Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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

Guerrier éternel



Enchanter : créature

Attaquer avec la créature ciblée ne la fait pas s'engager.
Les guerriers de l'école Tsunami-nito passent des années à acquérir la maîtrise suprême de l'effort sans effort.

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