Assaillant de Kinsbayel {1}{W}

Créature : sangami et soldat **C**

Quand l'Assaillant de Kinsbayel arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillant soufflecape {3}{W}

Créature : oiseau et soldat **U**

Vol
À chaque fois que l'Assaillant soufflecape devient bloqué, vous pouvez le dégager et le retirer du combat.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillant de Kinsbayel {1}{W}

Créature : sangami et soldat **C**

Quand l'Assaillant de Kinsbayel arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Busard soufflecape {1}{W}{W}

Créature : oiseau et soldat **C**

Vol
À chaque fois que le Busard soufflecape devient bloqué, vous pouvez le dégager et le retirer du combat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Busard soufflecape {1}{W}{W}

Créature : oiseau et soldat C

Vol
À chaque fois que le Busard soufflecape devient bloqué, vous pouvez le dégager et le retirer du combat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine des veilleurs {4}{W}{W}

Créature : humain et soldat R

Vigilance
Les autres créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.
Quand le Capitaine des veilleurs arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de circonscription {W}{W}

Créature : humain et soldat R

Initiative
À chaque fois que le Capitaine de circonscription inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeuse d'épées vétérane {2}{W}

Créature : humain et soldat C

Les autres créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+0.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeuse d'épées vétérane {2}{W}

Créature : humain et soldat C

Les autres créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+0.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Javeliniers icatians {W}

Créature : humain et soldat P

Les Javeliniers icatians arrivent sur le champ de bataille avec, sur eux, un marqueur « javelot ».
{T}, retirez un marqueur « javelot » des Javeliniers icatians : Les Javeliniers icatians infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitante de la rue du Tribunal {2}{W}

Créature : humain et soldat C

À chaque fois qu'une autre créature blanche arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Javeliniers icatians {W}

Créature : humain et soldat P

Les Javeliniers icatians arrivent sur le champ de bataille avec, sur eux, un marqueur « javelot ».
{T}, retirez un marqueur « javelot » des Javeliniers icatians : Les Javeliniers icatians infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître armurier vétéran {W}{W}

Créature : humain et soldat **C**

Les autres créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +0/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes {W}

Créature : humain et clerc **U**

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître armurier vétéran {W}{W}

Créature : humain et soldat **C**

Les autres créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +0/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble templier {5}{W}

Créature : humain et clerc et soldat **C**

Vigilance
Recyclage de plaine {2}

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partisan loxodon {4}{W}

Créature : éléphant et soldat **C**

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pêcheuse céleste kor {1}{W}

Créature : kor et soldat **C**

Vol
Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partisan loxodon {4}{W}

Créature : éléphant et soldat **C**

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse bannisseuse {1}{W}{W}

Créature : humain et clerc **U**

Quand la Prêtresse bannisseuse arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Prêtresse bannisseuse quitte le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauveur soufflecape {4}{W}

Créature : oiseau et soldat R

Vol
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient bloquée, vous pouvez la dégager et la retirer du combat.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupes régulières {2}{W}

Créature : humain et soldat C

Vigilance

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle soufflecape {2}{W}{W}

Créature : humain et soldat U

À chaque fois que la Sentinelle soufflecape devient bloquée, vous pouvez la dégager et la retirer du combat.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur gemmepaume {5}{W}

Créature : humain et soldat C

Recyclage {2}{W}
Quand vous recyclez le Vengeur gemmepaume, les créatures Soldat gagnent +1/+1 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de justice {X}{X}{2}{W}{W}

Rituel R

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.
Recyclage {2}{W}
Quand vous recyclez le Décret de justice, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance solaire {W}

Rituel C

La Lance solaire inflige 3 blessures à une créature non-blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance solaire {W}

Rituel C

La Lance solaire inflige 3 blessures à une créature non-blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées

Terrain **C**

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées

Terrain **C**

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, championne du Soleil {4}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth **M**

{+1} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-3} : Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.

{-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}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flamboiement céleste {W}{W}

Éphémère **C**

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante ou bloqueuse.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnage intrépide {2}{W}

Éphémère **U**

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parade d'âme {1}{W}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures qu'une ou deux créatures ciblées devraient infliger ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacré saut {1}{W}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte {1}{W}

Éphémère C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte {1}{W}

Éphémère C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast