

-Bourreau

{B}

Créature : humain et villain

Au moment où le Bourreau arrive sur le champ de bataille, notez secrètement un mot de six à huit lettres.

{1} : Un joueur ciblé qui ne contrôle pas le Bourreau devine le mot noté ou une lettre non-devinée de ce mot. S'il se trompe, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bourreau.

N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

Quand un joueur devine le mot noté ou toutes ses lettres, sacrifiez le Bourreau.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Bourreau

{B}

Créature : humain et villain

Au moment où le Bourreau arrive sur le champ de bataille, notez secrètement un mot de six à huit lettres.

{1} : Un joueur ciblé qui ne contrôle pas le Bourreau devine le mot noté ou une lettre non-devinée de ce mot. S'il se trompe, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bourreau.

N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

Quand un joueur devine le mot noté ou toutes ses lettres, sacrifiez le Bourreau.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Bourreau

{B}

Créature : humain et villain

Au moment où le Bourreau arrive sur le champ de bataille, notez secrètement un mot de six à huit lettres.

{1} : Un joueur ciblé qui ne contrôle pas le Bourreau devine le mot noté ou une lettre non-devinée de ce mot. S'il se trompe, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bourreau.

N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

Quand un joueur devine le mot noté ou toutes ses lettres, sacrifiez le Bourreau.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Bourreau

{B}

Créature : humain et villain

Au moment où le Bourreau arrive sur le champ de bataille, notez secrètement un mot de six à huit lettres.

{1} : Un joueur ciblé qui ne contrôle pas le Bourreau devine le mot noté ou une lettre non-devinée de ce mot. S'il se trompe, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bourreau.

N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

Quand un joueur devine le mot noté ou toutes ses lettres, sacrifiez le Bourreau.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast