

Patron de guerre de la Légion

{2}{R}

Créature : goblin et soldat

R

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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron de guerre de la Légion

{2}{R}

Créature : goblin et soldat

R

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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron de guerre de la Légion

{2}{R}

Créature : goblin et soldat

R

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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin à la runeloi

{W}

Créature : humain et soldat

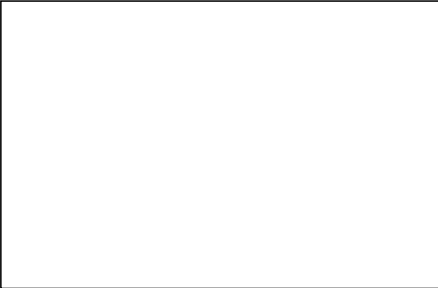
C

{1}, {T} : Engagez une créature ciblée avec une valeur de mana supérieure ou égale à 2 ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin à la runeloi {W}



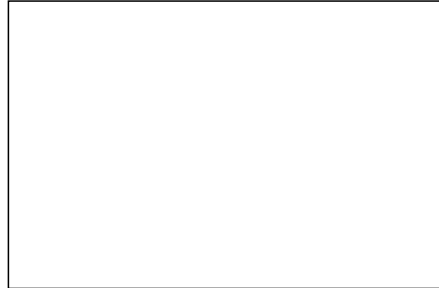
Créature : humain et soldat C

{1}, {T} : Engagez une créature ciblée avec une valeur de mana supérieure ou égale à 2 ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin à la runeloi {W}




Créature : humain et soldat C

{1}, {T} : Engagez une créature ciblée avec une valeur de mana supérieure ou égale à 2 ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin à la runeloi {W}




Créature : humain et soldat C

{1}, {T} : Engagez une créature ciblée avec une valeur de mana supérieure ou égale à 2 ciblée.

1/2

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

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

Aurélia, archétype de justice {2}{R}{W}



Créature légendaire : ange M

Vol

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, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.

2/5

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

Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, 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 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

Aurélia, archétype de justice

{2}{R}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol

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, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, 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 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

Justificatrice filelame

{R}{W}

Créature : humain et soldat

R

Double initiative (Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)
Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justificatrice filelame

{R}{W}

Créature : humain et soldat

R

Double initiative (Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)
Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justificatrice filelame

{R}{W}

Créature : humain et soldat

R

Double initiative (Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)
Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justificatrice filelame

{R}{W}

Créature : humain et soldat

R

Double initiative (Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

Plétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

1/1

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

Étreinte de lave

{1}{R}



Rituel

U

L'Étreinte de lave inflige 4 blessures à une créature ciblée.
Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de lave

{1}{R}



Rituel

U

L'Étreinte de lave inflige 4 blessures à une créature ciblée.
Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de lave

{1}{R}



Rituel

U

L'Étreinte de lave inflige 4 blessures à une créature ciblée.
Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de lave

{1}{R}



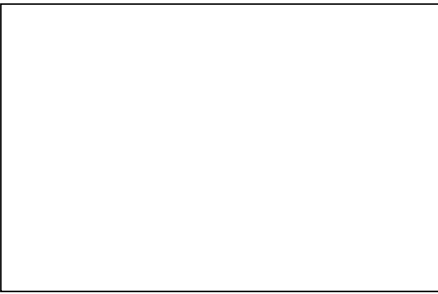
Rituel

U

L'Étreinte de lave inflige 4 blessures à une créature ciblée.
Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



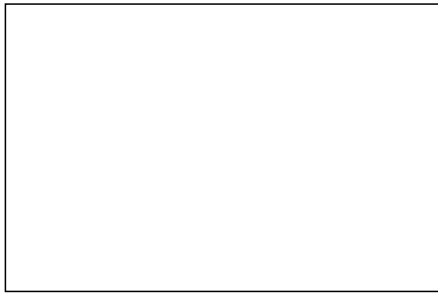
Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



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

C

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.
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à Gideon Lamenoire pendant votre tour.

{+1} : Jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert, selon votre choix, la vigilance, le lien de vie ou l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Exilez un permanent non-terrain ciblé.

4/

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

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.
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à Gideon Lamenoire pendant votre tour.

{+1} : Jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert, selon votre choix, la vigilance, le lien de vie ou l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Exilez un permanent non-terrain ciblé.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de la justice

{R}{W}



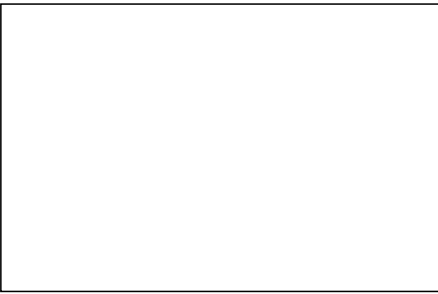
Éphémère **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave

{3}{W}



Enchantement

U

Convocation

Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave

{3}{W}



Enchantement

U

Convocation

Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast