

Passé criminel

{2}{B}

Enchantement légendaire : passé

Les créatures Commandant que vous possédez ont la menace et « Cette créature gagne $+X/+0$, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière. » (Une créature avec la menace ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Passé criminel

{2}{B}

Enchantement légendaire : passé

Les créatures Commandant que vous possédez ont la menace et « Cette créature gagne $+X/+0$, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière. » (Une créature avec la menace ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Passé criminel

{2}{B}

Enchantement légendaire : passé

Les créatures Commandant que vous possédez ont la menace et « Cette créature gagne $+X/+0$, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière. » (Une créature avec la menace ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Passé criminel

{2}{B}

Enchantement légendaire : passé

Les créatures Commandant que vous possédez ont la menace et « Cette créature gagne $+X/+0$, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière. » (Une créature avec la menace ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast