

Corps de bombardiers {1}{R}



Créature : humain et soldat **C**

Bataillon ? À chaque fois que le Corps de bombardiers et au moins deux autres créatures attaquent, le Corps de bombardiers inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur Poingdefeu {1}{R}



Créature : humain et soldat **U**

Bataillon ? À chaque fois que le Frappeur Poingdefeu et au moins deux autres créatures attaquent, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corps de bombardiers {1}{R}



Créature : humain et soldat **C**

Bataillon ? À chaque fois que le Corps de bombardiers et au moins deux autres créatures attaquent, le Corps de bombardiers inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur Poingdefeu {1}{R}



Créature : humain et soldat **U**

Bataillon ? À chaque fois que le Frappeur Poingdefeu et au moins deux autres créatures attaquent, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infanterie du Génie de guerre

{2}{R}

Créature : élémental et soldat

C

Bataillon ? À chaque fois que l'Infanterie du Génie de guerre et au moins deux autres créatures attaquent, l'Infanterie du Génie de guerre gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kazuul, Tyran des Falaises

{3}{R}{R}

Créature légendaire : ogre et guerrier

U

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, si vous êtes le joueur défenseur, créez un jeton de créature 3/3 rouge Ogre à moins que le contrôleur de cette créature ne paie {3}.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infanterie du Génie de guerre

{2}{R}

Créature : élémental et soldat

C

Bataillon ? À chaque fois que l'Infanterie du Génie de guerre et au moins deux autres créatures attaquent, l'Infanterie du Génie de guerre gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kazuul, Tyran des Falaises

{3}{R}{R}

Créature légendaire : ogre et guerrier

U

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, si vous êtes le joueur défenseur, créez un jeton de créature 3/3 rouge Ogre à moins que le contrôleur de cette créature ne paie {3}.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nimbus de rage {2}{R}



Créature : élémental **R**
Défenseur, vol
{1}{R} : Une créature ciblée attaque ce tour-ci si possible.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Airjek audacieux {1}{W}



Créature : humain et chevalier **C**
Bataillon ? À chaque fois que l'Airjek audacieux et au moins deux autres créatures attaquent, l'Airjek audacieux acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Airjek audacieux {1}{W}



Créature : humain et chevalier **C**
Bataillon ? À chaque fois que l'Airjek audacieux et au moins deux autres créatures attaquent, l'Airjek audacieux acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange solaire {4}{W}{W}



Créature : ange **R**
Vol
Quand l'Ange solaire arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les créatures engagées.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre angélique {5}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

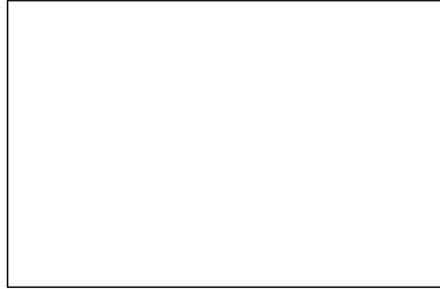
Chaque adversaire qui a lancé un sort ce tour-ci ne peut pas attaquer avec des créatures.

Chaque adversaire qui a attaqué avec une créature ce tour-ci ne peut pas lancer de sorts.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillante angélique {4}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

Au début de chaque combat, choisissez initiative, vigilance ou lien de vie. Les créatures que vous contrôlez acquièrent cette capacité jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillante angélique {4}{W}{W}



Créature : ange R

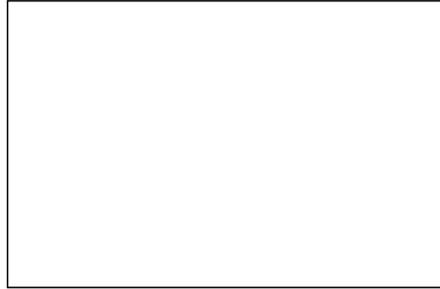
Vol

Au début de chaque combat, choisissez initiative, vigilance ou lien de vie. Les créatures que vous contrôlez acquièrent cette capacité jusqu'à la fin du tour.

4/4

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

Avant-garde d'élite {W}



Créature : humain et soldat U

2/1

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

Avant-garde d'élite {W}



Créature : humain et soldat U

2/1

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 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 des veilleurs {4}{W}{W}



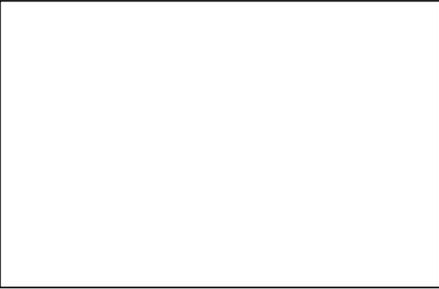
Créature : humain et soldat R

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 des veilleurs {4}{W}{W}



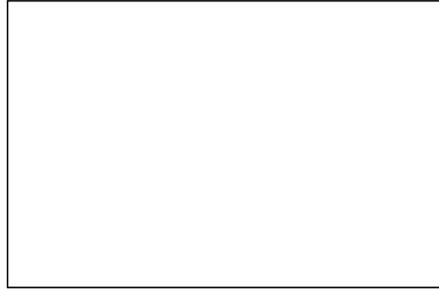
Créature : humain et soldat R

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

Carabin du front {2}{W}



Créature : humain et clerc R

Bataillon ? À chaque fois que le Carabin du front et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
 Sacrifiez le Carabin du front : Contrecarrez un sort ciblé avec {X} dans son coût de mana à moins que son contrôleur ne paie {3}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabin du front {2}{W}



Créature : humain et clerc **R**

Bataillon ? À chaque fois que le Carabin du front et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Sacrifiez le Carabin du front : Contrecarrez un sort ciblé avec {X} dans son coût de mana à moins que son contrôleur ne paie {3}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandos de l'escouade Nav {4}{W}



Créature : humain et soldat **C**

Bataillon ? À chaque fois que les Commandos de l'escouade Nav et au moins deux autres créatures attaquent, les Commandos de l'escouade Nav gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandos de l'escouade Nav {4}{W}



Créature : humain et soldat **C**

Bataillon ? À chaque fois que les Commandos de l'escouade Nav et au moins deux autres créatures attaquent, les Commandos de l'escouade Nav gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



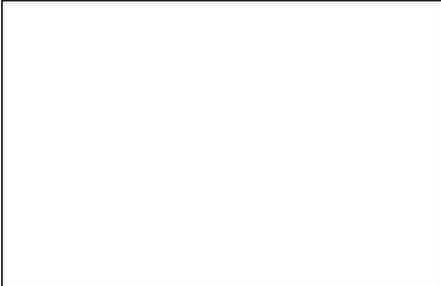
Créature légendaire : humain et soldat **R**

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

Maître d'épée du Kazandou {W}{W}



Créature : humain et soldat et allié U

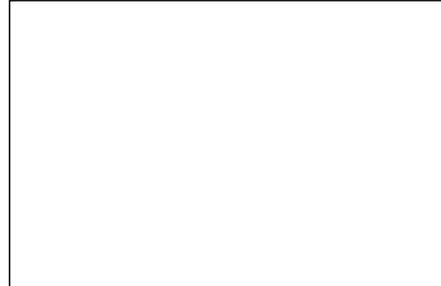
Initiative, vigilance

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

Vétéran de l'infanterie {W}



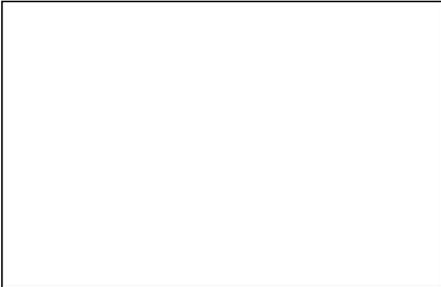
Créature : humain et soldat C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître d'épée du Kazandou {W}{W}



Créature : humain et soldat et allié U

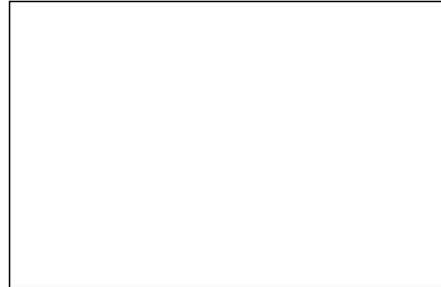
Initiative, vigilance

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

Vétéran de l'infanterie {W}



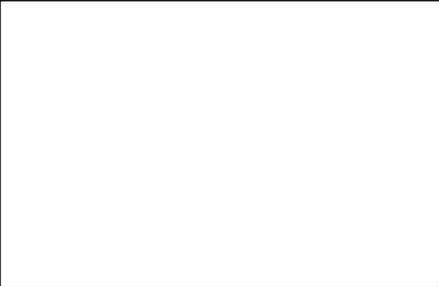
Créature : humain et soldat C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran de l'infanterie {W}



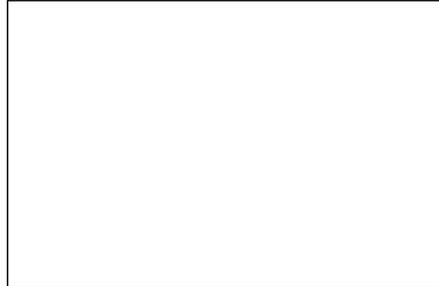
Créature : humain et soldat C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurelia, la Meneuse de guerre {2}{R}{R}{W}{W}



Créature légendaire : ange M

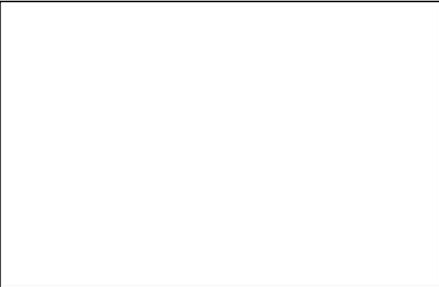
Vol, vigilance, célérité

À chaque fois qu'Aurelia attaque pour la première fois chaque tour, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran de l'infanterie {W}



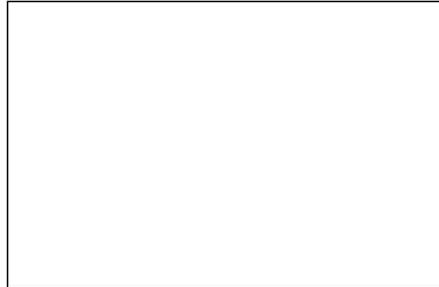
Créature : humain et soldat C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisela, lame d'Ornuit {4}{R}{W}{W}



Créature légendaire : ange R

Vol, initiative

Si une source devait infliger des blessures à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, cette source inflige le double de ces blessures à ce joueur ou à ce permanent à la place.

Si une source devait infliger des blessures à vous ou à un permanent que vous contrôlez, prévenez la moitié de ces blessures, arrondie à l'unité supérieure.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallebardiers wojek

{R}{W}



Créature : humain et soldat

C

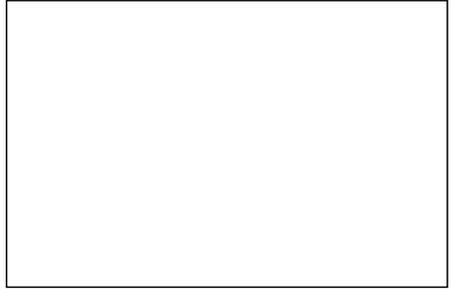
Bataillon ? À chaque fois que les Hallebardiers wojek et au moins deux autres créatures attaquent, les Hallebardiers wojek acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire chevalier céleste

{1}{R}{W}



Créature : humain et chevalier

C

Vol, célérité

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallebardiers wojek

{R}{W}



Créature : humain et soldat

C

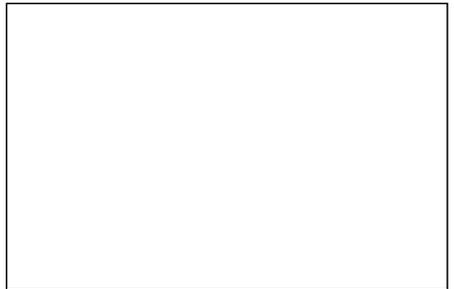
Bataillon ? À chaque fois que les Hallebardiers wojek et au moins deux autres créatures attaquent, les Hallebardiers wojek acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire chevalier céleste

{1}{R}{W}



Créature : humain et chevalier

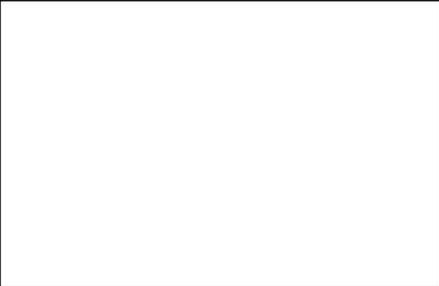
C

Vol, célérité

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

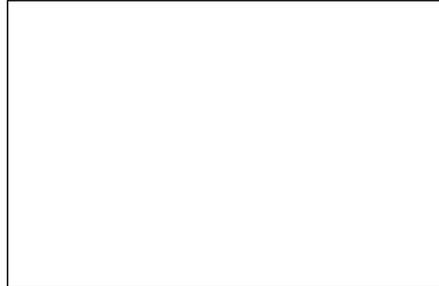


Créature : humain et chevalier C
Vol, célérité

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de Feuréal {R}{W}

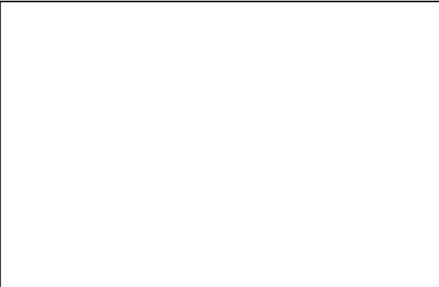


Créature : humain et chevalier U
Vigilance
{R}{W} : Le Paladin de Feuréal gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
{R}{W} : Le Paladin de Feuréal acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

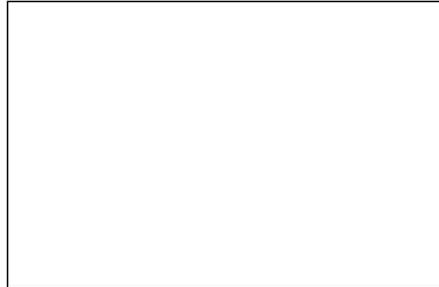


Créature : humain et chevalier C
Vol, célérité

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de Feuréal {R}{W}



Créature : humain et chevalier U
Vigilance
{R}{W} : Le Paladin de Feuréal gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
{R}{W} : Le Paladin de Feuréal acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tajic, lame de la Légion

{2}{R}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Indestructible

Bataillon ? À chaque fois que Tajic, lame de la Légion et au moins deux autres créatures attaquent, Tajic gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de la vengeance

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative, la vigilance, le piétinement et la célérité.

Équipement {3} ({3}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure d'Argentum

{6}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +6/+6.

À chaque fois que la créature équipée attaque, détruisez un permanent ciblé.

Équipement {6}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de la vengeance

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative, la vigilance, le piétinement et la célérité.

Équipement {3} ({3}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth Tirel {3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth **M**

{+2} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

{-2} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-5} : Détruisez tous les autres permanents excepté les terrains et les jetons.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère **R**

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani le Vengeur {2}{R}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani **M**

{+1} : Un permanent ciblé ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{-2} : Ajani le Vengeur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

{-7} : Détruisez tous les terrains qu'un joueur ciblé contrôle.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère **R**

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement des forces

{2}{R}

Éphémère

C

Les créatures attaquantes gagnent +1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement des forces

{2}{R}

Éphémère

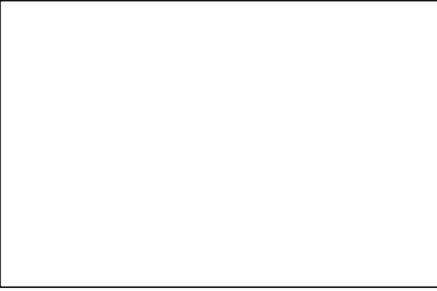
C

Les créatures attaquantes gagnent +1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement des forces

{2}{R}



Éphémère

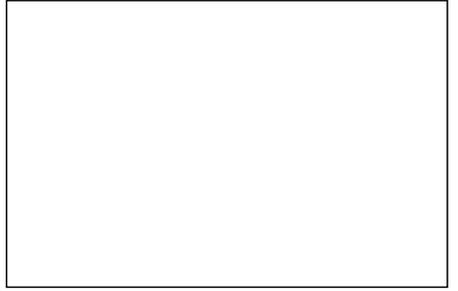
C

Les créatures attaquantes gagnent +1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flèches de la justice

{2}{RW}



Éphémère

U

Les Flèches de la justice infligent 4 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement des forces

{2}{R}



Éphémère

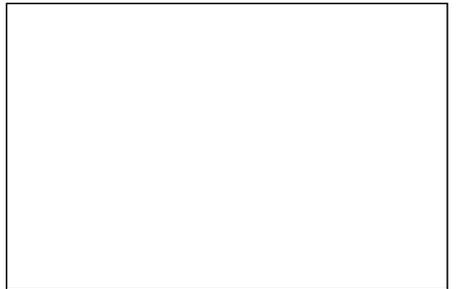
C

Les créatures attaquantes gagnent +1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flèches de la justice

{2}{RW}



Éphémère

U

Les Flèches de la justice infligent 4 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flèches de la justice

{2}{RW}

Éphémère

U

Les Flèches de la justice infligent 4 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gloire martiale

{R}{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.
Une créature ciblée gagne +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flèches de la justice

{2}{RW}

Éphémère

U

Les Flèches de la justice infligent 4 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gloire martiale

{R}{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.
Une créature ciblée gagne +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gloire martiale

{R}{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.
Une créature ciblée gagne +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblez la légion !

{3}{R}{W}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !. Créez ensuite un jeton de créature 1/1 rouge et blanche Soldat avec la célérité pour chaque marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gloire martiale

{R}{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.
Une créature ciblée gagne +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scintillation de bataille

{4}{R}{W}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scintillation de bataille

{4}{R}{W}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast