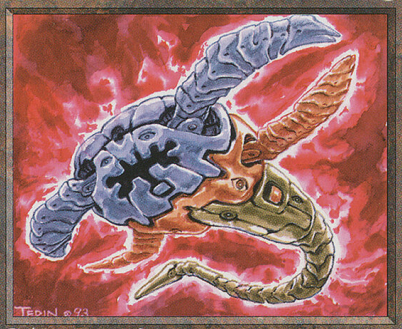
Tetravus 6

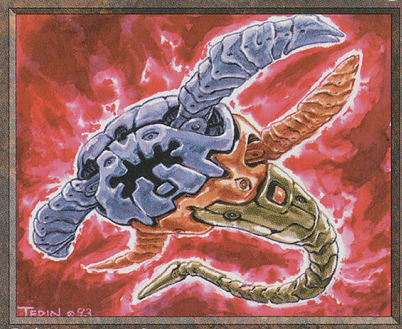


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

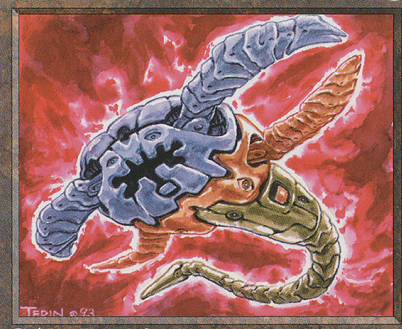


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

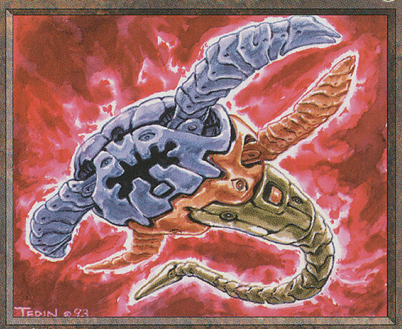


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

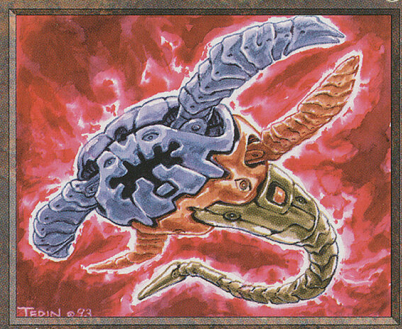


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

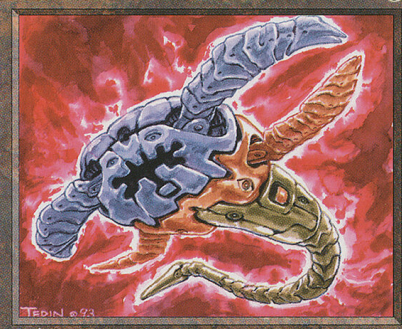


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

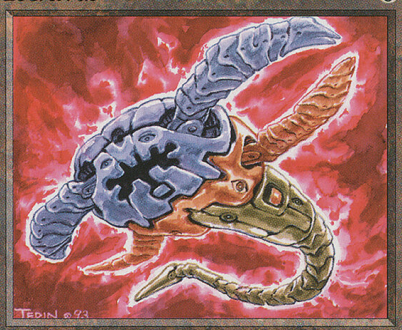


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

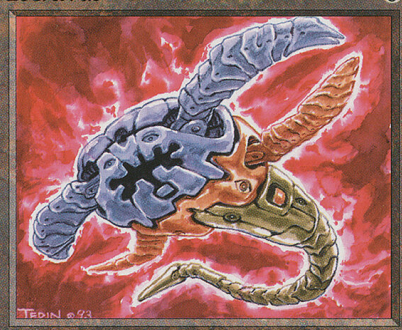


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

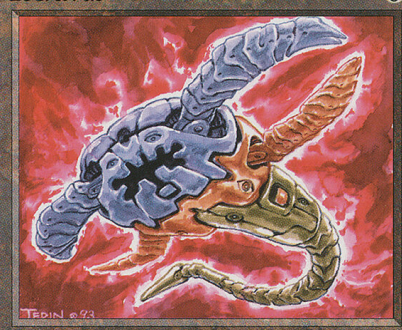


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

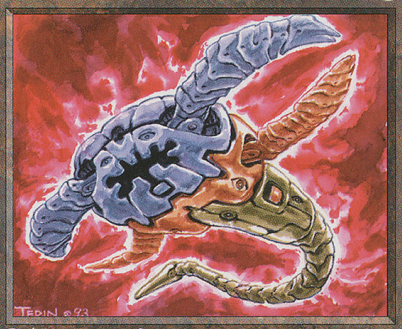


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

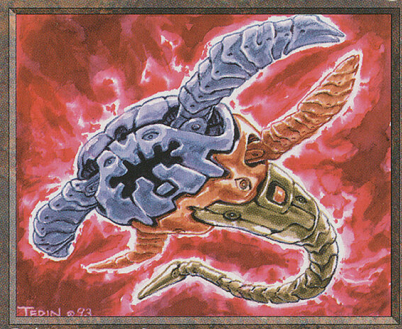


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

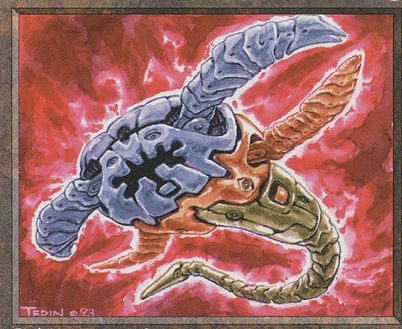


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

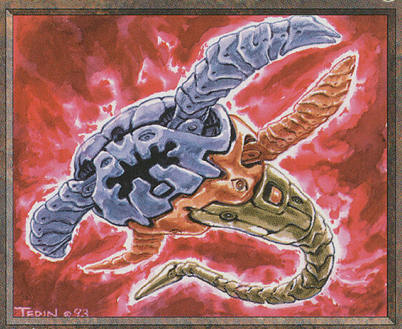


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

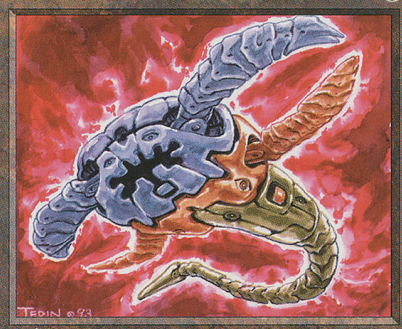


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

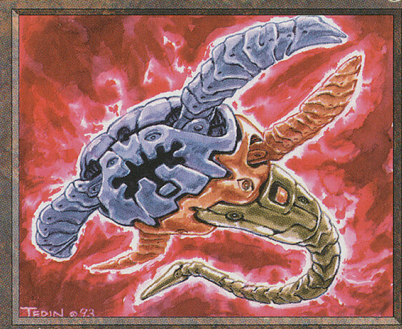


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

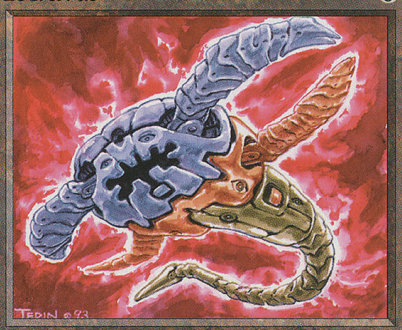


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

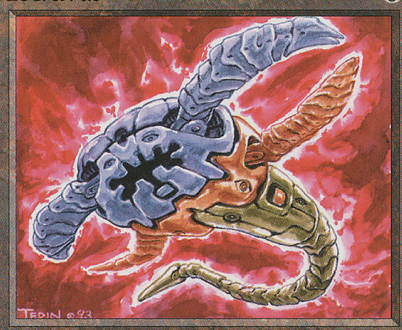


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

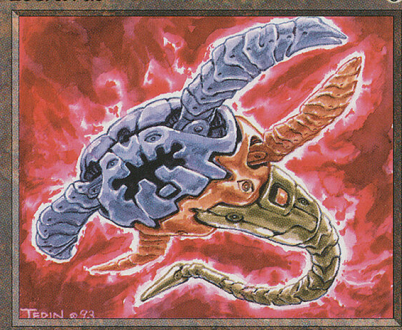


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

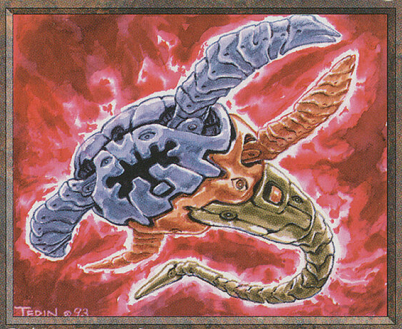


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

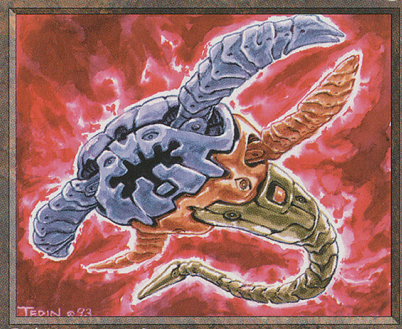


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

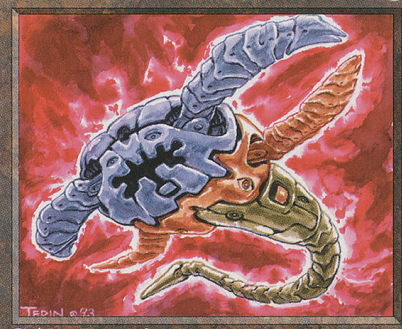


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

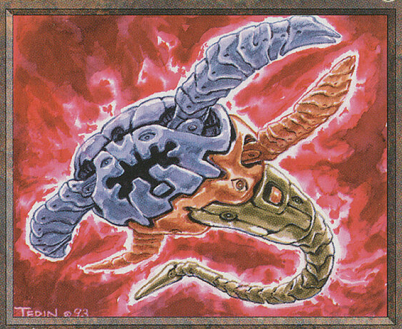


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

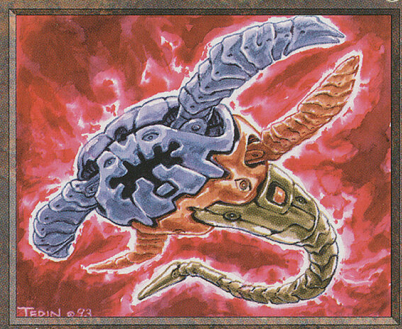


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

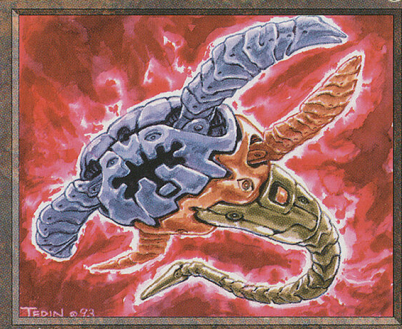


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

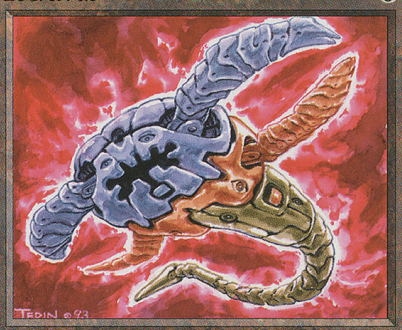


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

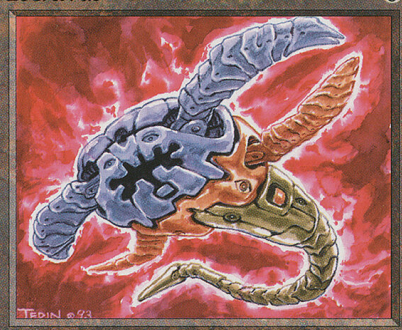


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

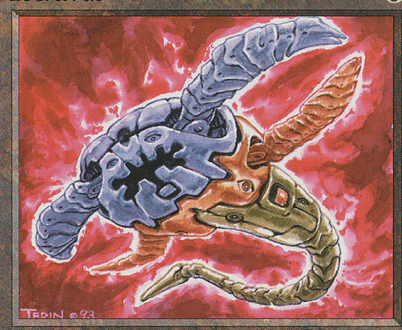


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

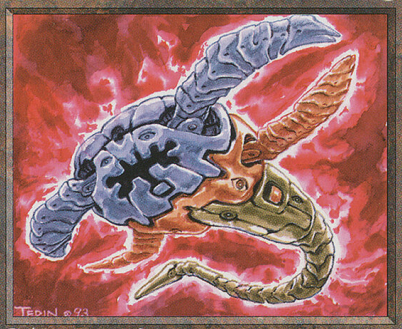


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

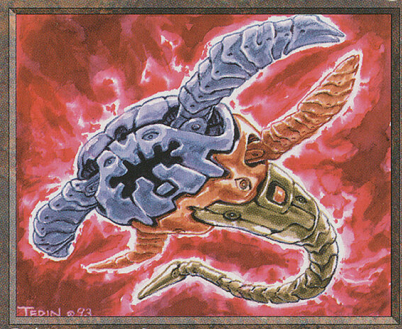


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

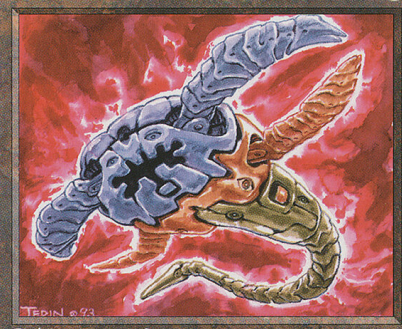


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

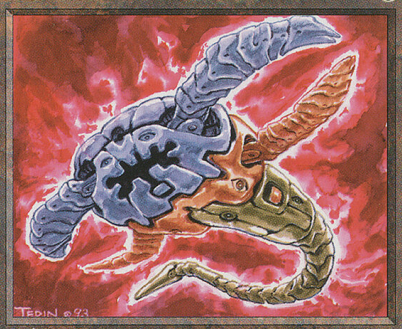


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

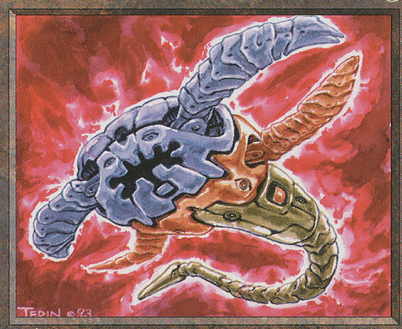


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

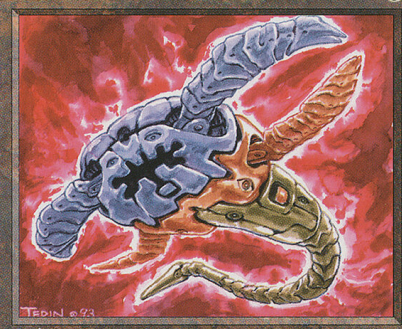


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

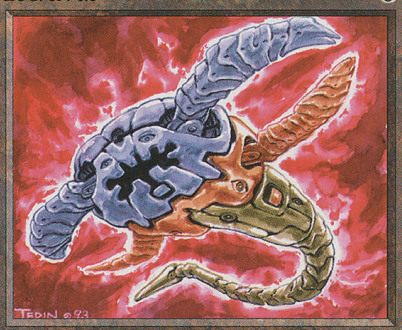


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

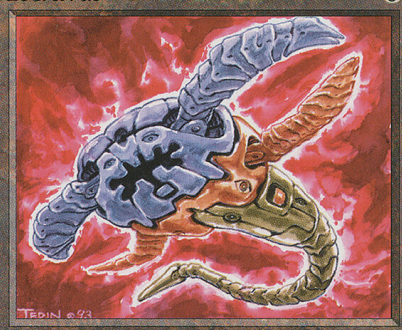


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6

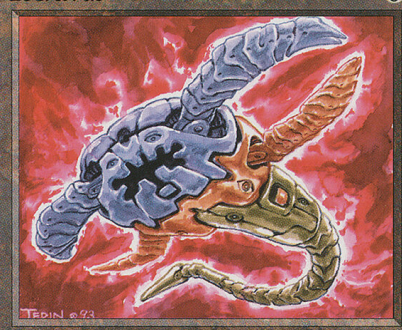


Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1

Tetravus 6



Créature-artefact

Vol.
Quand le Tetravus est posé en jeu, mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Pendant votre phase d'entretien, vous pouvez bouger chacun de ces marqueurs, les remettant ou les retirant du Tetravus, qu'importe qui les contrôle. Les marqueurs qui sont retirés deviennent des jetons Tetravites. Traitez ces jetons comme des créatures-artefacts 1/1 possédant le vol. Ces créatures ne peuvent avoir des enchantements joués sur elles, et elles ne partagent aucun enchantement sur le Tetravus.

Illus. Mark Tedin
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
1/1