

Gyruda, calamité des profondeurs

{4}{UB}{UB}



Créature légendaire : démon et kraken

Compagnon ? Votre deck de départ ne contient que des cartes avec un coût converti de mana pair. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

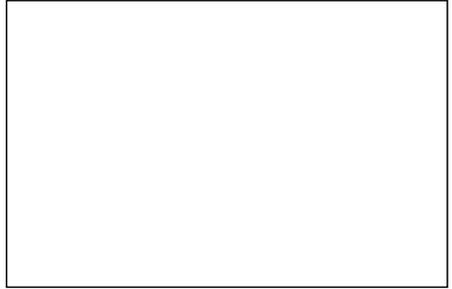
Quand Gyruda arrive sur le champ de bataille, chaque joueur meule quatre cartes. Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature avec une valeur de mana paire parmi les cartes meulées.

6/6

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Gyruda, calamité des profondeurs

{4}{UB}{UB}



Créature légendaire : démon et kraken

Compagnon ? Votre deck de départ ne contient que des cartes avec un coût converti de mana pair. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Quand Gyruda arrive sur le champ de bataille, chaque joueur meule quatre cartes. Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature avec une valeur de mana paire parmi les cartes meulées.

6/6

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Gyruda, calamité des profondeurs

{4}{UB}{UB}



Créature légendaire : démon et kraken

Compagnon ? Votre deck de départ ne contient que des cartes avec un coût converti de mana pair. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Quand Gyruda arrive sur le champ de bataille, chaque joueur meule quatre cartes. Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature avec une valeur de mana paire parmi les cartes meulées.

6/6

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Gyruda, calamité des profondeurs

{4}{UB}{UB}



Créature légendaire : démon et kraken

Compagnon ? Votre deck de départ ne contient que des cartes avec un coût converti de mana pair. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Quand Gyruda arrive sur le champ de bataille, chaque joueur meule quatre cartes. Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature avec une valeur de mana paire parmi les cartes meulées.

6/6

Magic the Gathering - Wizards of the Coast