

~Juge d'ambiance

{1}{W}



Créature : oiseau et construction

{T} : Choisissez un sort ciblé ou une capacité ciblée qui cible un permanent que vous contrôlez. Demandez ensuite à quelqu'un hors de la partie si l'histoire de ce qui se passerait a du sens. S'il dit que non, sacrifiez le Juge d'ambiance et contrecarrez ce sort ou cette capacité.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

~Juge d'ambiance

{1}{W}



Créature : oiseau et construction

{T} : Choisissez un sort ciblé ou une capacité ciblée qui cible un permanent que vous contrôlez. Demandez ensuite à quelqu'un hors de la partie si l'histoire de ce qui se passerait a du sens. S'il dit que non, sacrifiez le Juge d'ambiance et contrecarrez ce sort ou cette capacité.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

~Juge d'ambiance

{1}{W}



Créature : oiseau et construction

{T} : Choisissez un sort ciblé ou une capacité ciblée qui cible un permanent que vous contrôlez. Demandez ensuite à quelqu'un hors de la partie si l'histoire de ce qui se passerait a du sens. S'il dit que non, sacrifiez le Juge d'ambiance et contrecarrez ce sort ou cette capacité.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

~Juge d'ambiance

{1}{W}



Créature : oiseau et construction

{T} : Choisissez un sort ciblé ou une capacité ciblée qui cible un permanent que vous contrôlez. Demandez ensuite à quelqu'un hors de la partie si l'histoire de ce qui se passerait a du sens. S'il dit que non, sacrifiez le Juge d'ambiance et contrecarrez ce sort ou cette capacité.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast