

Naturaliste de Kessig

{R}{G}



Créature : humain et loup-garou

À chaque fois que le Naturaliste de Kessig attaque, ajoutez {R} ou {G}. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Naturaliste de Kessig

{R}{G}



Créature : humain et loup-garou

À chaque fois que le Naturaliste de Kessig attaque, ajoutez {R} ou {G}. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Naturaliste de Kessig

{R}{G}



Créature : humain et loup-garou

À chaque fois que le Naturaliste de Kessig attaque, ajoutez {R} ou {G}. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Naturaliste de Kessig

{R}{G}



Créature : humain et loup-garou

À chaque fois que le Naturaliste de Kessig attaque, ajoutez {R} ou {G}. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast