Rets des âmes 1



Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1



Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1



Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1



Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés

Rets des âmes 1

Artefact

1 : Chaque fois qu'une créature en jeu est mise au cimetière vous gagnez 1 point de vie. Payez le mana quand la créature atteint le cimetière. Vous ne pouvez utiliser la capacité de cette carte qu'une seule fois dans le tour pour une créature donnée.

Illus. Dameon Willich

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés