Patron de guerre de la Légion	{2}{R}	Patron de guerre de la Légion {2}{R}
Créature : gobelin et soldat	R	Créature : gobelin et soldat R
Mentor (À chaque fois que cette créature attaqu un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante force inférieure.) Au début du combat pendant votre tour, créez u créature 1/1 rouge Gobelin. Ce jeton acquiert la jusqu'à la fin du tour et attaque pendant o possible.	ciblée de in jeton de célérité	Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.) Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour et attaque pendant ce combat si possible.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
	Patron de guerre de la Légion	{2}{R}
	Créature : gobelin et soldat	R
	Mentor (À chaque fois que cette créature attaque,	mettez
	un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ci force inférieure.)	blée de
	Au début du combat pendant votre tour, créez un créature 1/1 rouge Gobelin. Ce jeton acquiert la ce	
	jusqu'à la fin du tour et attaque pendant ce	
	possible.	
		2/2
	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Argousin à la runeloi	{W}
Créature : humain et soldat	С
{1}, {T} : Engagez une créature ciblée avec mana supérieure ou égale à 2 ciblée.	une valeur de

Argousin à la runeloi	{W}	Argousin à la runeloi	{W}
Créature : humain et soldat	С	Créature : humain et soldat	С
{1}, {T}: Engagez une créature ciblée av mana supérieure ou égale à 2 ciblée.	ec une valeur de	{1}, {T}: Engagez une créature ciblée avec une val mana supérieure ou égale à 2 ciblée.	eur de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	1/2

Argousin à la runeloi	{W}
	- 1
Créature : humain et soldat	
Créature : humain et soldat {1}, {T} : Engagez une créature ciblée avec une valeur	•
	•
{1}, {T}: Engagez une créature ciblée avec une valeur	•
{1}, {T}: Engagez une créature ciblée avec une valeur	•
{1}, {T}: Engagez une créature ciblée avec une valeur	•
{1}, {T}: Engagez une créature ciblée avec une valeur	•
{1}, {T}: Engagez une créature ciblée avec une valeur mana supérieure ou égale à 2 ciblée.	de
{1}, {T}: Engagez une créature ciblée avec une valeur mana supérieure ou égale à 2 ciblée.	•

Vaillant de Solcastel	{1}{W}
	(-)()
Créature : humain et soldat	U
Initiative	
Mentor (À chaque fois que cette créature	
un marqueur +1/+1 sur une créature atta force inférieure.)	quante ciblée de
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

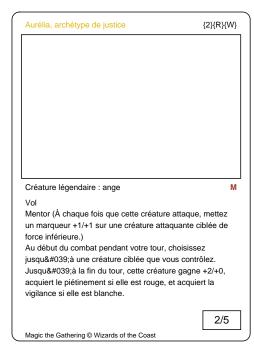
Vaillant de Solcastel	{1}{W}	Vaillant de Solcastel {1}	{W}
Onfotono e homo cire et collete		Ordeton a homein et addet	
Créature : humain et soldat	U	Créature : humain et soldat	U
Initiative Mentor (À chaque fois que cette créature attac	ue, mettez	Initiative Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mette	z
un marqueur +1/+1 sur une créature attaquant		un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée d	
force inférieure.)		force inférieure.)	
	0/0		$\overline{}$
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering & Wizdlus of the Coast		wayle the Gathering & Wizards of the Coast	

Vaillant de Solcastel	{1}{W}
Créature : humain et soldat	U
Initiative	
Mentor (À chaque fois que cette créature attac un marqueur +1/+1 sur une créature attaquant	
force inférieure.)	le cibiee de
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aurélia, archétype de justice	{2}{R}{W}
Créature légendaire : ange	M
Vol	
Mentor (À chaque fois que cette créature attaq	ue, mettez
un marqueur +1/+1 sur une créature attaquant force inférieure.)	e ciblée de
Au début du combat pendant votre tour, choisi	8887
jusqu'à une créature ciblée que vous co	
Jusqu'à la fin du tour, cette créature gag	
acquiert le piétinement si elle est rouge, et acq	
vigilance si elle est blanche.	
	0/5
	2/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aurelia, archetype de justice	{Z}{K}{W}
Créature légendaire : ange	M
Vol	
Mentor (À chaque fois que cette créatur	e attaque, mettez
un marqueur +1/+1 sur une créature atta force inférieure.)	aquante ciblée de
Au début du combat pendant votre tour,	choisissez
jusqu'à une créature ciblée que v	ous contrôlez.
Jusqu'à la fin du tour, cette créate	
acquiert le piétinement si elle est rouge,	et acquiert la
vigilance si elle est blanche.	
	2/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Capitaine de l'eureai	(14)(14)(14)
Créature : humain et chevalier	U
Mentor (À chaque fois que cette créatur	
un marqueur +1/+1 sur une créature atta force inférieure.)	aquante cibiee de
À chaque fois que la Capitaine de Feuré	eal subit des
blessures, elle inflige autant de blessure	
	,
	4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wayic the Gathering & Wizards of the Coast	



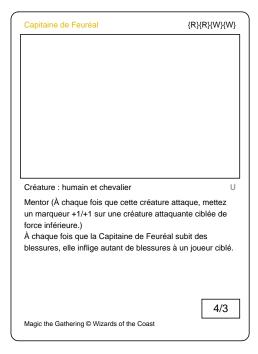
Créature : humain et chevalier

U

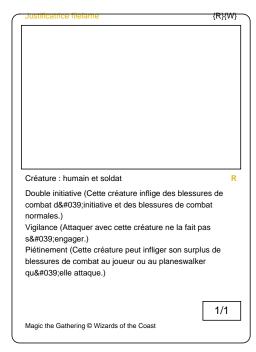
Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)
À chaque fois que la Capitaine de Feuréal subit des blessures, elle inflige autant de blessures à un joueur ciblé.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Justificatrice filelame	{R}{W}
Créature : humain et soldat	R
Double initiative (Cette créature inflige des blessure	es de
combat d'initiative et des blessures de comb- normales.)	at
Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pa	s
s'engager.)	- 4-
Piétinement (Cette créature peut infliger son surplu- blessures de combat au joueur ou au planeswalker	
qu'elle attaque.)	
	1/1
Magin the Cathoring @ Wizords of the Coast	



Justificatrice filelame	{R}{W}
Créature : humain et soldat	R
Double initiative (Cette créature inflige des blessur combat d'initiative et des blessures de comb normales.)	
Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pa s'engager.)	as
Piétinement (Cette créature peut infliger son surplublessures de combat au joueur ou au planeswalke qu'elle attaque.)	
1	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Justificatrice filelame	{R}{W}
Créature : humain et soldat	R
Double initiative (Cette créature inflige d combat d'initiative et des blessure	
normales.)	es de combat
Vigilance (Attaquer avec cette créature r s'engager.)	ne la fait pas
Piétinement (Cette créature peut infliger	son surplus de
blessures de combat au joueur ou au pla	aneswalker
qu'elle attaque.)	
	4/4
Maria da Callada Callada Callada	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature légendaire : humain et soldat	
Célérité	
Mentor (À chaque fois que cette créature attaque un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante of force inférieure.)	
Prévenez toutes les blessures non-combat qui de	vraient
être infligées aux autres créatures que vous conti	rôlez.
{R}{W}: Tajic, tranchant de la Légion acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.	
	3/2

{1}{R}{W}

Tajic, tranchant de la Légion

_		
	Tajic, tranchant de la Légion	{1}{R}{W}
	Créature légendaire : humain et soldat	R
	Célérité	
	Mentor (À chaque fois que cette créature attaque	e, mettez
	un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante de force inférieure.)	ciblée de
	Prévenez toutes les blessures non-combat qui de	evraient
	être infligées aux autres créatures que vous cont	
	{R}{W} : Tajic, tranchant de la Légion acquiert	0.02.
	I'initiative jusqu'à la fin du tour.	
		3/2
		3/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tajic, tranchant de la Légion	{1}{R}{W}
Créature légendaire : humain et soldat	R
Célérité Mentor (À chaque fois que cette créature at un marqueur +1/+1 sur une créature attaqua force inférieure.)	
Prévenez toutes les blessures non-combat être infligées aux autres créatures que vous {R}{W}: Tajic, tranchant de la Légion acquie l'initiative jusqu'à la fin du tour	contrôlez. ert

Étreinte de lave	{1}{R}	Étreinte de lave	{1}{R}
Rituel	U	Rituel	U
	_		_
L'Étreinte de lave inflige 4 blessures à un		L'Étreinte de lave inflige 4 blessure	
ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, la place.	exilez-la à	ciblée. Si cette créature devait mourir ce la place.	tour-cı, exilez-la â
ia piace.		la piace.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Étreinte de lave	{1}{R}
Rituel	U
L'Étreinte de lave inflige 4 bl ciblée. Si cette créature devait mou la place.	
ia piaco.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Étreinte de lave	{1}{R}
Rituel	U
L'Étreinte de lave inflige 4 blessures à une c ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, ex la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fonderie sacrée		Fonderie sacrée
Terrain : montagne et plaine R Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.		Terrain : montagne et plaine R Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fonderie sacrée		Fonderie sacrée
Terrain : montagne et plaine R Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.		Terrain : montagne et plaine R Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne		Plaine		
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot; align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a		Terrain de base : plaine & amp;amp;amp;lt;center> <mg &<="" 65"align="center" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"><td></td><td>&atplt;center>" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"src=>&tt/center></td></mg>		&atplt;center>" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"src=>&tt/center>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine &ttcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;&	Terrain de base : plaine &ttcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine C &ttcenter>&	Terrain de base : plaine C <center>&</center>
;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"""&	;It;img width="65" align="center&

Plaine	Porte de la guilde de Boros
Terrain de base : plaine C & De la comp; amp; amp; lt; center& De la comp; amp; amp; lt; center& De la comp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a	Terrain : porte C Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {R} ou {W}.
Maria de Carla de Carla de Carla Car	Maria de Orde de OME, esta del Const
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Porte de la guilde de Boros

Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

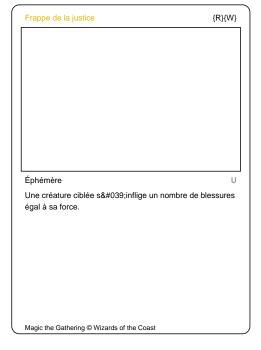
p;amp;amp;gt;

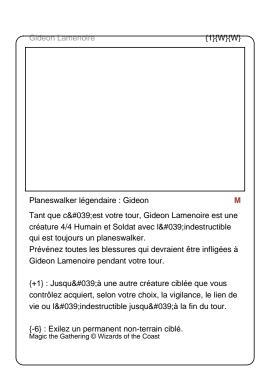
Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

′	Gideon Lamenoire	{1}{W}{W}
	Planeswalker légendaire : Gideon	M
	Tant que c'est votre tour, Gideon Lamenoire est une créature 4/4 Humain et Soldat avec l'indestructible	
	qui est toujours un planeswalker. Prévénez toutes les blessures qui devraient être infligées à	
	Gideon Lamenoire pendant votre tour.	
	{+1}: Jusqu'à une autre créature ciblée que contrôlez acquiert, selon votre choix, la vigilance vie ou l'indestructible jusqu'à la fin de controlle de controll	, le lien de
	{-6} : Exilez un permanent non-terrain ciblé. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Frappe de la justice	{R}{W}
Éphémère	U
Une créature ciblée s'inflige un nombre de b égal à sa force.	lessures
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tribunal du Conclave	{3}{W}
Enchantement	U
Convocation	
Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le cha	•
bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé q adversaire contrôle jusqu'à ce que le Trib	
Conclave quitte le champ de bataille.	and du
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tribunal du Conclave	3}{W}
Enchantement	U
Convocation	U
Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal d	9;un
Conclave quitte le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	