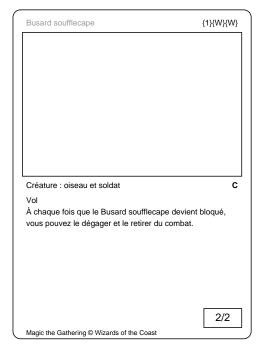
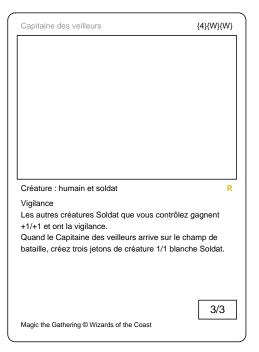
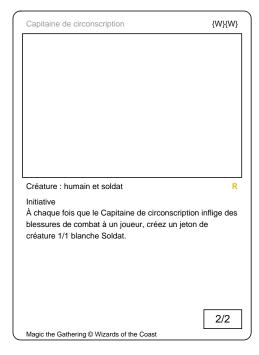
Assaillant de Kinsbayel	{1}{W}	Assaillant soufflecape {3	}{W}
Créature : sangami et soldat	С	Créature : oiseau et soldat	U
Quand I'Assaillant de Kinsbayel arriv de bataille, une créature ciblée gagne +1/+ la fin du tour.		Vol À chaque fois que l'Assaillant soufflecape devien bloqué, vous pouvez le dégager et le retirer du combat.	
	2/2	2.	/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Assaillant de Kinsbayel	{1}{W}
	Créature : sangami et soldat	
	Quand I'Assaillant de Kinsbayel arrive sur le de bataille, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu& la fin du tour.	
	_	
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Busard soufflecape	{1}{W}{W}
Créature : oiseau et soldat	С
ordataro i diodad di doidat	
Vol	oo doviont bloquó
Vol À chaque fois que le Busard souffleca	
Vol À chaque fois que le Busard souffleca	
Vol À chaque fois que le Busard souffleca	
Vol À chaque fois que le Busard souffleca	



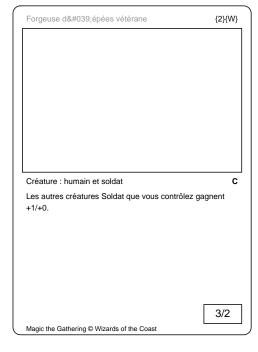




Forgeuse d',épées vétérane

Créature : humain et soldat
Les autres créatures Soldat que vous contrôlez gagnent
+1/+0.

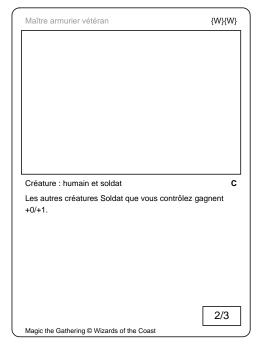
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

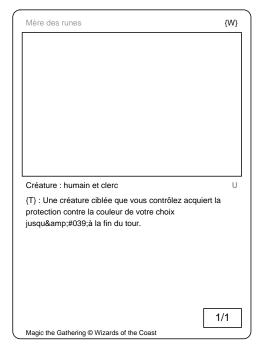


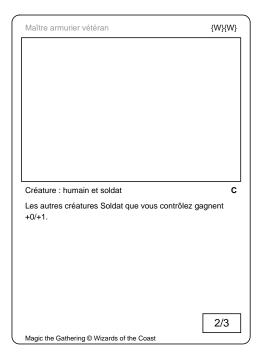
Javeliniers icatians	{W}
Créature : humain et soldat	Р
Les Javeliniers icatians arrivent sur le cha	mp de bataille
avec, sur eux, un marqueur « javelot ». {T}, retirez un marqueur « javelot » des Ja	voliniore ications
: Les Javeliniers icatians infligent 1 blessu	
n'importe quelle cible.	
	1/1
Magic the Cothering @ Wizords of the Coast	

Habitante de la rue du Tribunal	{2}{W}
15	
Créature : humain et soldat	С
À chaque fois qu'une autre créature blan	
sur le champ de bataille sous votre contrôle, en créature ciblée qu'un adversaire contrôle	
,	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Javeliniers icatians	{W}
Créature : humain et soldat	Р
Les Javeliniers icatians arrivent sur le champ of	de bataille
avec, sur eux, un marqueur « javelot ». {T}, retirez un marqueur « javelot » des Javelii	niere ications
: Les Javeliniers icatians infligent 1 blessure à	
n'importe quelle cible.	







Noble templier

(5){W}

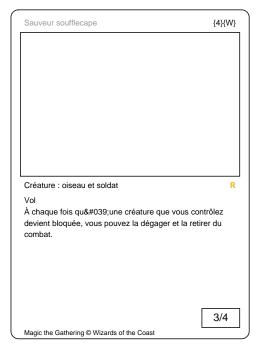
Créature: humain et clerc et soldat
Vigilance
Recyclage de plaine {2}

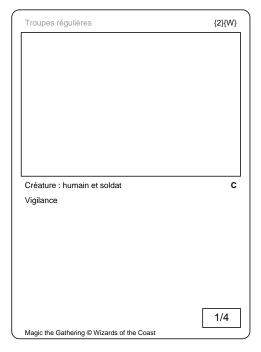
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

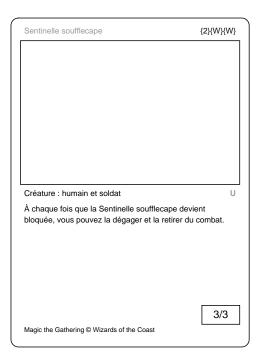
Partisan loxodon	{4}{W}		Pêcheuse céleste kor	{1}{W}
Créature : éléphant et soldat	С		Créature : kor et soldat	С
Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attac chaque autre créature attaquante gagne +1/+0	ue,		Vol Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur le	e champ de
jusqu'à la fin du tour.)			bataille, renvoyez un permanent que vous o main de son propriétaire.	
			main ac con proprictano.	
_				
	3/4			2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Partisan loxodon	{4}{W}
Créature : éléphant et soldat	С
Cri de guerre (À chaque fois que cette créature atta chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)	aque,
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

U
p de ersaire euse

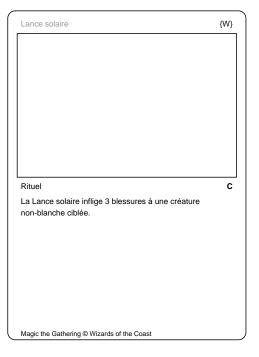


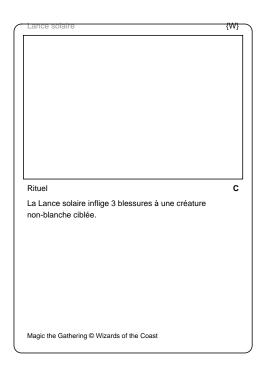




Vengeur gemmepaume	{5}{W}
Créature : humain et soldat	С
Recyclage {2}{W}	·
Quand vous recyclez le Vengeur gemmepaume, les	
créatures Soldat gagnent +1/+1 et acquièrent	
I'initiative jusqu'à la fin du tour.	
Γ	3/5
	0,0

Décret de justice	{X}{X}{2}{W}{W}
Rituel	U
Créez X jetons de créature 4/4 blar Recyclage {2}{W} ({2}{W}, défaussi Piochez une carte.)	-
Quand vous recyclez le Décret de j	justice, vous pouvez
payer {X}. Si vous faites ainsi, crée 1/1 blanche Soldat.	z X jetons de créature





Plaine	
Terrain de base : plaine	С
<center>&am ;lt;img width="65&amamign="center"center"center"center"center"center"center"center"center"center&</center>	p;quot;
src="graph/manas/bigW.jpg&anamp;quot;> <td></td>	
p;amp;amp;gt;	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> pamp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> pamp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> pamp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> pamp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> pamp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine	Steppes retirées
Terrain de base : plaine & amp;amp;amp;t;center> &tt/center>	Terrain C Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {W}. Recyclage {W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées	
Terrain	C
Ce terrain arrive engagé.	
{T} : Ajoutez {W}.	
Recyclage {W}	

Elspeth, championne du Soleil	{4}{W}{W}
Planeswalker légendaire : Elspeth	M
{+1}: Créez trois jetons de créature 1/1 blanch	ie Soldat.
{-3} : Détruisez toutes les créatures de force si égale à 4.	upérieure ou
{-7}: Vous gagnez un emblème avec « Les crovous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »	éatures que
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Elspeth, championne du Soleil {4}{W}{V	/V}	Carnage intrépide {2}{W}	1
Planeswalker légendaire : Elspeth	M	Éphémère U	J
{+1}: Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat. {-3}: Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.	u	Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +2/+2 jusqu'à la fin du tour.	
{-7}: Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »	•		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ardeur des mortels	{W}
Éab (as) as	
Éphémère Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le lien de v jusqu'à la fin du tour. (Les blessures infligées pa cette créature vous font aussi gagner autant de points o vie.)	r
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Flamboiement céleste	{W}{W}
Éphémère	С
Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante ou bloqueuse.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Parade d'âme {1	}{W}	Sonner I'alerte	1}{W}
Éphémère	С	Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures qu'une ou deux créatures ciblées devraient infliger ce tour-ci.		Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sacré saut	{1}{W}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sonner I'alerte	{1}{W}
Éphémère Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.	С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Précepte d'Héliode	{3}{W}{W
Enchantement	R
Flash	
Les créatures que vous contrôlez gagnent +2	/+2.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	