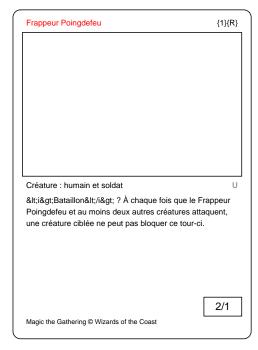
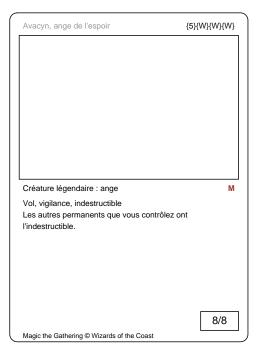
Akroma, ange de la Fureur {5}{R}{R}{I	۲}	Corps de bombardiers {1	I}{R}
Créature légendaire : ange	М	Créature : humain et soldat	С
Ce sort ne peut pas être contrecarré. Vol, piétinement, protection contre le blanc et contre le ble {R}: Akroma, ange de la Fureur gagne +1/+0 jusqu'à la fir du tour. Mue {3}{R}{R}{R}(Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.)		&Iti>Bataillon&It/i> ? À chaque fois que le Corps bombardiers et au moins deux autres créatures attaque le Corps de bombardiers inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.	
6/6 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/2

Croisé akroen	{R}
Créature : humain et soldat	c
<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous la un sort qui cible le Croisé akroen, créez un jeton de créature 1/1 rouge Soldat avec la célérité.	ıncez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1





Archétype du courage

Créature-enchantement : humain et soldat

Les créatures que vous contrôlez ont l'initiative.

Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent
l'initiative et ne peuvent pas avoir ou acquérir l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabin du front

Créature : humain et clerc

&It;i>Bataillon &It;/i> ? 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}.

Cavaliers de Gavonie	{2}{W}{W}	Anax et Cymède	{1}{R}{W}
Créature : humain et chevalier	R	Créature légendaire : humain et soldat	R
Vigilance Au moment où les Cavaliers de Gavonie arriv champ de bataille, choisissez un type de créa Les créatures Humain que vous contrôlez ont contre les créatures du type choisi.	ent sur le ture.	Initiative, vigilance & lt;i>Héroïque <i> ? À chaque fois « un sort qui cible Anax et Cymède, les créat contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le pi jusqu'à la fin du tour.</i>	que vous lancez tures que vous
	3/3		3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Paladin tueur de perfides	{1}{W}{W}
r aladiir tuedi de perildes	(1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,1,1,1
Créature : humain et chevalier	R
Initiative (Cette créature inflige des blessure avant les créatures sans l'initiative.)	s de combat
Lien de vie (Les blessures infligées par cette	e créature vous
font aussi gagner autant de points de vie.)	
Le Paladin tueur de perfides ne peut pas êtr	
sorts noirs ou rouges que vos adversaires o	ontroient.
	2/2
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, la chef de g	uerre attaque pour la
première fois chaque tour, dégagez to	
que vous contrôlez. Cette phase est s	suivie d'une phase de
combat supplémentaire.	
	3/4

Ghildmage de Solcastel {	R}{W}		Hallebardiers wojek	$\{R\}\{W\}$
Créature : humain et sorcier	U		Créature : humain et soldat	С
{1}{R}{W}: Les créatures que vous contrôlez gagnent			<;i>Bataillon ? À chaque fois que les	
+1/+0 jusqu'à la fin du tour. {2}{R}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 rouge et bla	nche		Hallebardiers wojek et au moins deux autres créatu attaquent, les Hallebardiers wojek acquièrent l'initiat	
Soldat avec la célérité.			jusqu'à la fin du tour.	
	2/2			3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gisela, lame d'Ornuit	{4}{R}{W}{W}
Créature légendaire : ange	R
/ol, initiative	· ·
Si une source devait infliger des b	lessures à un adversaire
u à un permanent qu'un adversai	•
nflige le double de ces blessures : permanent à la place.	a ce joueur ou a ce
Si une source devait infliger des bl	
permanent que vous contrôlez, pre	
olessures, arrondie à l'unité supéri	eure.
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Co	past

Héliaste de Boros {RV	V}{RW}{RW}
Créature : minotaure et sorcier	R
À chaque fois que l'Héliaste de Boros subit des inflige autant de blessures à une cible, créature	
{RW} : L'Héliaste de Boros acquiert l'initiative ju du tour.	squ'à la fin
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hoplites akroens	{R}{W}
Créature : humain et soldat	U
À chaque fois que les Hoplites akroens attaqu gagnent +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le créatures attaquantes que vous contrôlez.	
	1/2
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 ju	squ'à la fin
{R}{W} : Le Paladin de Feuréal acquiert l'initiati	ve jusqu'à la
fin du tour.	, ,
	0/2
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Légionnaire chevalier céleste	{1}{R}{W}
Créature : humain et chevalier	С
Vol, célérité	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tajic, lame de la Légion	$\{2\}\{R\}\{W\}$
Créature légendaire : humain et soldat	R
Indestructible	,
<i>Bataillon</i> ? À chaque fois que Ta de la Légion et au moins deux autres créatures	
Tajic gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.	attaquent,
, , , ,	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jour de condamnation	{2}{W}{W}	Cordillère éclatante
Rituel Détruisez toutes les créatures.	R	Terrain La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle. {T}: Ajoutez {R}. {T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Cordillère éclatante		Cordillère éclatante

Cordillère éclatante	_
	_
Terrain	
La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille	
engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.	
{T}: Ajoutez {R}.	
{T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
editante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère éclatante	
Terrain	U
La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille	
engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.	
{T} : Ajoutez {R}.	
{T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix	
eciatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cordillère éclatante	Garnison de Boros
Terrain La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle. {T}: Ajoutez {R}. {T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	Terrain La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {R}{W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fonderie sacrée	Montagne
Terrain : montagne et plaine	Terrain de base : montagne C
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.	{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

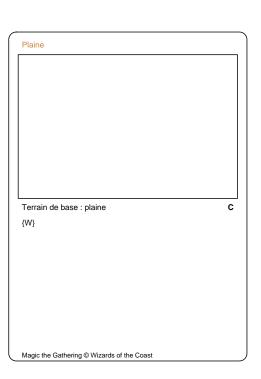
Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Plaine
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : plaine C
(R)		{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast) (Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	



Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine	Prairie éclatante	
Terrain de base : plaine C {W}	avec deux marq {T}: Ajoutez {W] {T}, retirez un m Ajoutez un mana	arqueur « charge » de la Prairie éclatante : a de la couleur de votre choix.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering	g © Wizards of the Coast
Prairie éclatante	Prairie éclatante	
Terrain U	Terrain	U
La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.		nte arrive sur le champ de bataille engagée ueurs « charge » sur elle.

(T): Ajoutez (W).

(T), retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante :
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

(T): Ajoutez (W).

(T), retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante :
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Prairie éclatante	Elixir d'immortalité {1}
Terrain La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle. {T}: Ajoutez {W}. {T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	Artefact {2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Solcastel, forteresse de la Légion	Épée de guerre et de paix {3}

Terrain

{T}: Ajoutez {C}.
{2}{R}{W}, {T}: Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artefact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le blanc.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée de guerre et de paix inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans sa main et vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance d'argent de lune	{4}	Récompense de la foi {3	3}{W}
Artefact : équipement	R	Éphémère	R
La créature équipée a l'initiative. À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Équipement {4}		Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent de votre cimetière qui ont été mises, ce tou dans votre cimetière depuis le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Mémoriai 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

Charme de Boros	{R}{W}
Éphémère	U
Choisissez l'un ? ? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une c	ible.
joueur ou planeswalker.	,
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.	
? Une créature ciblée acquiert la double initiative	jusqu'à la
fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Flèches de la justice	{2}{RW}		Gloire martiale {R}	}{W}
4			4	
Éphémère	U		Éphémère	С
Les Flèches de la justice infligent 4 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.	€		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	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		

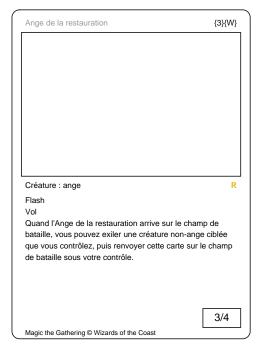
Furie d'Aurélia	{X}{R}{W}
Éphémère	М
La Furie d'Aurélia inflige X bless le désirez entre n'importe quel n chaque créature blessée de cett blessés de cette manière ne peu	ombre de cibles. Engagez e manière. Les joueurs
non-créature ce tour-ci.	,
Magic the Gathering © Wizards of the	_

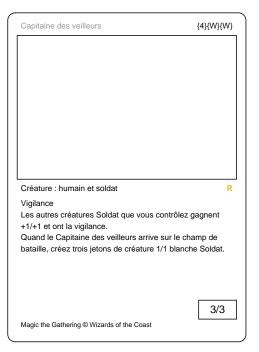
· Maîtrise de l'art de la querre	{2}{RW}{RW}
Maitise de l'ait de la guerre	{Z}{KW}{KW}
Éphémère	R
Ne lancez ce sort qu'avant la déclaration des Vous choisissez quelles créatures attaquent vous choisissez quelles créatures bloquent c	ce tour-ci.
comment ces créatures bloquent.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

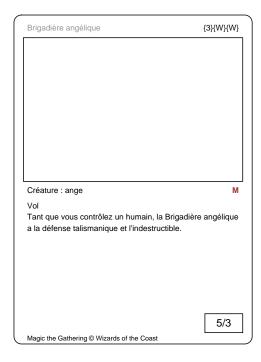
Ralliement des justes {	1}{R}{W}	Rassemblez la légion !	{3}{R}{W}
Éphémère		Enchantement	R
<i>/rradiance</i> ? Dégagez une créature et chaque autre créature qui partage une couleur a Ces créatures gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.	ciblée vec elle.	Au début de votre entretien, mettez rassemblement » sur Rassemblez le un jeton de créature 1/1 rouge et bla célérité pour chaque marqueur « ra: Rassemblez la légion !.	a légion !. Créez ensuite anche Soldat avec la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coa:	st

Initiative pour la légion	{R}{W}
Enchantement	М
Les créatures rouges que vous contrôlez g	gagnent +1/+0.
Les créatures blanches que vous contrôles	z gagnent +0/+1.
{R}{W}, Exilez l'Initiative pour la légion : Ex	xilez toutes les
créatures que vous contrôlez. Au début du	•
combat, renvoyez ces cartes sur le champ	
le contrôle de leur propriétaires, et ces cré la célérité jusqu'à la fin du tour.	atures acquierent
a colonic juoqu'u la liii du loui.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Scintillation de bataille	{4}{R}{W}
Enchantement	U
À chaque fois qu'une créature que vous conti mettez un marqueur +1/+1 sur elle.	rôlez attaque,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Créature : humain et soldat

La force et l'endurance de la Croisée d'Odric sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur	{W}{W}	Paladin sigillé	{W}{W}
Créature : humain et clerc	R	Créature : humain et chevalier	U
Pendant votre tour, vos adversaires ne peuver de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de		Initiative Exaltation (À chaque fois qu'une créatur	re que vous
ou d'enchantements.		contrôlez attaque seule, cette créature ç la fin du tour.)	
		ia iiii du tour.)	
	0/0		0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2
-		<u>. </u>	

_		
	Odric, maître tacticien	{2}{W}{W}
ſ		
L	Créature légendaire : humain et soldat	R
	Initiative	
	À chaque fois qu'Odric, maître tacticien et au m	oins trois
	autres créatures attaquent, vous choisissez que	
	créatures bloquent ce combat et comment elles	bioquent.
		3/4
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dévotion grandissante	{3}{W}{W}
Rituel	R
Créez cinq jetons de créature 1/1 blanche sort a été lancé depuis un cimetière, crée jetons à la place. Flashback {7}{W}{W} (Vous pouvez lance depuis votre cimetière pour son coût de fl ensuite.)	z dix de ces r cette carte

Lumière de l'archange	7}{W}		Bracelets à lames	{1}
Rituel	М		Artefact : équipement	С
Vous gagnez 2 points de vie pour chaque carte dans cimetière, puis vous mélangez votre cimetière à votre bibliothèque.	votre		La créature équipée gagne +1/+1. Tant que la créature équipée est un humain ou un ange, elle a la vigilance. Équipement {2}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast) (Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière. Si c'est un ange, mettez deux Mélan	Trompe-la-mort	{3}{W}{W}	Flambea
Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière. Si c'est un ange, mettez deux Mélan			
ciblée de votre cimetière. Si c'est un ange, mettez deux	Rituel	U	Éphémèr
	ciblée de votre cimetière. Si c'est u		Doublez Mélange: de son p
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Sathering O Wizards of the Coast			Magic the I

R
blé. a bibliothèque

Croisade cathare	{3}{W}{W}
Enchantement	R
À chaque fois qu'une créature arrive s	
bataille sous votre contrôle, mettez un	marqueur +1/+1 sur
chaque créature que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Destinée angélique	{2}{W}{W}
Enchantement : aura	M
Enchanter : créature	14
La créature enchantée gagne +4/+4	
elle est un ange en plus de ses autre Quand la créature enchantée meurt,	• •
angélique dans la main de son propi	riétaire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Manteau céleste	{3}{W}{W}{W}
F 1 1 manual manual	
Enchantement : aura	R
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +3/+3.	a inflica das
À chaque fois que la créature enchanté blessures de combat à un joueur, doubl	-
de vie de son contrôleur.	ez le total de polític
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	