Transfert



Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert



Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert



Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert



Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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

Transfert

Rituel

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez ajouter du mana incolore à votre réserve de mana en payant 1 point de vie par mana. Cet effet est joué comme une interruption. Les effets qui préviennent ou redirigent les dégâts ne peuvent pas être utilisés pour éviter cette perte de points de vie.

Illus. Richard Thomas

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