Corps de bombardiers {1}{R}

Créature : humain et soldat C

<i>Bataillon</i> ? 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

Gobelin hystérique {R}

Créature : gobelin et berserker U

À chaque fois que le Gobelin hystérique attaque, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps wojek {2}{R}

Créature : humain et soldat C

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)
Le Garde du corps wojek ne peut pas attaquer ou bloquer seul.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loyaliste de la Légion {R}

Créature : gobelin et soldat R

Célérité
<i>Bataillon</i> ? À chaque fois que le Loyaliste de la Légion et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et le piétinement jusqu'à la fin du tour et elles ne peuvent pas être bloquées par des jetons de créature ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron de guerre de la Légion {2}{R}

Créature : gobelin et soldat R

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)
Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour et attaque pendant ce combat si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de Boros {W}

Créature : humain et soldat U

<i>Bataillon</i> ? À chaque fois que l'Élite de Boros et au moins deux autres créatures attaquent, l'Élite de Boros gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Airjek audacieux {1}{W}

Créature : humain et chevalier C

<i>Bataillon</i> ? 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

Instructrice de lame {2}{W}

Créature : humain et soldat C

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de la Légion {4}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)
Quand la Lumière de la Légion meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature blanche que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agrus Kos, vétéran wojek {3}{R}{W}

Créature légendaire : humain et soldat R

À chaque fois qu'Agrus Kos, vétéran wojek attaque, les créatures rouges attaquantes gagnent +2/+0 et les créatures blanches attaquantes gagnent +0/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaillant de Solcastel {1}{W}

Créature : humain et soldat U

Initiative
Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange crinefeu {3}{R}{W}{W}

Créature : ange R

Vol, initiative
Au début de votre entretien, si l'Ange crinefeu est dans votre cimetière ou sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.
{6}{R}{R}{W}{W} : Renvoyez sur le champ de bataille l'Ange crinefeu depuis votre cimetière. N'activez que pendant votre entretien.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 guerre 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

Filelame boros {R}{W}

Créature : humain et soldat U

Double initiative

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buteur au marteau {2}{R}{W}

Créature : géant et soldat C

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Filelame boros {R}{W}

Créature : humain et soldat U

Double initiative

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Solcastel {R}{W}

Créature : humain et sorcier U

{1}{R}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
{2}{R}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 rouge et blanche Soldat avec la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliaste de Boros {RW}{RW}{RW}

Créature : minotaure et sorcier R

À chaque fois que l'Héliaste de Boros subit des blessures, il inflige autant de blessures à une cible, créature ou joueur.

{RW} : L'Héliaste de Boros acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Solcastel {R}{W}

Créature : humain et sorcier U

{1}{R}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
{2}{R}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 rouge et blanche Soldat avec la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justificatrice filelame {R}{W}

Créature : humain et soldat R

Double iniative, vigilance, piétinement

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Razia, archange de Boros {4}{R}{R}{W}{W}

Créature légendaire : ange **R**

Vol, vigilance, célérité
{T} : Les prochaines 3 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature ciblée que vous contrôlez sont infligées à une autre créature ciblée à la place.

6/3

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

Troupier d'étincelles {1}{R}{R}{W}

Créature : élémental et soldat **R**

Piétinement, lien de vie, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Troupier d'étincelles.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse crinefeu {2}{R}{W}

Créature : ange R

Vol
<i>Bataillon</i> ? À chaque fois la Vengeresse crinefeu et au moins deux autres créatures attaquent, le Vengeresse crinefeu inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Se préparer pour le combat {W}

Rituel U

Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnons sous serment {2}{W}

Rituel C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claireflamme {X}{R}{R}{W}{W}

Rituel R

<i>Irradiance</i> ? La Claireflamme inflige X blessures à une créature ciblée et à chaque autre créature qui partage une couleur avec elle. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros

Terrain U

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

Garnison de Boros

Terrain U

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

Garnison de Boros

Terrain U

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

Garnison de Boros

Terrain U

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

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

Porte de la guilde de Boros

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solcastel, forteresse de la Légion

Terrain U

{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

Cachet de Boros {2}

Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Boros {2}

Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Boros {3}

Artefact U

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.
{R}{W} : La Runeclé de Boros devient une créature-artefact 1/1 rouge et blanche soldat avec la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 cible, 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

Hélice d'éclairs {R}{W}

Éphémère U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

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

Maîtrise de l'art de la guerre {2}{RW}{RW}

Éphémère R

Ne lancez ce sort qu'avant la déclaration des attaquants.
Vous choisissez quelles créatures attaquent ce tour-ci.
Vous choisissez quelles créatures bloquent ce tour-ci et comment ces créatures bloquent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast