

Keruga, le Macrosophe

{3}{GU}{GU}

Créature légendaire : dinosaure et hippopotame

Compagnon ? Votre deck de départ ne contient que des cartes avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3 et des cartes de terrain. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Quand Keruga, le Macrosophe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque autre permanent que vous contrôlez avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3.

5/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Keruga, le Macrosophe

{3}{GU}{GU}

Créature légendaire : dinosaure et hippopotame

Compagnon ? Votre deck de départ ne contient que des cartes avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3 et des cartes de terrain. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Quand Keruga, le Macrosophe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque autre permanent que vous contrôlez avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3.

5/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Keruga, le Macrosophe

{3}{GU}{GU}

Créature légendaire : dinosaure et hippopotame

Compagnon ? Votre deck de départ ne contient que des cartes avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3 et des cartes de terrain. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Quand Keruga, le Macrosophe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque autre permanent que vous contrôlez avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3.

5/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Keruga, le Macrosophe

{3}{GU}{GU}

Créature légendaire : dinosaure et hippopotame

Compagnon ? Votre deck de départ ne contient que des cartes avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3 et des cartes de terrain. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Quand Keruga, le Macrosophe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque autre permanent que vous contrôlez avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3.

5/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast