

Récompense de la souffrance

{2}{B}



Rituel

Chaque joueur peut parier des points de vie. Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut surenchérir. L'enchère se termine quand tous les joueurs cessent de surenchérir. Le joueur avec l'enchère la plus élevée perd un nombre de points de vie égal à l'enchère la plus élevée et pioche quatre cartes.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Récompense de la souffrance

{2}{B}



Rituel

Chaque joueur peut parier des points de vie. Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut surenchérir. L'enchère se termine quand tous les joueurs cessent de surenchérir. Le joueur avec l'enchère la plus élevée perd un nombre de points de vie égal à l'enchère la plus élevée et pioche quatre cartes.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Récompense de la souffrance

{2}{B}



Rituel

Chaque joueur peut parier des points de vie. Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut surenchérir. L'enchère se termine quand tous les joueurs cessent de surenchérir. Le joueur avec l'enchère la plus élevée perd un nombre de points de vie égal à l'enchère la plus élevée et pioche quatre cartes.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Récompense de la souffrance

{2}{B}



Rituel

Chaque joueur peut parier des points de vie. Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut surenchérir. L'enchère se termine quand tous les joueurs cessent de surenchérir. Le joueur avec l'enchère la plus élevée perd un nombre de points de vie égal à l'enchère la plus élevée et pioche quatre cartes.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast