

Attrailleur de Ghirapur

{2}{R}

Créature : humain et artificier

C

Quand l'Attrailleur de Ghirapur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur goblin

{1}{R}

Créature : goblin et gremlin

C

Quand l'Instigateur goblin arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrailleur de Ghirapur

{2}{R}

Créature : humain et artificier

C

Quand l'Attrailleur de Ghirapur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur goblin

{1}{R}

Créature : goblin et gremlin

C

Quand l'Instigateur goblin arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal d'Haazda

{W}

Créature : humain et soldat

U

À chaque fois que le Maréchal d'Haazda et au moins deux autres créatures attaquent, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orateur passionné

{1}{W}

Créature : humain et clerc

C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal d'Haazda

{W}

Créature : humain et soldat

U

À chaque fois que le Maréchal d'Haazda et au moins deux autres créatures attaquent, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orateur passionné

{1}{W}

Créature : humain et clerc

C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné

{W}

Créature : humain et soldat

C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutin âtrefeu

{RW}{RW}{RW}

Créature : goblin et soldat

U

Double initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné

{W}

Créature : humain et soldat

C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutin âtrefeu

{RW}{RW}{RW}

Créature : goblin et soldat

U

Double initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrue boros

{RW}

Créature : goblin et soldat

C

{RW} peut être payé au choix avec {R} ou {W}.)

Initiative

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement de hordelins

{1}{R}{R}

Rituel

U

Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrue boros

{RW}

Créature : goblin et soldat

C

{RW} peut être payé au choix avec {R} ou {W}.)

Initiative

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement de hordelins

{1}{R}{R}

Rituel

U

Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation

{3}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citoyens

{1}{W}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.
Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation

{3}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citoyens

{1}{W}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.
Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros



Terrain

U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros



Terrain

U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros



Terrain

U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros



Terrain

U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigR.jpg"
<center
>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
<center
>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
<center
>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/><img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
<center
>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center&quot;
src="graph/manas/bigW.jpg&lt;br>"&gt;&lt;center&p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument d'Oketra

{3}



Artefact légendaire

U

Les sorts de créature blancs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
align="center&quot;
src="graph/manas/bigW.jpg&lt;br>"&gt;&lt;center&p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument d'Oketra

{3}



Artefact légendaire

U

Les sorts de créature blancs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runecle de Boros

{3}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

{R}{W} : La Runecle de Boros devient une créature-artefact 1/1 rouge et blanche soldat avec la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de la justice

{R}{W}



Éphémère

U

Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runecle de Boros

{3}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

{R}{W} : La Runecle de Boros devient une créature-artefact 1/1 rouge et blanche soldat avec la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de la justice

{R}{W}



Éphémère

U

Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement de l'orage de guerre

{5}{R}

Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisade cathare

{3}{W}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement de l'orage de guerre

{5}{R}

Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez arrive, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisade cathare

{3}{W}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procession consécration

{3}{W}

Enchantement

R

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visite divine

{3}{W}{W}

Enchantement

M

Si au moins un jeton de créature devait être créé sous votre contrôle, autant de jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance sont créés à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procession consécration

{3}{W}

Enchantement

R

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visite divine

{3}{W}{W}

Enchantement

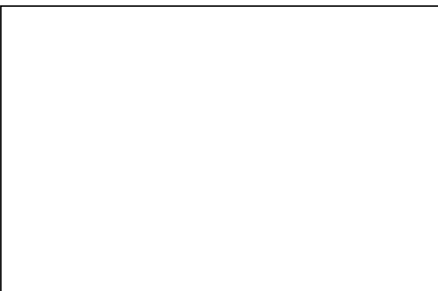
M

Si au moins un jeton de créature devait être créé sous votre contrôle, autant de jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance sont créés à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblez la légion !

{3}{R}{W}



Enchantement

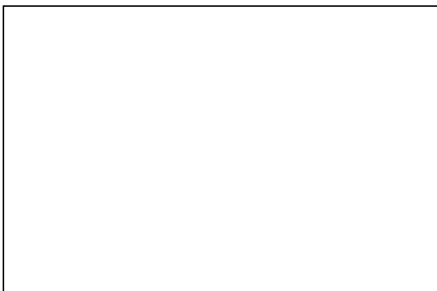
R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !. Créez ensuite un jeton de créature 1/1 rouge et blanche Soldat avec la célérité pour chaque marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblez la légion !

{3}{R}{W}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !. Créez ensuite un jeton de créature 1/1 rouge et blanche Soldat avec la célérité pour chaque marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblez la légion !

{3}{R}{W}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !. Créez ensuite un jeton de créature 1/1 rouge et blanche Soldat avec la célérité pour chaque marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblez la légion !

{3}{R}{W}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !. Créez ensuite un jeton de créature 1/1 rouge et blanche Soldat avec la célérité pour chaque marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

