Liaison psychique



Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique



Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique



Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique



Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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

Liaison psychique

Enchanter : créature

Gagnez 1 point de vie pour chaque point de dégâts que la créature ciblée inflige. Vous pouvez gagner plus de points de vie que l'endurance de la créature ou le total de points de vie du joueur que la créature enchantée par la Liaison psychique endommage.

Illus. Kaja Foglio

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