

Geists de donjon

{2}{U}{U}



Créature : esprit

Vol

Quand les Geists de donjon arrivent sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez les Geists de donjon.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Geists de donjon

{2}{U}{U}



Créature : esprit

Vol

Quand les Geists de donjon arrivent sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez les Geists de donjon.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Geists de donjon

{2}{U}{U}



Créature : esprit

Vol

Quand les Geists de donjon arrivent sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez les Geists de donjon.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Geists de donjon

{2}{U}{U}



Créature : esprit

Vol

Quand les Geists de donjon arrivent sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez les Geists de donjon.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast