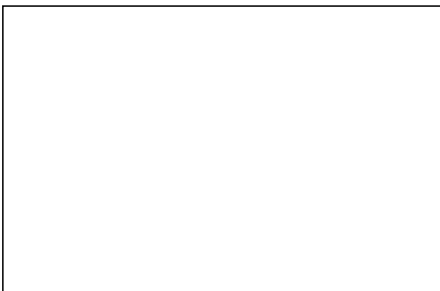


-Influence de la marée

{2}{U}



Enchantement

Ne lancez ce sort que s'il n'y a pas de permanents appelés Influence de la marée sur le champ de bataille.

L'Influence de la marée arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « marée » sur lui.

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « marée » sur l'Influence de la marée.

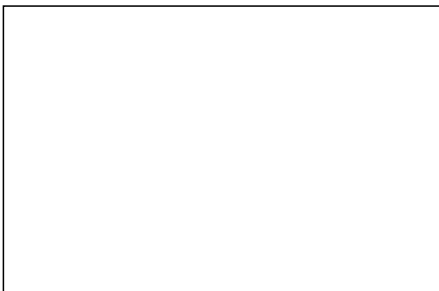
Tant qu'il y a exactement un marqueur « marée » sur l'Influence de la marée, toutes les créatures bleues gagnent -2/-0.

Tant qu'il y a exactement trois marqueurs « marée » sur l'Influence de la marée, toutes les créatures bleues gagnent +2/-0.

À chaque fois qu'il y a quatre marqueurs « marée » ou plus sur l'Influence de la marée, retirez tous les marqueurs « marée » sur lui.

-Influence de la marée

{2}{U}



Enchantement

Ne lancez ce sort que s'il n'y a pas de permanents appelés Influence de la marée sur le champ de bataille.

L'Influence de la marée arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « marée » sur lui.

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « marée » sur l'Influence de la marée.

Tant qu'il y a exactement un marqueur « marée » sur l'Influence de la marée, toutes les créatures bleues gagnent -2/-0.

Tant qu'il y a exactement trois marqueurs « marée » sur l'Influence de la marée, toutes les créatures bleues gagnent +2/-0.

À chaque fois qu'il y a quatre marqueurs « marée » ou plus sur l'Influence de la marée, retirez tous les marqueurs « marée » sur lui.

-Influence de la marée

{2}{U}



Enchantement

Ne lancez ce sort que s'il n'y a pas de permanents appelés Influence de la marée sur le champ de bataille.

L'Influence de la marée arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « marée » sur lui.

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « marée » sur l'Influence de la marée.

Tant qu'il y a exactement un marqueur « marée » sur l'Influence de la marée, toutes les créatures bleues gagnent -2/-0.

Tant qu'il y a exactement trois marqueurs « marée » sur l'Influence de la marée, toutes les créatures bleues gagnent +2/-0.

À chaque fois qu'il y a quatre marqueurs « marée » ou plus sur l'Influence de la marée, retirez tous les marqueurs « marée » sur lui.

-Influence de la marée

{2}{U}



Enchantement

Ne lancez ce sort que s'il n'y a pas de permanents appelés Influence de la marée sur le champ de bataille.

L'Influence de la marée arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « marée » sur lui.

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « marée » sur l'Influence de la marée.

Tant qu'il y a exactement un marqueur « marée » sur l'Influence de la marée, toutes les créatures bleues gagnent -2/-0.

Tant qu'il y a exactement trois marqueurs « marée » sur l'Influence de la marée, toutes les créatures bleues gagnent +2/-0.

À chaque fois qu'il y a quatre marqueurs « marée » ou plus sur l'Influence de la marée, retirez tous les marqueurs « marée » sur lui.