

Malédiction de sangsues

{2}{B}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

Au moment où ce permanent se transforme en Malédiction de sangsues, attachez-le à un joueur.

Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Malédiction de sangsues

{2}{B}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

Au moment où ce permanent se transforme en Malédiction de sangsues, attachez-le à un joueur.

Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Malédiction de sangsues

{2}{B}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

Au moment où ce permanent se transforme en Malédiction de sangsues, attachez-le à un joueur.

Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Malédiction de sangsues

{2}{B}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

Au moment où ce permanent se transforme en Malédiction de sangsues, attachez-le à un joueur.

Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast