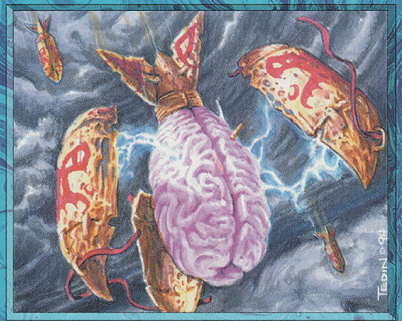
Bombe cérébrale



Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

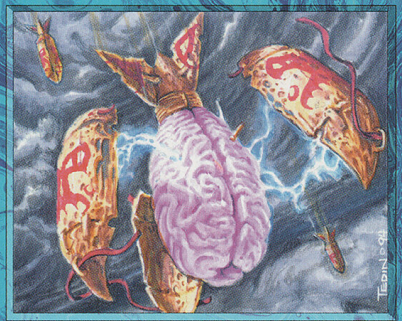
Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale



Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

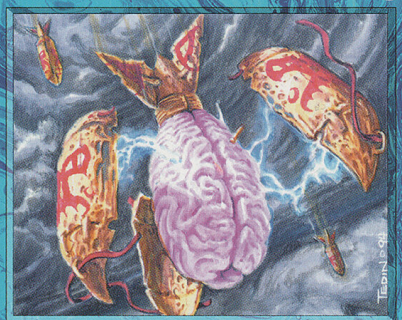
Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale



Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

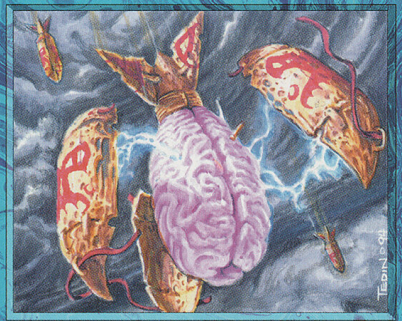
Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale



Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

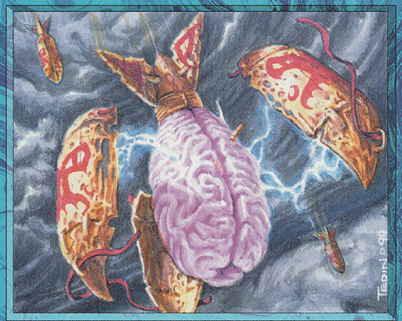
Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale



Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

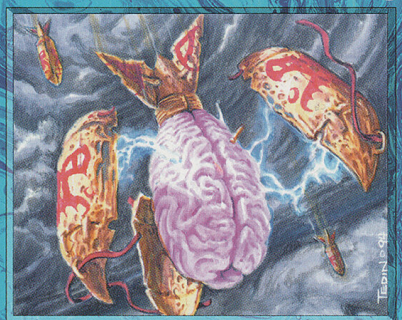
Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale



Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

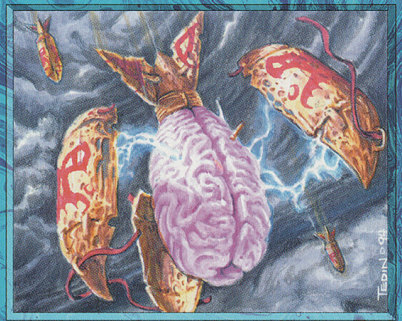
Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale



Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

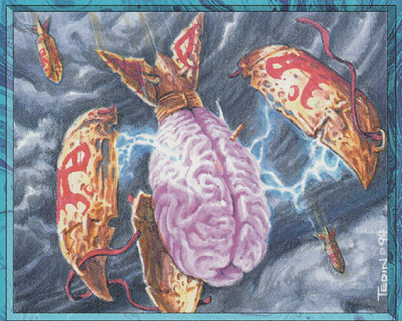
Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale



Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

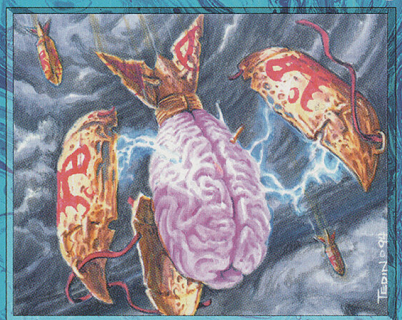
Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale



Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

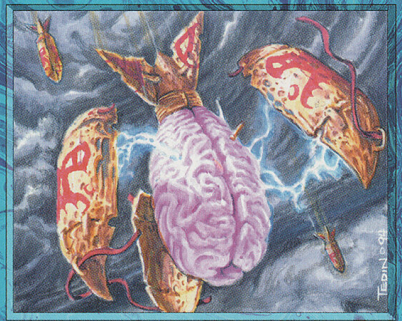
Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale



Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

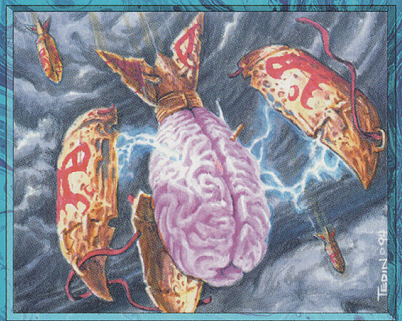
Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale



Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

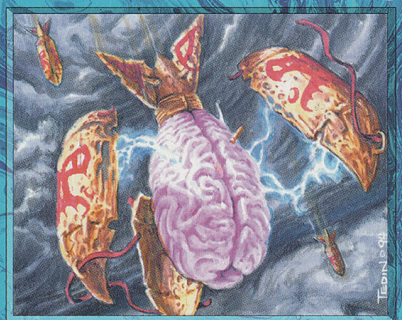
Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale



Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Bombe cérébrale

Rituel

La Bombe cérébrale inflige 3 points de dégâts à chaque joueur. Tous les joueurs peuvent se défausser, en les choisissant, de une à trois cartes de leur main. Chaque carte qu'un joueur défausse de cette manière prévient 1 point de dégâts en provenance de la Bombe cérébrale sur lui-même.

Illus. Mark Tedin

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.