

Preneuse d'otage

{2}{U}{B}



Créature : humain et pirate

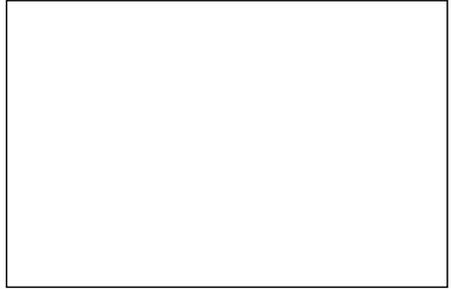
Quand la Preneuse d'otage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre cible, créature ou artefact, jusqu'à ce que la Preneuse d'otage quitte le champ de bataille. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour la lancer.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Preneuse d'otage

{2}{U}{B}



Créature : humain et pirate

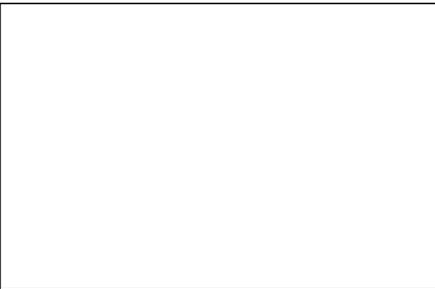
Quand la Preneuse d'otage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre cible, créature ou artefact, jusqu'à ce que la Preneuse d'otage quitte le champ de bataille. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour la lancer.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Preneuse d'otage

{2}{U}{B}



Créature : humain et pirate

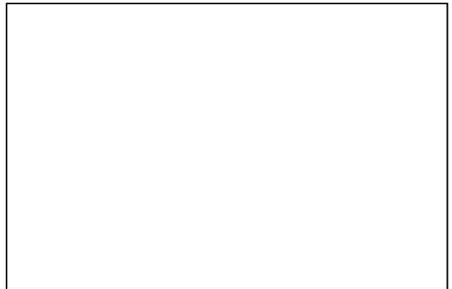
Quand la Preneuse d'otage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre cible, créature ou artefact, jusqu'à ce que la Preneuse d'otage quitte le champ de bataille. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour la lancer.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Preneuse d'otage

{2}{U}{B}



Créature : humain et pirate

Quand la Preneuse d'otage arrive sur le champ de bataille, exilez une autre cible, créature ou artefact, jusqu'à ce que la Preneuse d'otage quitte le champ de bataille. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour la lancer.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast