Dennick, apprenti pieu {W}{U}

Créature légendaire : humain et soldat R

Lien de vie
Les cartes des cimetières ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités.
Perturbation {2}{W}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière transformée pour son coût de perturbation.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle aux couleurs du spectre {1}

Créature-artefact : soldat U

Protection contre le multicolore (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par quoi que ce soit de multicolore.)
À chaque fois qu'un terrain non-base arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous gagnez 1 point de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontalier yotien {1}

Créature-artefact : soldat U

À chaque fois que le Frontalier yotien attaque, une autre créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
Exhumation {W} ({W} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal aérien {1}{U}

Créature : humain et soldat C

{3} : Un soldat ciblé acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Officier frappeciel {2}{U}

Créature : humain et soldat R

Vol
À chaque fois que l'Officier frappeciel attaque, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Soldat.
Engagez trois soldats dégagés que vous contrôlez : Piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran des Courtiers {1}{U}

Créature : humain et soldat C

Quand le Vétéran des Courtiers meurt, mettez un marqueur « bouclier » sur une créature ciblée que vous contrôlez. (Si elle devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle du zéphyr {1}{U}

Créature : humain et soldat U

Flash
Vol
Quand la Sentinelle du zéphyr arrive sur le champ de bataille, renvoyez jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Si c'était un soldat, mettez un marqueur +1/+1 sur la Sentinelle du zéphyr.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de l'équipe de recherche {3}{W}

Créature : humain et soldat C

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature avec laquelle vous avez attaqué ce tour-ci.
Quand le Capitaine de l'équipe de recherche arrive, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commando cathare {1}{W}

Créature : humain et soldat C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
{1}, sacrifiez cette créature : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myrel, bouclier d'Argive {3}{W}

Créature légendaire : humain et soldat M

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer des capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantements.
À chaque fois que Myrel, bouclier d'Argive attaque, créez X jetons de créature-artefact 1/1 incolore Soldat, X étant le nombre de soldats que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-aube de Gavonie {1}{W}{W}

Créature : humain et soldat U

Parade {1}
Si ce n'est ni le jour ni la nuit, on passe au jour au moment où la Garde-aube de Gavonie arrive sur le champ de bataille.
À chaque fois qu'on passe du jour à la nuit ou de la nuit au jour, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parachutiste embusqueur {1}{W}

Créature : humain et soldat C

Flash
Vol
{5} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protectrice du cimetière {2}{W}{W}

Créature : humain et soldat M

Flash
Quand la Protectrice du cimetière arrive sur le champ de bataille, exilez une carte depuis un cimetière.
À chaque fois que vous jouez un terrain ou lancez un sort, s'il partage un type de carte avec la carte exilée, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renforts résolus {1}{W}

Créature : humain et soldat U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Quand cette créature arrive, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recruteuse militaire {W}

Créature : humain et soldat U

{3}{W} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retriever de sauvetage {3}{W}{W}

Créature : chien et soldat R

Flash
Quand le Retriever de sauvetage arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre soldat que vous contrôlez.
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées aux autres soldats attaquants que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauveur d'Ollenbock {1}{W}{W}

Créature : humain et soldat M

Entraînement (À chaque fois que cette créature attaque avec une autre créature de force supérieure, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)
À chaque fois que le Sauveur d'Ollenbock s'entraîne, exilez jusqu'à une autre créature ciblée depuis le champ de bataille ou carte de créature ciblée depuis un cimetière. Quand le Sauveur d'Ollenbock quitte le champ de bataille, mettez les cartes exilées sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survivante de Korlis {W}

Créature : humain et soldat C

Initiative
{1}{W}, exilez la Survivante de Korlis depuis votre cimetière : Regard 2.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle d'or solaire {1}{W}

Créature : humain et soldat R

À chaque fois que la Sentinelle d'or solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'elle attaque, exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.
<i>Congrégation</i> ? {1}{W} : Choisissez une couleur. La Sentinelle d'or solaire acquiert la défense talismanique contre cette couleur jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée par les créatures de cette couleur ce tour-ci. N'activez que si vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben {1}{W}

Créature légendaire : humain et soldat R

Initiative
Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran vaillant {1}{W}

Créature : kor et soldat R

Les autres soldats que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{3}{W}{W}, exilez le Vétéran vaillant depuis votre cimetière : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque soldat que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de la Nouvelle Bénalia {1}{W}

Créature : humain et soldat R

Enrôlement (Au moment où cette créature attaque, vous pouvez engager une créature non-attaquante que vous contrôlez sans mal d'invocation. Quand vous faites ainsi, ajoutez sa force à celle de cette créature jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois que la Vigile de la Nouvelle Bénalia enrôle une créature, regard 2.
Défaussez-vous d'une carte : La Vigile de la Nouvelle Bénalia acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-la.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétérane de siège {2}{W}

Créature : humain et soldat R

Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
À chaque fois qu'un autre soldat non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harbin, aviateur d'avant-garde {W}{U}

Créature légendaire : humain et soldat R

Vol
À chaque fois que vous attaquez avec au moins cinq soldats, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tacticienne yotienne {2}{W}{U}

Créature : humain et soldat U

Les autres soldats que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour retirée

Terrain U

Au moment où ce terrain arrive, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi ou pour activer une capacité d'une source créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remise en service {1}{W}

Rituel C

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte d'artefact ou de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Si une créature arrive sur le champ de bataille de cette manière, elle arrive avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eiganjo, siège de l'Empire

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {W}.
<i>Transfert</i> ? {2}{W}, défaussez-vous d'Eiganjo, siège de l'Empire : Il inflige 4 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esplanade des héros

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort légendaire.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix parmi les couleurs des permanents légendaires que vous contrôlez.
{3}, {T}, exilez l'Esplanade des héros : une créature légendaire ciblée acquiert la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Otawara, cité aérienne

Terrain légendaire **R**

{T} : Ajoutez {U}.
<i>Transfert</i> ? {3}{U}, défaussez-vous d'Otawara, cité aérienne : Renvoyez une cible, artefact, créature, enchantement ou planeswalker, dans la main de son propriétaire. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plage désertée

Terrain R

La Plage désertée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

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

Tête de pont fortifiée

Terrain R

Au moment où la Tête de pont fortifiée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de soldat de votre main. La Tête de pont fortifiée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous n'ayez révélé une carte de soldat de cette manière ou que vous ne contrôliez un soldat.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.
{5}, {T} : Les soldats que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}

Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

Terrain C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renflouage {U}

Éphémère C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir par derrière {U}

Éphémère U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Elle passe hors phase. (Traitez-la et tout ce qui lui est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'au prochain tour de son contrôleur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de Loran {W}

Éphémère C

Une cible, artefact ou créature, acquiert la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absence fatidique {1}{W}

Éphémère R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Son contrôleur enquête. (Il crée un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Posture valeureuse {1}{W}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.(Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)
? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche de combat {U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »
Tant que la créature enchantée est légendaire, elle gagne +1/+1 et elle a parade {1} (À chaque fois que la créature enchantée devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {1}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sursis {2}{W}

Enchantement U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dans les tranchées {1}{W}{W}

Enchantement M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{5}{W} : Exilez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas jusqu'à ce que Dans les tranchées quitte le champ de bataille. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et qu'une seule fois.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast