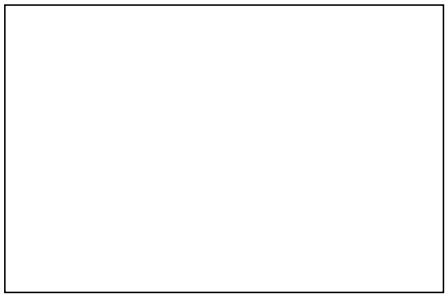
Public captif {5}{B}{R}

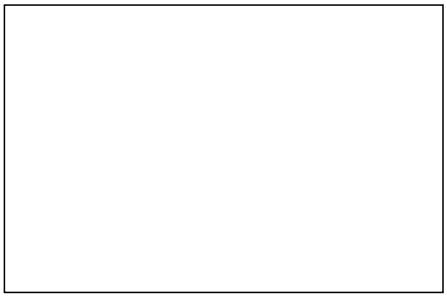


Enchantement

Le Public captif arrive sur le champ de bataille sous le contrôle de l'adversaire de votre choix.
Au début de votre entretien, choisissez l'un qui n'a pas été choisi ?
? Votre total de points de vie devient 4.
? Défaussez-vous de votre main.
? Chaque adversaire crée cinq jetons de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Public captif {5}{B}{R}

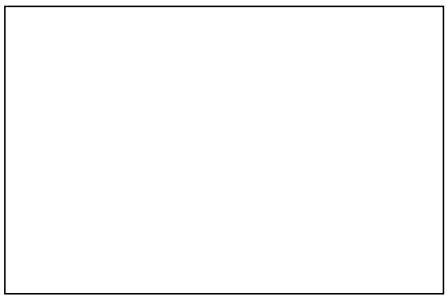


Enchantement

Le Public captif arrive sur le champ de bataille sous le contrôle de l'adversaire de votre choix.
Au début de votre entretien, choisissez l'un qui n'a pas été choisi ?
? Votre total de points de vie devient 4.
? Défaussez-vous de votre main.
? Chaque adversaire crée cinq jetons de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Public captif {5}{B}{R}

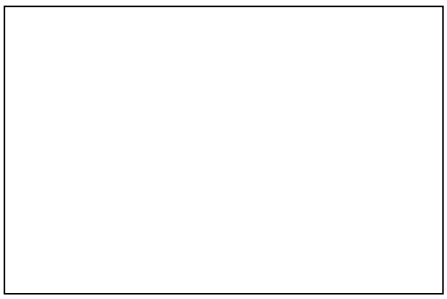


Enchantement

Le Public captif arrive sur le champ de bataille sous le contrôle de l'adversaire de votre choix.
Au début de votre entretien, choisissez l'un qui n'a pas été choisi ?
? Votre total de points de vie devient 4.
? Défaussez-vous de votre main.
? Chaque adversaire crée cinq jetons de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Public captif {5}{B}{R}



Enchantement

Le Public captif arrive sur le champ de bataille sous le contrôle de l'adversaire de votre choix.
Au début de votre entretien, choisissez l'un qui n'a pas été choisi ?
? Votre total de points de vie devient 4.
? Défaussez-vous de votre main.
? Chaque adversaire crée cinq jetons de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Magic the Gathering - Wizards of the Coast