, vous gagnez 1 point de vie. Vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Le Celestus

{3}



Artefact légendaire

Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où le Celestus arrive sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{3}, {T} : Si c'est la nuit, on passe au jour. Sinon, on passe à la nuit. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, vous gagnez 1 point de vie. Vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Le Celestus

{3}



Artefact légendaire

Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où le Celestus arrive sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{3}, {T} : Si c'est la nuit, on passe au jour. Sinon, on passe à la nuit. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, vous gagnez 1 point de vie. Vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast