Éfrit de la tourmente 1 🔥🔥🔥



Invoquer : éfrit

: Choisissez une carte au hasard dans la main de l'adversaire ciblé et mettez-la dans la vôtre. Enterrez l'Éfrit dans le cimetière de l'adversaire. Ce changement de propriétaire est permanent. Jouez cette capacité comme une interruption. Avant que la carte à échanger ne soit choisie, l'adversaire peut prévenir cet effet en payant 10 points de vie ou en concédant la partie ; s'il fait ainsi, enterrez l'Éfrit. Cette perte de points de vie ne peut être prévenue ou redirigée. Retirez l'Éfrit de votre paquet si vous jouez sans mise.

Illus. NéNé Thomas

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

3/3

Éfrit de la tourmente 1 🔥🔥🔥



Invoquer : éfrit

: Choisissez une carte au hasard dans la main de l'adversaire ciblé et mettez-la dans la vôtre. Enterrez l'Éfrit dans le cimetière de l'adversaire. Ce changement de propriétaire est permanent. Jouez cette capacité comme une interruption. Avant que la carte à échanger ne soit choisie, l'adversaire peut prévenir cet effet en payant 10 points de vie ou en concédant la partie ; s'il fait ainsi, enterrez l'Éfrit. Cette perte de points de vie ne peut être prévenue ou redirigée. Retirez l'Éfrit de votre paquet si vous jouez sans mise.

Illus. NéNé Thomas

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

3/3

Éfrit de la tourmente 1 🔥🔥🔥



Invoquer : éfrit

: Choisissez une carte au hasard dans la main de l'adversaire ciblé et mettez-la dans la vôtre. Enterrez l'Éfrit dans le cimetière de l'adversaire. Ce changement de propriétaire est permanent. Jouez cette capacité comme une interruption. Avant que la carte à échanger ne soit choisie, l'adversaire peut prévenir cet effet en payant 10 points de vie ou en concédant la partie ; s'il fait ainsi, enterrez l'Éfrit. Cette perte de points de vie ne peut être prévenue ou redirigée. Retirez l'Éfrit de votre paquet si vous jouez sans mise.

Illus. NéNé Thomas

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

3/3

Éfrit de la tourmente 1 🔥🔥🔥



Invoquer : éfrit

: Choisissez une carte au hasard dans la main de l'adversaire ciblé et mettez-la dans la vôtre. Enterrez l'Éfrit dans le cimetière de l'adversaire. Ce changement de propriétaire est permanent. Jouez cette capacité comme une interruption. Avant que la carte à échanger ne soit choisie, l'adversaire peut prévenir cet effet en payant 10 points de vie ou en concédant la partie ; s'il fait ainsi, enterrez l'Éfrit. Cette perte de points de vie ne peut être prévenue ou redirigée. Retirez l'Éfrit de votre paquet si vous jouez sans mise.

Illus. NéNé Thomas

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

3/3