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

Filelame boros {R}{W}

Créature : humain et soldat U

Double initiative

1/2

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

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 Boros {RW}{RW}

Créature : humain et sorcier U

{1}{R} : Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
{1}{W} : Une créature ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueur de trompe chantonnerre {R}{W}

Créature : humain et soldat U

{T} : Une créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Boros {RW}{RW}

Créature : humain et sorcier U

{1}{R} : Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
{1}{W} : Une créature ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueur de trompe chantonnerre {R}{W}

Créature : humain et soldat U

{T} : Une créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueur de trompe chantonnerre {R}{W}

Créature : humain et soldat U

{T} : Une créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer ce tour-ci.

2/1

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

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

Créature : humain et chevalier C

Vol, célérité

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrue boros {RW}

Créature : gobelin et soldat **C**

({RW} peut être payé au choix avec {R} ou {W}.)
Initiative

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrue boros {RW}

Créature : gobelin et soldat **C**

({RW} peut être payé au choix avec {R} ou {W}.)
Initiative

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrue boros {RW}

Créature : gobelin et soldat **C**

({RW} peut être payé au choix avec {R} ou {W}.)
Initiative

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrue boros {RW}

Créature : gobelin et soldat **C**

({RW} peut être payé au choix avec {R} ou {W}.)
Initiative

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incitation à l'hystérie {2}{R}

Rituel **C**

Irradiance ? Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée et chaque autre créatuire qui partage une couleur avec elle acquiert « Cette créature ne peut pas bloquer. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine **R**

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incitation à l'hystérie {2}{R}

Rituel **C**

Irradiance ? Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée et chaque autre créatuire qui partage une couleur avec elle acquiert « Cette créature ne peut pas bloquer. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine **R**

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

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.

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

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

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.

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

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

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

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur de soleil {3}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +4/+0.
{R}{W}, détachez le Forgeur de soleil : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère rouge ou blanche avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4 et lancez cette carte sans payer son coût de mana. Puis mélangez.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bain de lumière {1}{W}

Éphémère U

Irradiance ? Choisissez une couleur. La créature ciblée et chaque autre créature qui partage une couleur avec elle gagnent la protection contre la couleur choisie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bain de lumière {1}{W}

Éphémère U

Irradiance ? Choisissez une couleur. La créature ciblée et chaque autre créature qui partage une couleur avec elle gagnent la protection contre la couleur choisie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bain de lumière {1}{W}

Éphémère U

Irradiance ? Choisissez une couleur. La créature ciblée et chaque autre créature qui partage une couleur avec elle gagnent la protection contre la couleur choisie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier-furie de Boros {2}{W}

Éphémère C

Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par la créature attaquante ou bloqueuse ciblée. Si {R} a été dépensé pour lancer ce sort, le Bouclier-furie de Boros inflige au contrôleur de cette créature un nombre de blessures égal à la force de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier-furie de Boros {2}{W}

Éphémère **C**

Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par la créature attaquante ou bloqueuse ciblée. Si {R} a été dépensé pour lancer ce sort, le Bouclier-furie de Boros inflige au contrôleur de cette créature un nombre de blessures égal à la force de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour saint {W}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier-furie de Boros {2}{W}

Éphémère **C**

Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par la créature attaquante ou bloqueuse ciblée. Si {R} a été dépensé pour lancer ce sort, le Bouclier-furie de Boros inflige au contrôleur de cette créature un nombre de blessures égal à la force de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour saint {W}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour saint {W}

Éphémère C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

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

Jour saint {W}

Éphémère C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

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

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

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

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

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

Ralliement des justes {1}{R}{W}

Éphémère **C**

Irradiance ? Dégagez une créature ciblée et chaque autre créature qui partage une couleur avec elle. Ces créatures gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement des justes {1}{R}{W}

Éphémère **C**

Irradiance ? Dégagez une créature ciblée et chaque autre créature qui partage une couleur avec elle. Ces créatures gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement des justes {1}{R}{W}

Éphémère **C**

Irradiance ? Dégagez une créature ciblée et chaque autre créature qui partage une couleur avec elle. Ces créatures gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement des justes {1}{R}{W}

Éphémère **C**

Irradiance ? Dégagez une créature ciblée et chaque autre créature qui partage une couleur avec elle. Ces créatures gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast