

ALLEZ EN PRISON*

{W}

Enchantement

Quand ALLEZ EN PRISON arrive sur le champ de bataille, exilez la créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'ALLER À LA PRISON quitte le champ de bataille. Au début de l'entretien du propriétaire de la carte exilée, ce joueur lance deux dés à six faces. S'il obtient un double, sacrifiez ALLEZ EN PRISON.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

ALLEZ EN PRISON*

{W}

Enchantement

Quand ALLEZ EN PRISON arrive sur le champ de bataille, exilez la créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'ALLER À LA PRISON quitte le champ de bataille. Au début de l'entretien du propriétaire de la carte exilée, ce joueur lance deux dés à six faces. S'il obtient un double, sacrifiez ALLEZ EN PRISON.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

ALLEZ EN PRISON*

{W}

Enchantement

Quand ALLEZ EN PRISON arrive sur le champ de bataille, exilez la créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'ALLER À LA PRISON quitte le champ de bataille. Au début de l'entretien du propriétaire de la carte exilée, ce joueur lance deux dés à six faces. S'il obtient un double, sacrifiez ALLEZ EN PRISON.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

ALLEZ EN PRISON*

{W}

Enchantement

Quand ALLEZ EN PRISON arrive sur le champ de bataille, exilez la créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'ALLER À LA PRISON quitte le champ de bataille. Au début de l'entretien du propriétaire de la carte exilée, ce joueur lance deux dés à six faces. S'il obtient un double, sacrifiez ALLEZ EN PRISON.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast