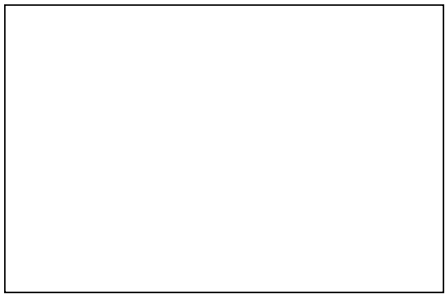
Projet de foire de la science d'Urza {6}



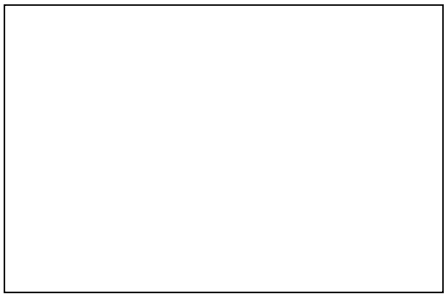
Créature-artefact : construction

{2} : Lancez un dé à six faces. Le Projet de foire de la science d'Urza gagne le résultat indiqué.
1 ? Il gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
2 ? Prévenez toutes les blessures de combat qu'il devrait infliger ce tour-ci.
3 ? Il acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.
4 ? Il acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.
5 ? Il acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
6 ? Il gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Projet de foire de la science d'Urza {6}



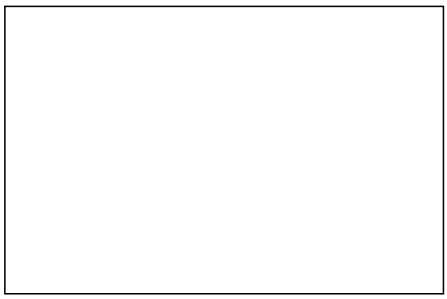
Créature-artefact : construction

{2} : Lancez un dé à six faces. Le Projet de foire de la science d'Urza gagne le résultat indiqué.
1 ? Il gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
2 ? Prévenez toutes les blessures de combat qu'il devrait infliger ce tour-ci.
3 ? Il acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.
4 ? Il acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.
5 ? Il acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
6 ? Il gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Projet de foire de la science d'Urza {6}



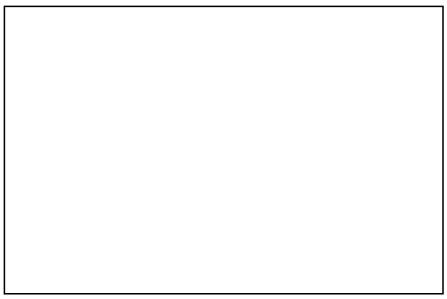
Créature-artefact : construction

{2} : Lancez un dé à six faces. Le Projet de foire de la science d'Urza gagne le résultat indiqué.
1 ? Il gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
2 ? Prévenez toutes les blessures de combat qu'il devrait infliger ce tour-ci.
3 ? Il acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.
4 ? Il acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.
5 ? Il acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
6 ? Il gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Projet de foire de la science d'Urza {6}



Créature-artefact : construction

{2} : Lancez un dé à six faces. Le Projet de foire de la science d'Urza gagne le résultat indiqué.
1 ? Il gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
2 ? Prévenez toutes les blessures de combat qu'il devrait infliger ce tour-ci.
3 ? Il acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.
4 ? Il acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.
5 ? Il acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
6 ? Il gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast