Accumulateur de mana rouge 4



Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4



Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4



Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4



Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4



Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4



Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4



Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4



Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4



Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4



Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4



Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4



Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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

Accumulateur de mana rouge 4

Artefact

2, : Mettez un marqueur « charge » sur l'Accumulateur de mana rouge.
: 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 rouge, ajoutez à votre réserve de mana. Jouez cette capacité comme une interruption.

Illus. Mark Tedin

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