

Arcaniste de la Horde de l'effroi

{1}{R}

Créature : zombie et sorcier

R

Piétinement

À chaque fois que l'Arcaniste de la Horde de l'effroi attaque, vous pouvez lancer depuis votre cimetière une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de l'Arcaniste de la Horde de l'effroi sans payer son coût de mana. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcaniste de la Horde de l'effroi

{1}{R}

Créature : zombie et sorcier

R

Piétinement

À chaque fois que l'Arcaniste de la Horde de l'effroi attaque, vous pouvez lancer depuis votre cimetière une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de l'Arcaniste de la Horde de l'effroi sans payer son coût de mana. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcaniste de la Horde de l'effroi

{1}{R}

Créature : zombie et sorcier

R

Piétinement

À chaque fois que l'Arcaniste de la Horde de l'effroi attaque, vous pouvez lancer depuis votre cimetière une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de l'Arcaniste de la Horde de l'effroi sans payer son coût de mana. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcaniste de la Horde de l'effroi

{1}{R}

Créature : zombie et sorcier

R

Piétinement

À chaque fois que l'Arcaniste de la Horde de l'effroi attaque, vous pouvez lancer depuis votre cimetière une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de l'Arcaniste de la Horde de l'effroi sans payer son coût de mana. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps intrépide{W}

Créature : humain et chevalierU

Au moment où la Garde du corps intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez une autre créature que vous contrôlez.
Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créature choisie acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps intrépide{W}

Créature : humain et chevalierU

Au moment où la Garde du corps intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez une autre créature que vous contrôlez.
Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créature choisie acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps intrépide{W}

Créature : humain et chevalierU

Au moment où la Garde du corps intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez une autre créature que vous contrôlez.
Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créature choisie acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps intrépide{W}

Créature : humain et chevalierU

Au moment où la Garde du corps intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez une autre créature que vous contrôlez.
Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créature choisie acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de la dixième circonscription

{R}{W}

Créature : humain et soldat

U

Célérité

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Légionnaire de la dixième circonscription, mettez un marqueur +1/+1 sur la Légionnaire de la dixième circonscription, puis regard 1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de la dixième circonscription

{R}{W}

Créature : humain et soldat

U

Célérité

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Légionnaire de la dixième circonscription, mettez un marqueur +1/+1 sur la Légionnaire de la dixième circonscription, puis regard 1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de la dixième circonscription

{R}{W}

Créature : humain et soldat

U

Célérité

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Légionnaire de la dixième circonscription, mettez un marqueur +1/+1 sur la Légionnaire de la dixième circonscription, puis regard 1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire de la dixième circonscription

{R}{W}

Créature : humain et soldat

U

Célérité

À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Légionnaire de la dixième circonscription, mettez un marqueur +1/+1 sur la Légionnaire de la dixième circonscription, puis regard 1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plume, l''afranchie

{R}{W}{W}

Créature légendaire : ange

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d''éphémère ou de rituel qui cible une créature que vous contrôlez, exilez cette carte à la place de la mettre dans votre cimetière au moment où il se résout. Si vous faites ainsi, renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plume, l''afranchie

{R}{W}{W}

Créature légendaire : ange

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d''éphémère ou de rituel qui cible une créature que vous contrôlez, exilez cette carte à la place de la mettre dans votre cimetière au moment où il se résout. Si vous faites ainsi, renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plume, l''afranchie

{R}{W}{W}

Créature légendaire : ange

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d''éphémère ou de rituel qui cible une créature que vous contrôlez, exilez cette carte à la place de la mettre dans votre cimetière au moment où il se résout. Si vous faites ainsi, renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plume, l''afranchie

{R}{W}{W}

Créature légendaire : ange

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d''éphémère ou de rituel qui cible une créature que vous contrôlez, exilez cette carte à la place de la mettre dans votre cimetière au moment où il se résout. Si vous faites ainsi, renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renforts héroïques

{2}{R}{W}



Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.
Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité. (Elles peuvent attaquer et {T} ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renforts héroïques

{2}{R}{W}



Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.
Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité. (Elles peuvent attaquer et {T} ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renforts héroïques

{2}{R}{W}



Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.
Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité. (Elles peuvent attaquer et {T} ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renforts héroïques

{2}{R}{W}



Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.
Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité. (Elles peuvent attaquer et {T} ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;></div><div><p>Terrain de base : montagne</p><p>C</p><p><div style="text-align: center;></div></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;></div><div><p>Terrain de base : plaine</p><p>C</p><p><div style="text-align: center;></div></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;></div><div><p>Terrain de base : montagne</p><p>C</p><p><div style="text-align: center;></div></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;></div><div><p>Terrain de base : plaine</p><p>C</p><p><div style="text-align: center;></div></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
</center>
</p>
</div>
<div data-bbox="143 345 313 354" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
</div>
<div data-bbox="646 68 681 79" data-label="Text">
<p>Plaine</p>
</div>
<div data-bbox="644 82 921 211" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="646 213 760 224" data-label="Text">
<p>Terrain de base : plaine</p>
</div>
<div data-bbox="906 213 920 224" data-label="Text">
<p>C</p>
</div>
<div data-bbox="646 227 920 288" data-label="Text">
<p><center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
</center>
</p>
</div>
<div data-bbox="646 345 817 354" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
</div>
<div data-bbox="143 465 177 476" data-label="Text">
<p>Plaine</p>
</div>
<div data-bbox="141 479 418 608" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="143 609 255 620" data-label="Text">
<p>Terrain de base : plaine</p>
</div>
<div data-bbox="403 609 417 620" data-label="Text">
<p>C</p>
</div>
<div data-bbox="143 623 416 685" data-label="Text">
<p><center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
</center>
</p>
</div>
<div data-bbox="143 742 313 752" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
</div>
<div data-bbox="646 465 681 476" data-label="Text">
<p>Plaine</p>
</div>
<div data-bbox="644 479 921 608" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="646 609 760 620" data-label="Text">
<p>Terrain de base : plaine</p>
</div>
<div data-bbox="906 609 920 620" data-label="Text">
<p>C</p>
</div>
<div data-bbox="646 623 920 685" data-label="Text">
<p><center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
</center>
</p>
</div>
<div data-bbox="646 742 817 752" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
</div>
<div data-bbox="646 957 817 967" data-label="Page-Footer">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Course de Samut

{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Course de Samut

{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Course de Samut

{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Course de Samut

{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage téméraire

{R}

Éphémère

U

La Rage téméraire inflige 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas et 2 blessures à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage téméraire

{R}

Éphémère

U

La Rage téméraire inflige 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas et 2 blessures à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage téméraire

{R}

Éphémère

U

La Rage téméraire inflige 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas et 2 blessures à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe provocatrice

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe provocatrice

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe provocatrice

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe provocatrice

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière protectrice
{W}

Éphémère
U

Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Regard 1. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas la créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Histoire de Bénalia
{1}{W}{W}

Enchantement : saga
M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ».

Sacrifiez après III.)

I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

III ? Les chevaliers que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière protectrice
{W}

Éphémère
U

Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Regard 1. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas la créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Histoire de Bénalia
{1}{W}{W}

Enchantement : saga
M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ».

Sacrifiez après III.)

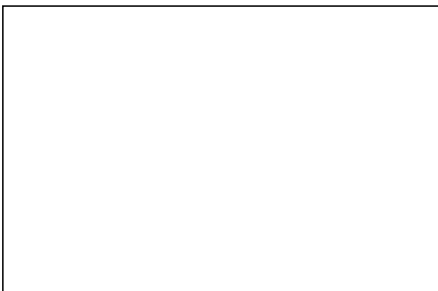
I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

III ? Les chevaliers que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Histoire de Bénalia

{1}{W}{W}



Enchantement : saga

M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ».
Sacrifiez après III.)

I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

III ? Les chevaliers que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Histoire de Bénalia

{1}{W}{W}



Enchantement : saga

M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ».
Sacrifiez après III.)

I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

III ? Les chevaliers que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast