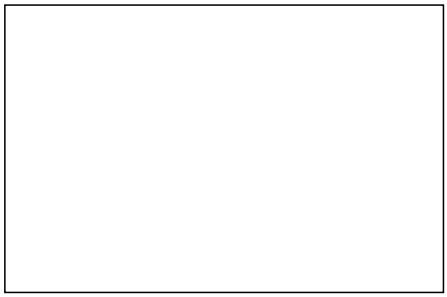
Narset, maîtresse éclairée {3}{U}{R}{W}



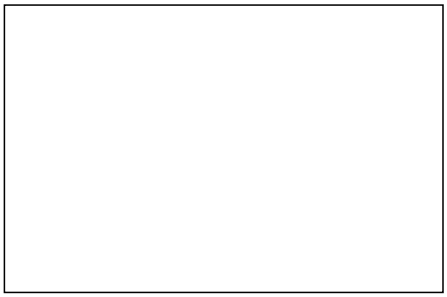
Créature légendaire : humain et moine

Initiative, défense talismanique
À chaque fois que Narset, maîtresse éclairée attaque, exilez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer des cartes non-créatures exilées par Narset de cette manière sans payer leur coût de mana.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Narset, maîtresse éclairée {3}{U}{R}{W}



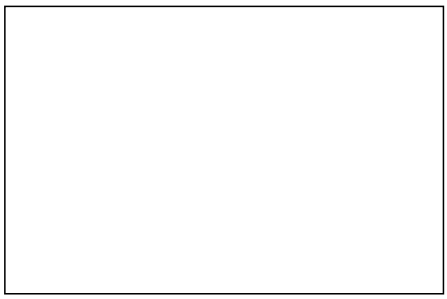
Créature légendaire : humain et moine

Initiative, défense talismanique
À chaque fois que Narset, maîtresse éclairée attaque, exilez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer des cartes non-créatures exilées par Narset de cette manière sans payer leur coût de mana.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Narset, maîtresse éclairée {3}{U}{R}{W}



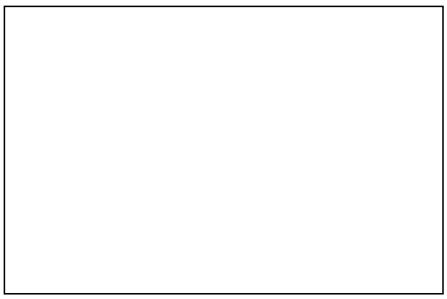
Créature légendaire : humain et moine

Initiative, défense talismanique
À chaque fois que Narset, maîtresse éclairée attaque, exilez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer des cartes non-créatures exilées par Narset de cette manière sans payer leur coût de mana.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Narset, maîtresse éclairée {3}{U}{R}{W}



Créature légendaire : humain et moine

Initiative, défense talismanique
À chaque fois que Narset, maîtresse éclairée attaque, exilez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer des cartes non-créatures exilées par Narset de cette manière sans payer leur coût de mana.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Magic the Gathering - Wizards of the Coast