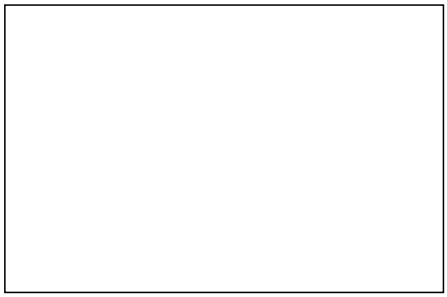
Takenuma, marais abandonné

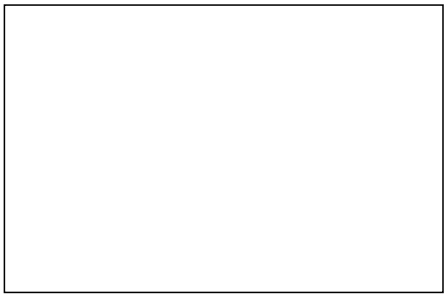


Terrain légendaire

{T} : Ajoutez {B}.
Transfert ? {3}{B}, défaussez-vous de Takenuma, marais abandonné : Meulez trois cartes, puis renvoyez une carte de créature ou de planeswalker depuis votre cimetière dans votre main. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Takenuma, marais abandonné

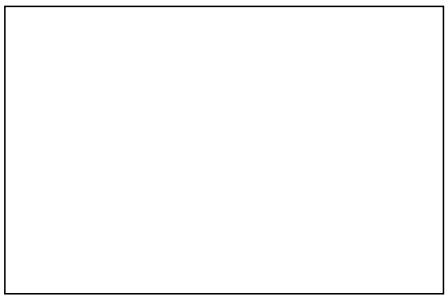


Terrain légendaire

{T} : Ajoutez {B}.
Transfert ? {3}{B}, défaussez-vous de Takenuma, marais abandonné : Meulez trois cartes, puis renvoyez une carte de créature ou de planeswalker depuis votre cimetière dans votre main. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Takenuma, marais abandonné

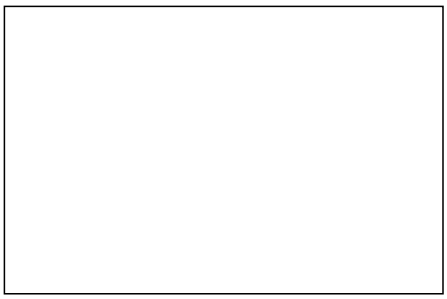


Terrain légendaire

{T} : Ajoutez {B}.
Transfert ? {3}{B}, défaussez-vous de Takenuma, marais abandonné : Meulez trois cartes, puis renvoyez une carte de créature ou de planeswalker depuis votre cimetière dans votre main. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Takenuma, marais abandonné



Terrain légendaire

{T} : Ajoutez {B}.
Transfert ? {3}{B}, défaussez-vous de Takenuma, marais abandonné : Meulez trois cartes, puis renvoyez une carte de créature ou de planeswalker depuis votre cimetière dans votre main. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast