

Banneret goblin

{R}

Créature : goblin 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 goblin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret goblin

{R}

Créature : goblin 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 goblin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret goblin

{R}

Créature : goblin 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 goblin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret goblin

{R}

Créature : goblin 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 goblin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur{W}

Créature : oiseauC

Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur{W}

Créature : oiseauC

Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur{W}

Créature : oiseauC

Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur{W}

Créature : oiseauC

Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaillant de Solcastel

{1}{W}

Créature : humain et soldat

U

Initiative

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaillant de Solcastel

{1}{W}

Créature : humain et soldat

U

Initiative

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaillant de Solcastel

{1}{W}

Créature : humain et soldat

U

Initiative

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaillant de Solcastel

{1}{W}

Créature : humain et soldat

U

Initiative

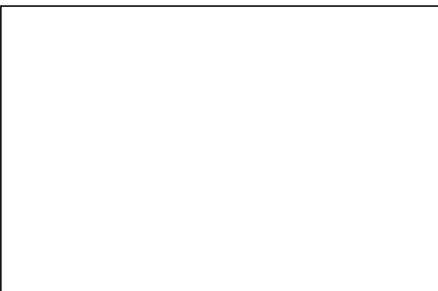
Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de Feuréal

{R}{R}{W}{W}



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.)

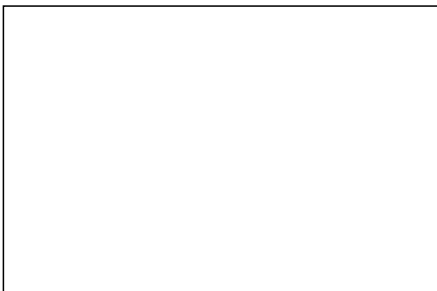
À chaque fois que la Capitaine de Feuréal subit des blessures, elle inflige autant de blessures à un joueur ciblé.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de Feuréal

{R}{R}{W}{W}



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

Capitaine de Feuréal

{R}{R}{W}{W}



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

Capitaine de Feuréal

{R}{R}{W}{W}



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

Défieur de Boros

{R}{W}

Créature : humain et soldat

U

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

{2}{R}{W} : Le Défieur de Boros gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défieur de Boros

{R}{W}

Créature : humain et soldat

U

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

{2}{R}{W} : Le Défieur de Boros gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défieur de Boros

{R}{W}

Créature : humain et soldat

U

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

{2}{R}{W} : Le Défieur de Boros gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défieur de Boros

{R}{W}

Créature : humain et soldat

U

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

{2}{R}{W} : Le Défieur de Boros gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire chevalier céleste{1}{R}{W}

Créature : humain et chevalier
Vol, célérité

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire chevalier céleste{1}{R}{W}

Créature : humain et chevalier
Vol, célérité

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire chevalier céleste{1}{R}{W}

Créature : humain et chevalier
Vol, célérité

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire chevalier céleste{1}{R}{W}

Créature : humain et chevalier
Vol, célérité

C

2/2

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 attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

Prévenez toutes les blessures non-combat qui devraient être infligées aux autres créatures que vous contrôlez.

{R}{W} : Tajic, tranchant de la Légion acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

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 attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

Prévenez toutes les blessures non-combat qui devraient être infligées aux autres créatures que vous contrôlez.

{R}{W} : Tajic, tranchant de la Légion acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

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 attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

Prévenez toutes les blessures non-combat qui devraient être infligées aux autres créatures que vous contrôlez.

{R}{W} : Tajic, tranchant de la Légion acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de pierre

Terrain

U

La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de pierre



Terrain

U

La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



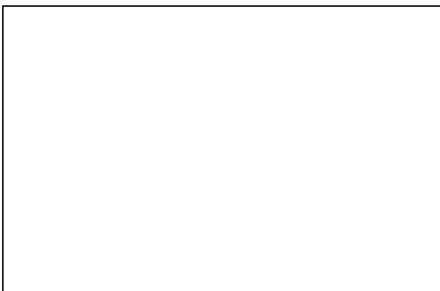
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



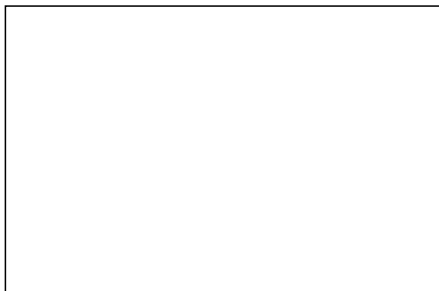
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}



Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}



Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de la justice

{R}{W}

Éphémère

U

Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de la justice

{R}{W}

Éphémère

U

Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

