Grand serpent de mer 5



Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5



Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5



Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5



Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5

Grand serpent de mer 5

Invoquer : grand serpent

Le Grand serpent de mer ne peut attaquer que si l'adversaire a des îles en jeu. Si jamais son contrôleur n'a plus d'îles en jeu, le Grand serpent est enterré aussitôt.
*Selon les légendes, les grands serpents étaient autrefois plus grands encore. Mais comment serait-ce possible ?*

Illus. Jeff A. Menges
©1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
5/5