

# Accumulateur de mana rouge

4



Artefact

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

Illus, Mark Tedin

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