

Mage des haies gwyll

{2}{WB}



Créature : mégère et sorcier

Quand le Mage des haies gwyll arrive en jeu, si vous contrôlez au moins deux plaines, vous pouvez mettre en jeu un jeton de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat.
Quand le Mage des haies gwyll arrive en jeu, si vous contrôlez au moins deux marais, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur la créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Mage des haies gwyll

{2}{WB}



Créature : mégère et sorcier

Quand le Mage des haies gwyll arrive en jeu, si vous contrôlez au moins deux plaines, vous pouvez mettre en jeu un jeton de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat.
Quand le Mage des haies gwyll arrive en jeu, si vous contrôlez au moins deux marais, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur la créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Mage des haies gwyll

{2}{WB}



Créature : mégère et sorcier

Quand le Mage des haies gwyll arrive en jeu, si vous contrôlez au moins deux plaines, vous pouvez mettre en jeu un jeton de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat.
Quand le Mage des haies gwyll arrive en jeu, si vous contrôlez au moins deux marais, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur la créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Mage des haies gwyll

{2}{WB}



Créature : mégère et sorcier

Quand le Mage des haies gwyll arrive en jeu, si vous contrôlez au moins deux plaines, vous pouvez mettre en jeu un jeton de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat.
Quand le Mage des haies gwyll arrive en jeu, si vous contrôlez au moins deux marais, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur la créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast