Usine de Mishra



Terrain

: Ajoutez 1 mana incolore à votre réserve de mana.
1 : L'Usine de Mishra devient un Ouvrier spécialisé, créature-artefact 2/2, jusqu'à la fin du tour. L'Ouvrier spécialisé est toujours considéré comme un terrain mais ne peut être engagé pour du mana au tour où il est posé en jeu.
: L'Ouvrier spécialisé ciblé gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

Usine de Mishra



Terrain

: Ajoutez 1 mana incolore à votre réserve de mana.
1 : L'Usine de Mishra devient un Ouvrier spécialisé, créature-artefact 2/2, jusqu'à la fin du tour. L'Ouvrier spécialisé est toujours considéré comme un terrain mais ne peut être engagé pour du mana au tour où il est posé en jeu.
: L'Ouvrier spécialisé ciblé gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

Usine de Mishra



Terrain

: Ajoutez 1 mana incolore à votre réserve de mana.
1 : L'Usine de Mishra devient un Ouvrier spécialisé, créature-artefact 2/2, jusqu'à la fin du tour. L'Ouvrier spécialisé est toujours considéré comme un terrain mais ne peut être engagé pour du mana au tour où il est posé en jeu.
: L'Ouvrier spécialisé ciblé gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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

Usine de Mishra



Terrain

: Ajoutez 1 mana incolore à votre réserve de mana.
1 : L'Usine de Mishra devient un Ouvrier spécialisé, créature-artefact 2/2, jusqu'à la fin du tour. L'Ouvrier spécialisé est toujours considéré comme un terrain mais ne peut être engagé pour du mana au tour où il est posé en jeu.
: L'Ouvrier spécialisé ciblé gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Illus. Kaja & Phil Foglio

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