Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1

Poltergeist xénique {1}{B}{B}



Invoquer : poltergeist

{T}: L'artefact ciblé (qui n'est pas une créature-artefact) devient une créature-artefact avec une force et une endurance égales à son coût de lancement. La cible garde toutes ses capacités spéciales. Ce changement dure jusqu'à votre prochaine phase d'entretien.

Illus. Dan Frazier

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

1/1