

Aéronaute kor {W}{W}

Créature : kor et soldat U

Kick {1}{W} (Vous pouvez payer {1}{W} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Vol

Quand l'Aéronaute kor arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, la créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite {W}

Créature : humain et soldat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer à l'arc long {W}{W}

Créature : humain et soldat et archer U

Initiative ; portée

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret de Sacrejonc {1}{W}

Créature : sangami et soldat C

Les sorts de sangami et les sorts de soldat que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier avemain {3}{W}{W}{W}



Créature : oiseau et soldat R

Vol

Les autres créatures Oiseau gagnent +1/+1.
Les autres créatures Soldat gagnent +1/+1.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine des vieillards {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 vieillards 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 chevalerie d'Éos {4}{W}



Créature : humain et chevalier R

Quand le Capitaine de chevalerie d'Éos arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{W}, sacrifiez un soldat : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine prééminent {2}{W}



Créature : sangami et soldat R

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

À chaque fois que le Capitaine prééminent attaque, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Soldat, engagée et attaquante, depuis votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre daru {2}{W}{W}



Créature : humain et soldat U

Les sorts de soldats que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Les créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+2.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon De Bouclier D'Haazda {2}{W}



Créature : humain et soldat R

Au début de votre entretien, sacrifiez le Compagnon de bouclier d'Haazda à moins que vous ne payiez {W}{W}.
{W} : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant bénalien {3}{W}



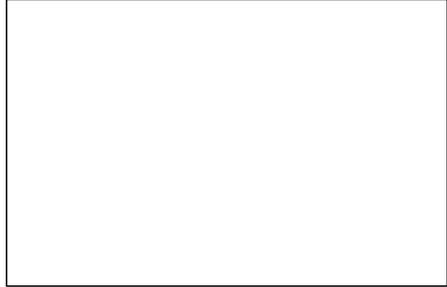
Créature : humain et soldat R

La force et l'endurance du Commandant bénalien sont chacune égales au nombre de soldats que vous contrôlez.
Suspension X ? {X}{W}{W}. X ne peut pas être 0.
À chaque fois qu'un marqueur « temps » est retiré du Commandant bénalien pendant qu'il est exilé, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureuse à la fronde d'Orprairie {W}



Créature : sangami et soldat C

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Darien, roi du Kjeldor {4}{W}{W}



Créature légendaire : humain et soldat **R**

À chaque fois que vous subissez des blessures, vous pouvez créer autant de jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité miroir {2}{W}



Créature : changeforme **R**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
 {X} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X et acquièrent tous les types de créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite dextrelame {W}



Créature : humain et soldat **C**

Provocation
 {1}{W} : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par l'Élite dextrelame ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escadron des catapultes {1}{W}



Créature : humain et soldat **U**

Engagez deux soldats dégagés que vous contrôlez :
 L'Escadron des catapultes inflige 2 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde moustique {W}



Créature : sangami et soldat C

Initiative

Renfort 1 ? {1}{W} ({1}{W}, défaussez-vous de cette carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Général de campagne {1}{W}{W}



Créature : humain et soldat R

Les autres créatures Soldat gagnent +1/+1 et ont l'initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant assermenté {4}{W}{W}



Créature : géant et soldat U

Vigilance

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +0/+2 et ont la vigilance.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grognard jötun {1}{W}



Créature : géant et soldat U

Entretien cumulatif ? Mettez deux cartes d'un cimetière unique au-dessous de la bibliothèque de leur propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros intrépide {2}{W}



Créature : humain et soldat R

{T} : Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieutenant Kirtar {1}{W}{W}



Créature légendaire : oiseau et soldat R

Vol

{1}{W}, sacrifiez Le Lieutenant Kirtar : Exilez une créature attaquante ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Javeliniers icatoriens {W}



Créature : humain et soldat P

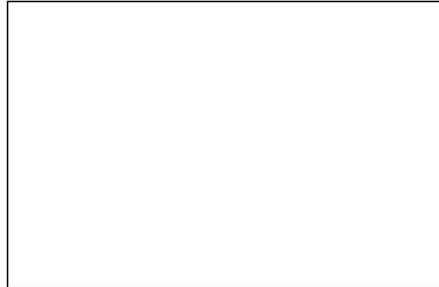
Les Javeliniers icatoriens arrivent sur le champ de bataille avec, sur eux, un marqueur « javelot ».

{T}, retirez un marqueur « javelot » des Javeliniers icatoriens : Les Javeliniers icatoriens infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître d'épée du Kazandou {W}{W}



Créature : humain et soldat et allié U

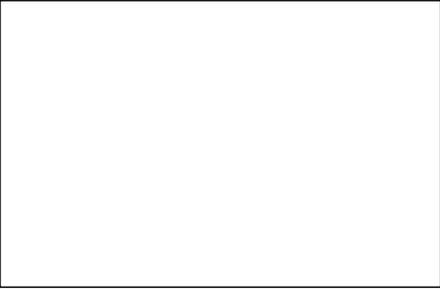
Initiative, vigilance

À chaque fois que le Maître d'épée du Kazandou ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Maître d'épée du Kazandou.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitre des catapultes {3}{W}{W}



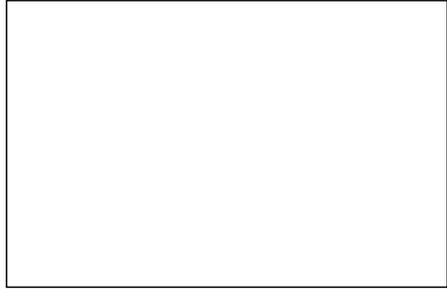
Créature : humain et soldat R

Engagez cinq soldats dégagés que vous contrôlez : Exilez une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Officier de recrutement {3}{W}



Créature : humain et soldat U

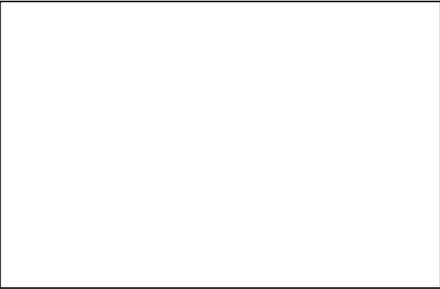
Initiative

Quand l'Officier de recrutement arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de soldat révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur de feu kor {W}{W}



Créature : kor et soldat U

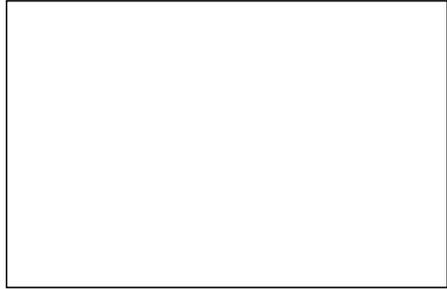
Protection contre le rouge

À chaque fois qu'un joueur joue un sort rouge, vous pouvez gagner 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauveur souffrecape {4}{W}



Créature : oiseau et soldat R

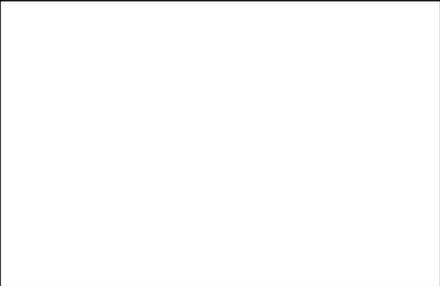
Vol

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

Sentinelle loyale {W}



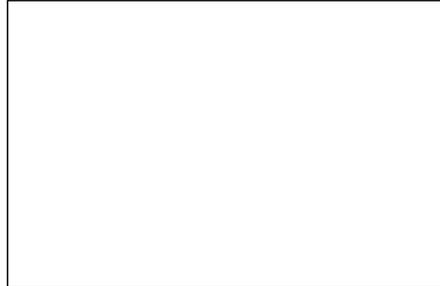
Créature : humain et soldat R

Quand la Sentinelle loyale bloque une créature, détruisez cette créature et la Sentinelle loyale.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tacticienne du cenn {W}



Créature : sangami et soldat U

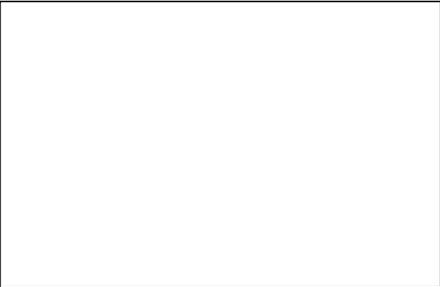
{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature Soldat ciblée.

Chaque créature que vous contrôlez qui a un marqueur +1/+1 sur elle peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signaleur de patrouille {1}{W}



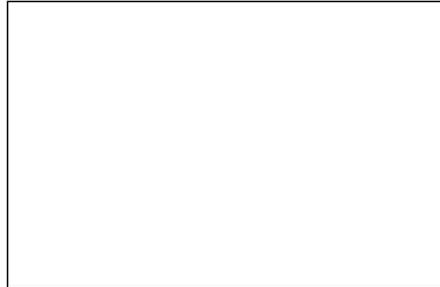
Créature : sangami et soldat U

{1}{W}, {Q} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat. ({Q} est le symbole de dégagement.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélatrice d'Alaborn {W}



Créature : humain et soldat U

Quand la Zélatrice d'Alaborn bloque une créature, détruisez cette créature et la Zélatrice d'Alaborn.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup d'état militaire

{X}{W}{W}

Rituel

R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat. Si X est supérieur ou égal à 5, détruisez toutes les autres créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de justice

{X}{X}{2}{W}{W}

Rituel

U

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Recyclage {2}{W} ({2}{W}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
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

Cruelle miséricorde

{2}{W}

Rituel

R

Chaque joueur choisit un type de créature. Détruisez toutes les créatures qui ne sont pas de l'un des types choisis de cette manière. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promesse du conquérant

{2}{W}{W}{W}

Rituel

R

Kick {6} (Vous pouvez payer {6} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Créez six jetons de créature 1/1 blanche Kor et Soldat. Si ce sort a été kické, créez douze de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste kjeldorien



Terrain

R

Si l'Avant-poste kjeldorien devrait arriver sur le champ de bataille, sacrifiez une plaine à la place. Si vous faites ainsi, mettez l'Avant-poste kjeldorien sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-le dans le cimetière de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}.

{1}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éméria, la Ruine Céleste



Terrain

R

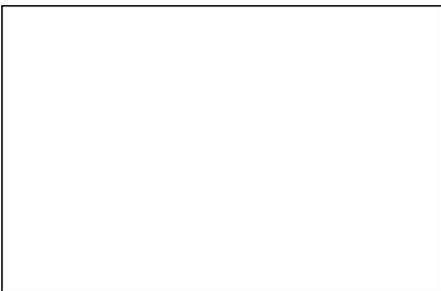
Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Camp daru



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{W}, {T} : Une créature Soldat ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

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
{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

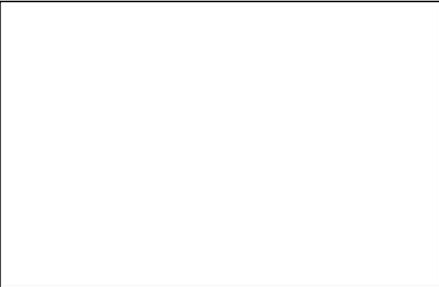


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

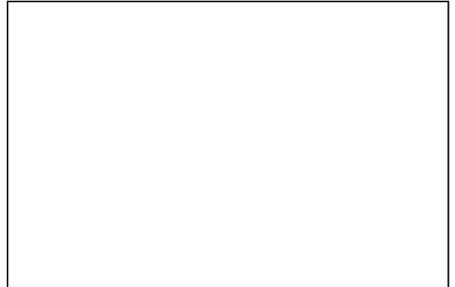


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

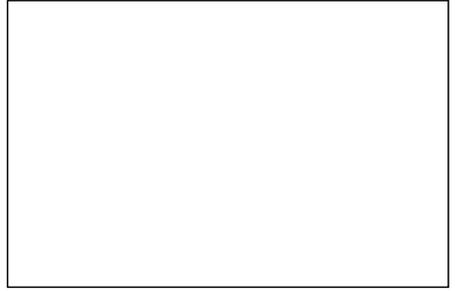


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

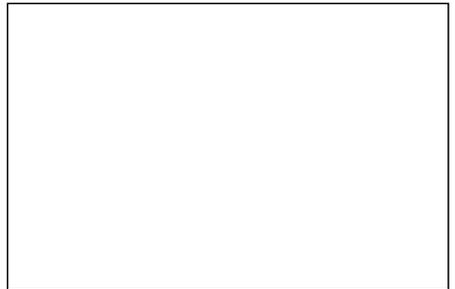


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

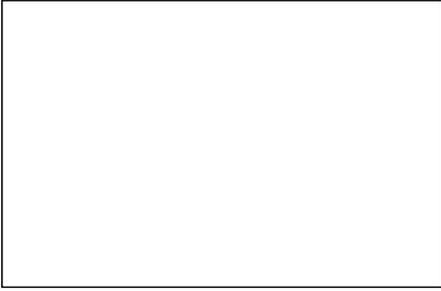


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

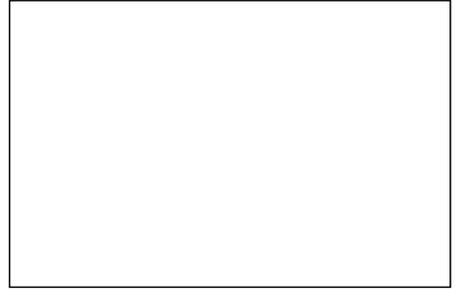


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

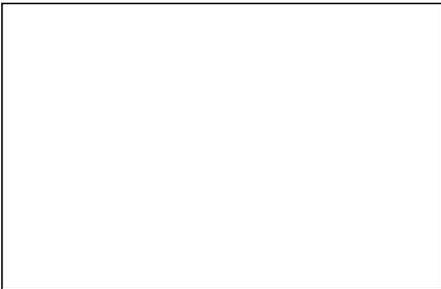


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

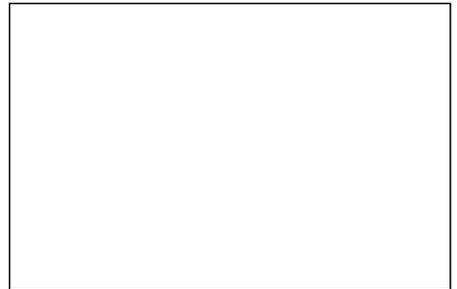


Terrain de base : plaine
{W}

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

Plaine

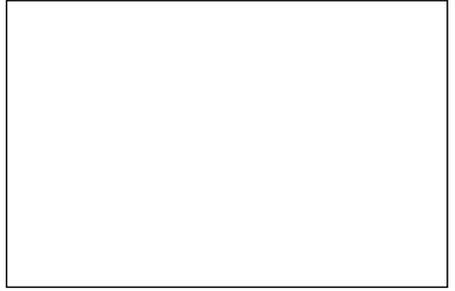


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

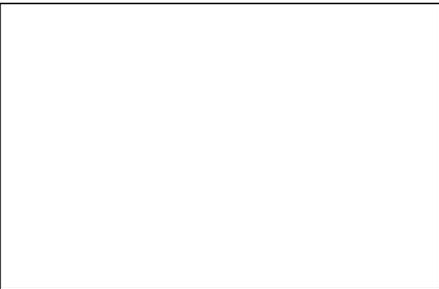


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

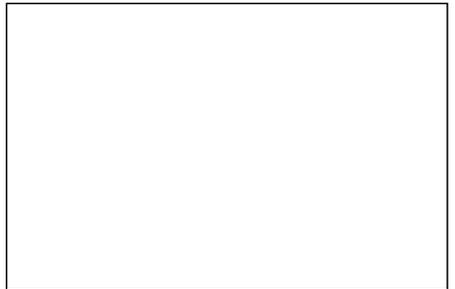


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

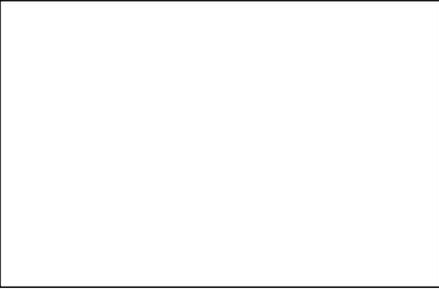


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



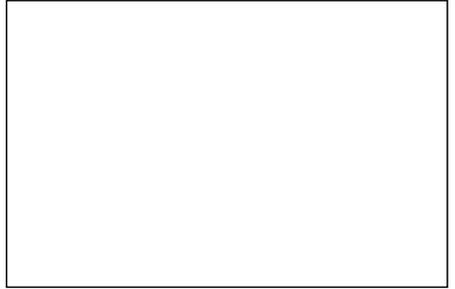
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine de Voilebrume



Terrain : plaine

U

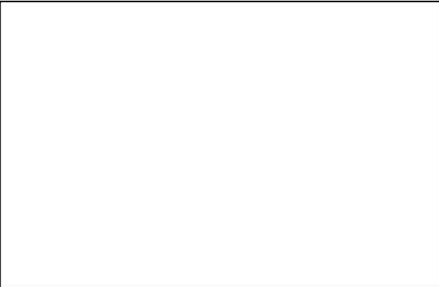
{T} : Ajoutez {W}.

La Plaine de Voilebrume arrive sur le champ de bataille engagée.

{W}, {T} : Mettez une carte ciblée de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque. N'activez que si vous contrôlez au moins deux permanents blancs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



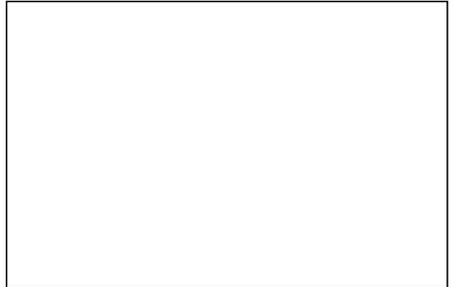
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de guet menaçante



Terrain

U

{T} : Ajoutez {W}.

La Tour de guet menaçante arrive sur le champ de bataille engagée.

{1}{W} : La Tour de guet menaçante devient une créature 1/5 blanche Soldat jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}



Artefact

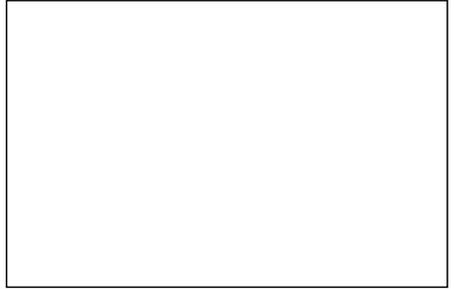
R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte des Destinées

{4}



Artefact

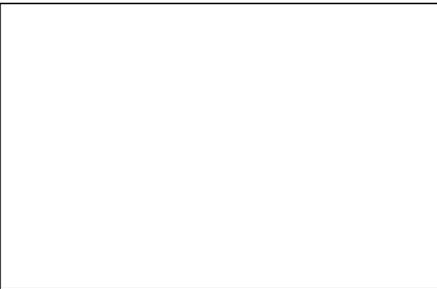
R

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées. Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial d'Akroma

{7}



Artefact légendaire

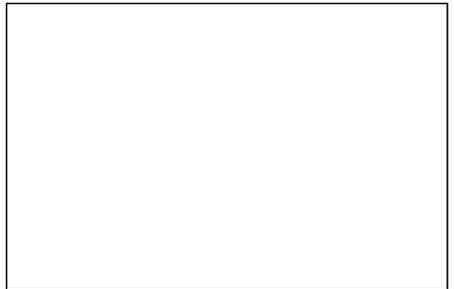
M

Les créatures que vous contrôlez ont le vol, l'initiative, la vigilance, le piétinement, la célérité, la protection contre le noir et contre le rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor

{2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

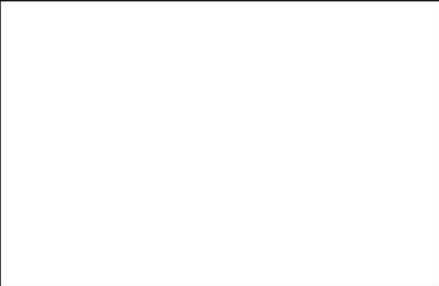
{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth, chevalière errante {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Elspeth M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

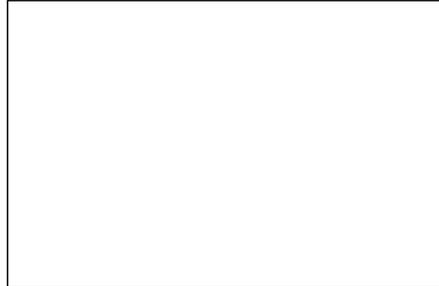
{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange au berceau {2}{W}



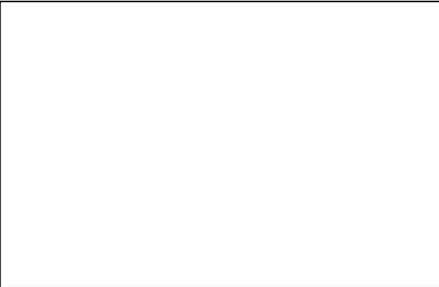
Éphémère de clan : changeforme U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}



Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}



Enchantement U

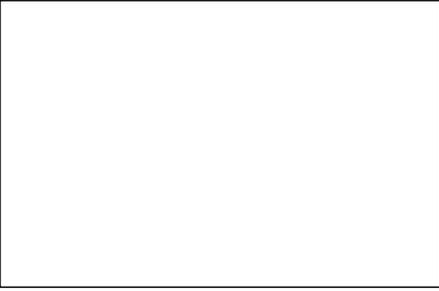
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.

Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fierté de la milice

{1}{W}



Enchantement tribal : sangami

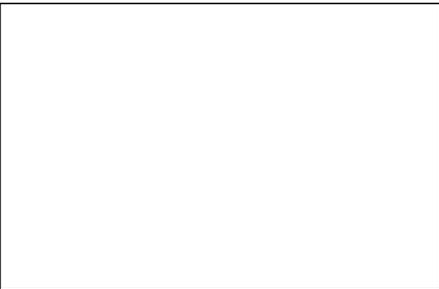
R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez attaque, vous pouvez payer {W}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat qui est engagé et attaquant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incorporation

{2}{W}



Enchantement

R

Les créatures Soldat ont la vigilance.

{2}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast