Cercle de protection : artefacts 1



Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1



Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1



Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1



Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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

Cercle de protection : artefacts 1

Enchantement

2 : Prévenez tous les dégâts que vous inflige une source artefact unique. Si une source vous inflige des dégâts plus d'une fois pendant un tour, vous pouvez payer 2 à chaque fois pour prévenir ces dégâts.

Illus. Pete Venters

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