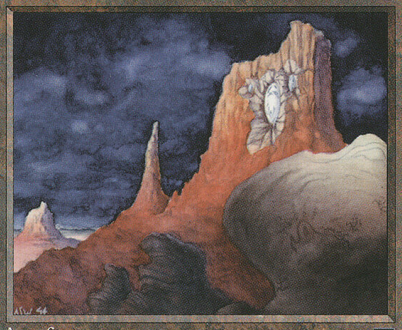
Accumulateur de mana blanc 4

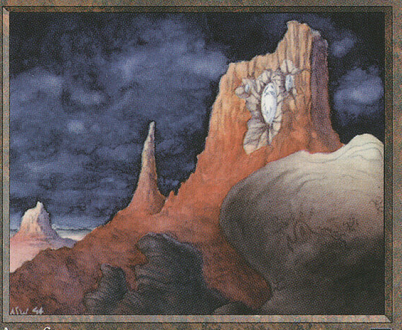


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

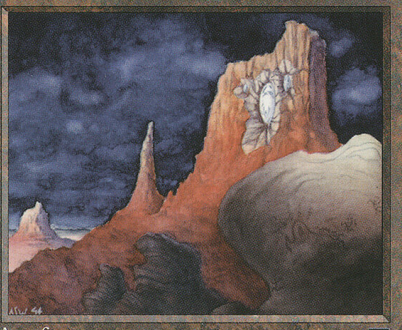


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

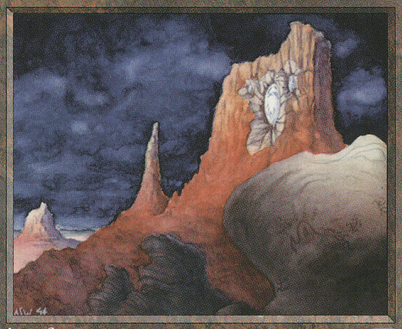


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

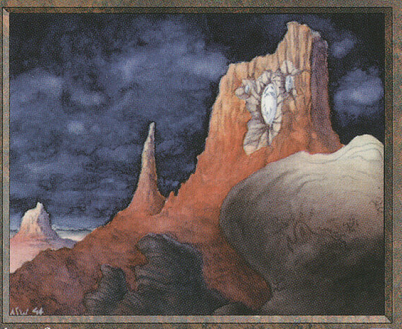


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

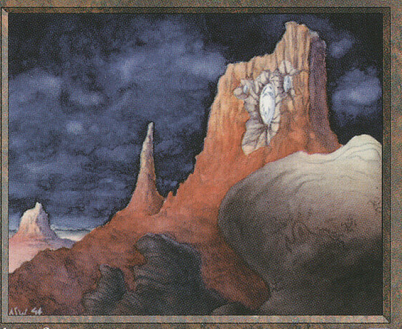


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

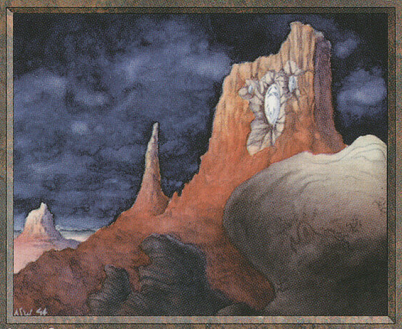


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

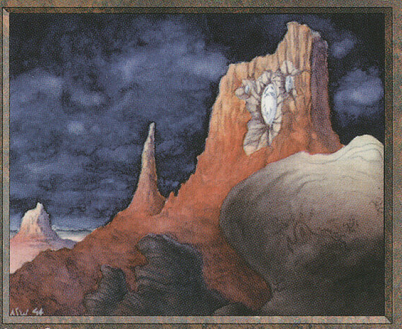


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

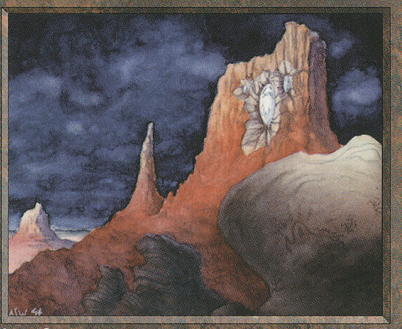


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

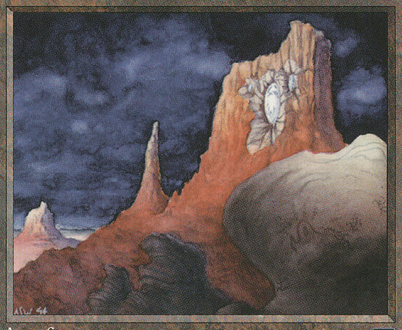


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

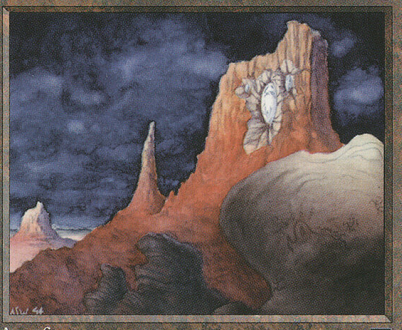


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

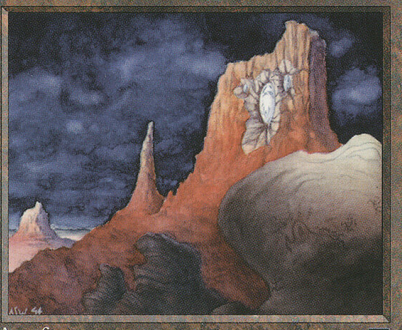


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

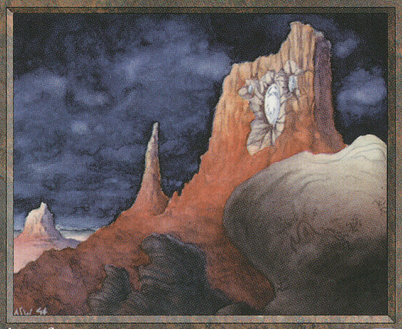


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

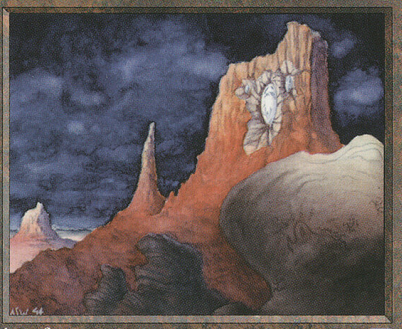


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

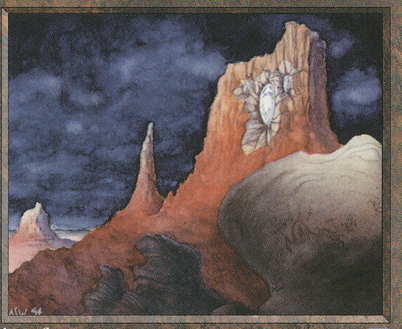


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

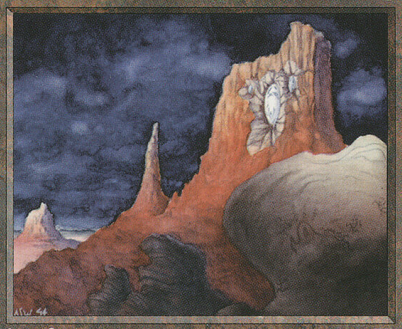


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

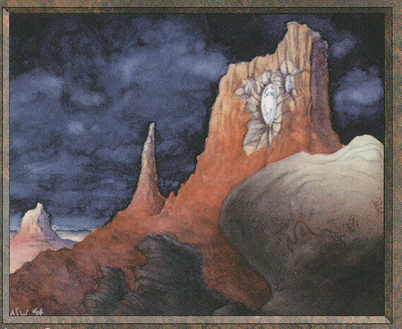


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

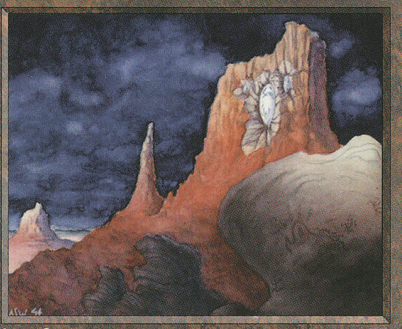


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

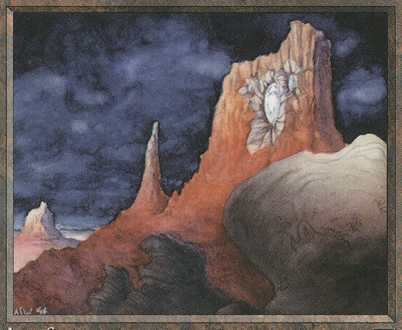


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

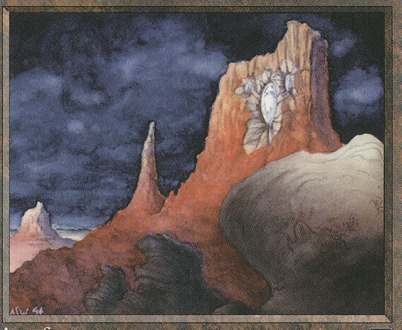


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

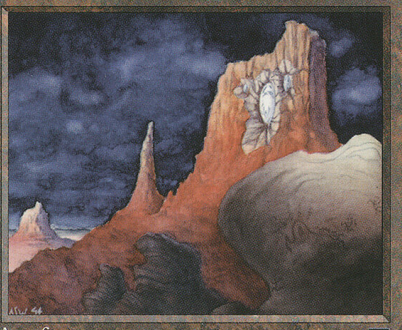


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

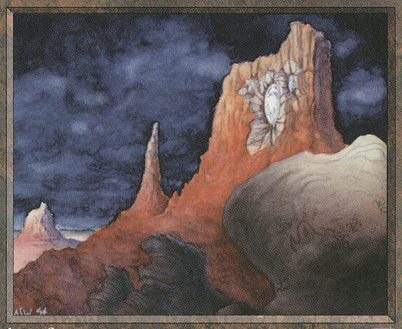


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

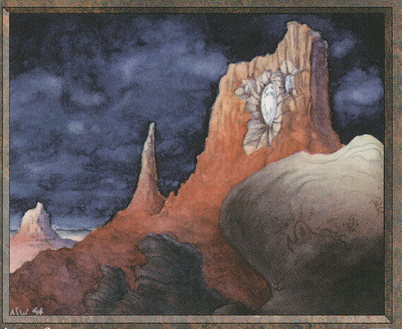


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

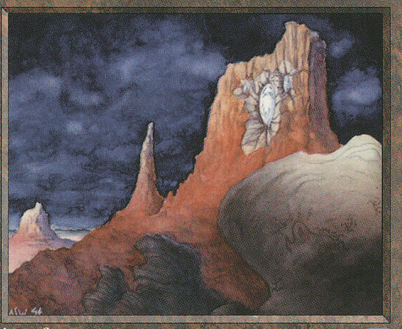


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

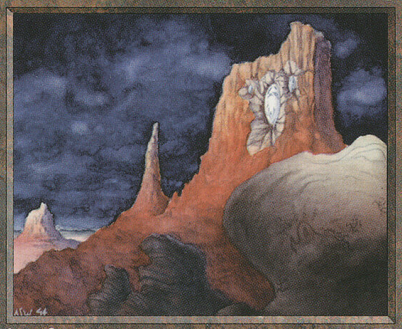


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

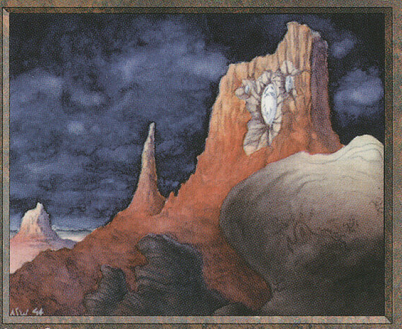


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

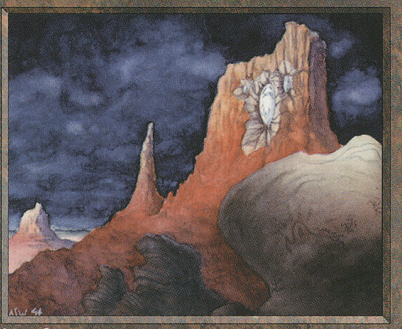


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

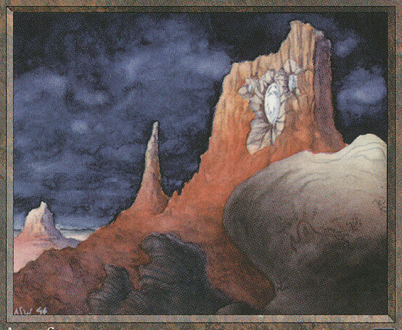


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

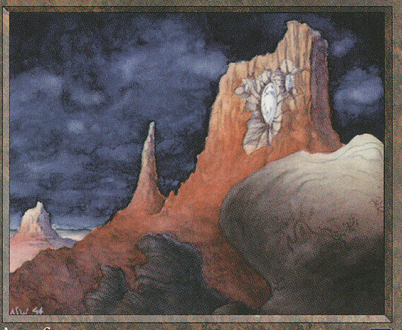


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

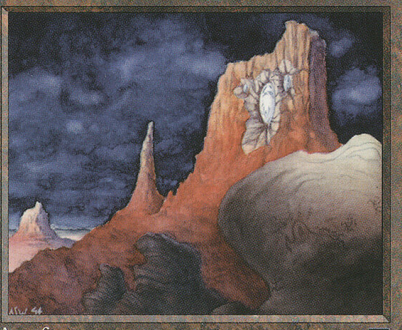


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

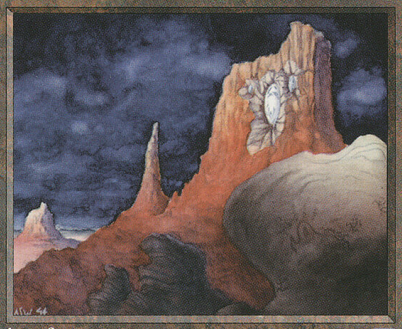


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

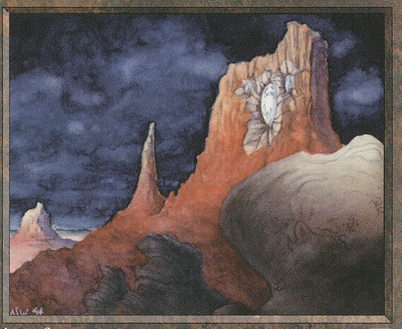


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

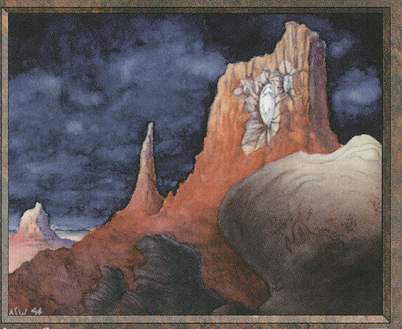


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

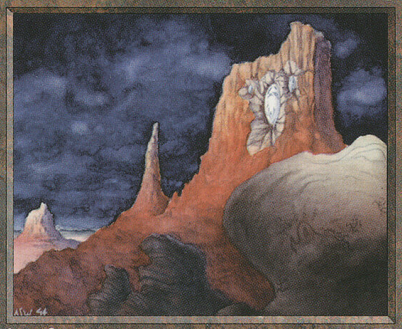


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

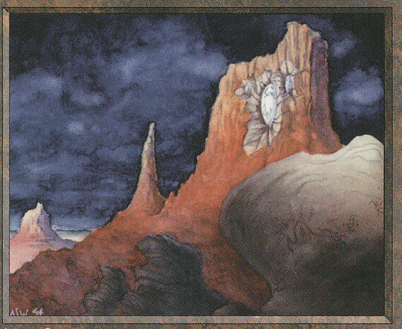


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4

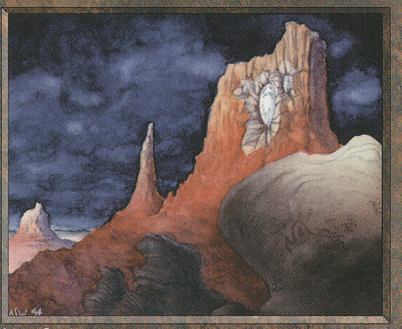


Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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

Accumulateur de mana blanc 4



Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana blanc.
: Ajoutez ✱ à votre réserve de mana et retirez autant de marqueurs « charge » que vous le désirez. Pour chaque marqueur « charge » retiré de l'Accumulateur de mana blanc, ajoutez ✱ à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

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