

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »
— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »
— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »
— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »
— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »
— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »
— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »
— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »
— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »
— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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

Potion d'albâtre

X **



Éphémère

Donnez X points de vie à un joueur ciblé, ou prévenez X points de dégâts sur une créature ou un joueur.

« La guérison est une question de temps, mais c'est parfois aussi une question de circonstances. »

— Proverbe des D'Avenant.

Illus. Harold McNeill

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