Banneret gobelin {R}	Banneret gobelin {R}
Créature : gobelin et soldat U	Créature : gobelin et soldat U
Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.) {1}{R}: Le Banneret gobelin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.	Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.) {1}{R}: Le Banneret gobelin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret gobelin	{R}
Créature : gobelin et soldat	U
Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mett	
un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée	
force inférieure.) {1}{R}: Le Banneret gobelin gagne +2/+0 jusqu'6 fin du tour.	àla
1	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Banneret gobelin	{R}
Créature : gobelin et soldat	U
Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, m	
un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante cible force inférieure.)	ee de
{1}{R}: Le Banneret gobelin gagne +2/+0 jusqu	39;à la
fin du tour.	
_	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aurélia, archétype de justice {2	}{R}{W}	Aurélia, archétype de justice	{2}{R}{\
Créature légendaire : ange	M	Créature légendaire : ange	
Vol		Vol	
Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, m un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblé		Mentor (À chaque fois que cett un marqueur +1/+1 sur une cré	• •
force inférieure.)	e de	force inférieure.)	ature attaquarite cibiee de
Au début du combat pendant votre tour, choisissez		Au début du combat pendant v	otre tour, choisissez
jusqu'à une créature ciblée que vous contrôle:	z.	jusqu'à une créature cib	ée que vous contrôlez.
Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2		Jusqu'à la fin du tour, ce	
acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert le	a	acquiert le piétinement si elle e	st rouge, et acquiert la
vigilance si elle est blanche.		vigilance si elle est blanche.	
Г	0/5		0/5
	2/5		2/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		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 attaque, un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante cil force inférieure.) Au début du combat pendant votre tour, choisisse: jusqu'à une créature ciblée que vous contrô Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquier vigilance si elle est blanche.	blée de z blez. +2/+0,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/5

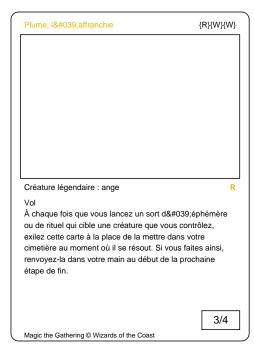
Aurélia, archétype de justice	{2}{R}{W}
Créature légendaire : ange	М
Vol Mentor (À chaque fois que cette créature attaque,	mottoz
un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ci force inférieure.)	
Au début du combat pendant votre tour, choisisse	
jusqu'à une créature ciblée que vous contro Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne	
acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquie vigilance si elle est blanche.	rt la
	2/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{2}{R}{W}

2/5

Plume, I'affranchie	{R}{W}{W}
Créature légendaire : ange	R
Vol	
A chaque fois que vous lancez un sor ou de rituel qui cible une créature que	
exilez cette carte à la place de la mett	,
cimetière au moment où il se résout. S	•
renvoyez-la dans votre main au début étape de fin.	de la prochaine
ctape de iii.	
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/4
magic the dathering with vitalius of the Coast	

Plume, I'affranchie	{R}{W}{W}
Créature légendaire : ange	R
Vol	
A chaque fois que vous lancez un sort o ou de rituel qui cible une créature que v	
exilez cette carte à la place de la mettre	,
cimetière au moment où il se résout. Si	
renvoyez-la dans votre main au début c étape de fin.	de la prochaine
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Plume, I'affranchie

Créature légendaire : ange

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.

Clairon assourdissant	{1}{R}{W}	Clairon assourdissant {1}{R}{W}	
Rituel	R	Rituel	
Choisissez I'un ou les deux ? ? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessure créature. ? Les créatures que vous contrôlez acquière jusqu'à la fin du tour.		Choisissez I'un ou les deux ? ? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature. ? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)

Clairon assourdissant	{1}{R}{W
Rituel	F
Choisissez I'un ou les deux ?	
? Le Clairon assourdissant inflige 3 créature.	blessures à chaque
? Les créatures que vous contrôlez	acquièrent le lien de vie
jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

	Rituel R Choisissez I'un ou les deux ?	
	<ul><li>? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.</li><li>? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie</li></ul>	
	jusqu'à la fin du tour.	
_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

 $\{1\}\{R\}\{W\}$ 

Clairon assourdissant

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		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>&amp;atplt;center&gt;" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"src=&gt;&amp;tt/center&gt;</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	_
	$\neg$
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>  p;amp;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;

Porte de la guilde de Boros		Porte de la guilde de Boros
Terrain: porte C		Terrain : porte C
Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {R} ou {W}.		Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {R} ou {W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Porte de la guilde de Boros		Porte de la guilde de Boros
	1	I .

С

Terrain : porte

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe	Temple du triomphe
Terrain R Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. {T}: Ajoutez {R} ou {W}.	Terrain R Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. {T}: Ajoutez {R} ou {W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe	
Terrain	R
Ce terrain arrive engagé.	
Quand ce terrain arrive, regard 1.  {T}: Ajoutez {R} ou {W}.	
( ) ( )	

Temple du triomphe		`
Terrain	R	
Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. {T} : Ajoutez {R} ou {W}.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		ر

Instant d'héroïsme	{1}{W}		Instant d'héroïsme	{1}{W}
Éphémère	С		Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le jusqu'à la fin du tour.	e lien de vie		Une créature ciblée gagne +2/+2 et ac jusqu'à la fin du tour.	quiert le lien de vie
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wagic the Gathering © Wizards of the Coast		,	Magic the Gathering & Wizards of the Coast	

Instant d'héroïsme	{1}{W}
Éphémère	С
	_
Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lier jusqu'à la fin du tour.	i de vie

Instant d'héroïsme	{1}{W}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +2/+2 et acq	uiert le lien de vie
jusqu'à la fin du tour.	

Frappe de la justice	{R}{W}	Frappe de la justice	{R}{W}
Éphémère	U	Éphémère	U
Une créature ciblée s'inflige un nombre de bégal à sa force.	essures	Une créature ciblée s'inflige un égal à sa force.	nombre de blessures
egal a sa lorce.		egai a sa lorce.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Frappe de la justice	{R}{W}
Éphémère	U
Une créature ciblée s'inflige un nomégal à sa force.	bre de blessures

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	
·	

Royaume carcéral	{2}{W}	Royaume carcéral	{2}{W}
Enchantement	U	Enchantement	U
Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ exilez une créature ciblée ou un planeswalker cib qu'un adversaire contrôle jusqu'à ca Royaume carcéral quitte le champ de bataille. Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ eregard 1.	olé e que le	Quand le Royaume carcéral arrive sur exilez une créature ciblée ou un plane qu'un adversaire contrôle jusqu Royaume carcéral quitte le champ de Quand le Royaume carcéral arrive sur regard 1.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	swalker ciblé 'à ce que le bataille.
magic are Guarding & Mizurdo of the Good		magic are examining a wizards of the ecost	

Royaume carcéral	{2}{W}
Enchantement	U
Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ	
exilez une créature ciblée ou un planeswalker ci qu'un adversaire contrôle jusqu'à c	
Royaume carcéral quitte le champ de bataille.	e que le
Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ	de bataille,
regard 1.	

Royaume carcéral	{2}{W}
Enchantement	U
Quand le Royaume carcéral arrive sur le	
exilez une créature ciblée ou un planesw qu'un adversaire contrôle jusqu&#</td><td></td></tr><tr><td>Royaume carcéral quitte le champ de bat</td><td></td></tr><tr><td>Quand le Royaume carcéral arrive sur le regard 1.</td><td>cnamp de bataille,</td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>	

Tribunal du Conclave	{3}{W}		Tribunal du Conclave	{3}{W}
Enchantement	U		Enchantement	U
Convocation			Convocation	
Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le ch bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé ( adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tri Conclave quitte le champ de bataille.	qu'un		Quand le Tribunal du Conclave arrive si bataille, exilez un permanent non-terrain adversaire contrôle jusqu'à ce qu Conclave quitte le champ de bataille.	n ciblé qu'un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		) (	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 quadversaire contrôle jusqu'à ce que le Trib	
Conclave quitte le champ de bataille.	
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

Tribunal du Conclave	{3}{W}
Enchantement	U
Convocation  Quand le Tribunal du Conclave arrive su	r la champ do
bataille, exilez un permanent non-terrain	•
adversaire contrôle jusqu'à ce que Conclave quitte le champ de bataille.	e le Tribunal du

