Arche de mana 1



Artefact

: Ajoutez 3 manas incolores à votre réserve de mana. L'Arche n'est pas dégagée de façon normale pendant la phase de dégagement ; pour la dégager, vous devez payer 4 manas pendant votre phase d'entretien. Si l'Arche de mana reste engagée lors de la phase d'entretien, elle vous inflige alors 1 point de dégâts. L'engagement de cet artefact pour le mana est joué comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Arche de mana 1



Artefact

: Ajoutez 3 manas incolores à votre réserve de mana. L'Arche n'est pas dégagée de façon normale pendant la phase de dégagement ; pour la dégager, vous devez payer 4 manas pendant votre phase d'entretien. Si l'Arche de mana reste engagée lors de la phase d'entretien, elle vous inflige alors 1 point de dégâts. L'engagement de cet artefact pour le mana est joué comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Arche de mana 1



Artefact

: Ajoutez 3 manas incolores à votre réserve de mana. L'Arche n'est pas dégagée de façon normale pendant la phase de dégagement ; pour la dégager, vous devez payer 4 manas pendant votre phase d'entretien. Si l'Arche de mana reste engagée lors de la phase d'entretien, elle vous inflige alors 1 point de dégâts. L'engagement de cet artefact pour le mana est joué comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Arche de mana 1



Artefact

: Ajoutez 3 manas incolores à votre réserve de mana. L'Arche n'est pas dégagée de façon normale pendant la phase de dégagement ; pour la dégager, vous devez payer 4 manas pendant votre phase d'entretien. Si l'Arche de mana reste engagée lors de la phase d'entretien, elle vous inflige alors 1 point de dégâts. L'engagement de cet artefact pour le mana est joué comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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