

Filelame boros

{R}{W}

Créature: humain et soldat

Double initiative

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Filelame boros

{R}{W}

Créature: humain et soldat

Double initiative

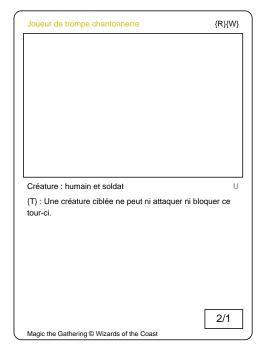
1/2

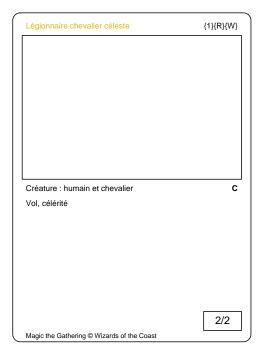
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Boros	$\{RW\}\{RW\}$		Joueur de trompe chantonnerre	{R}{W}
Créature : humain et sorcier	U		Créature : humain et soldat	U
	_			_
{1}{R}: Une créature ciblée acquiert la célérité du tour.			{T}: Une créature ciblée ne peut ni attaque tour-ci.	uer ni bloquer ce
{1}{W}: Une créature ciblée acquiert l'initiative du tour.	jusqu'à la fin			
	2/2			2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ghildmage de Boros	{RW}{RW}
Créature : humain et sorcier	U
{1}{R}: Une créature ciblée acquiert l	a célérité jusqu'à la fin
du tour. {1}{W}: Une créature ciblée acquiert	l'initiativo iusqu'à la fin
du tour.	riiliilalive jusqu'a ia iiii

Joueur de trompe chantonnerre	{R}{W}
Créature : humain et soldat	U
	r ni bloquer ce
(T} : Une créature ciblée ne peut ni attaque tour-ci.	r ni bloquer ce





Légionnaire chevalier céleste

(1){R}{W}

Créature : humain et chevalier

Vol, célérité

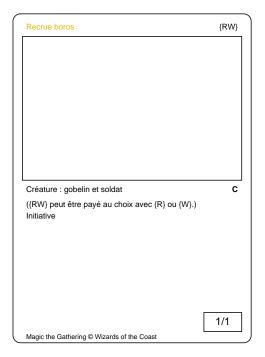
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

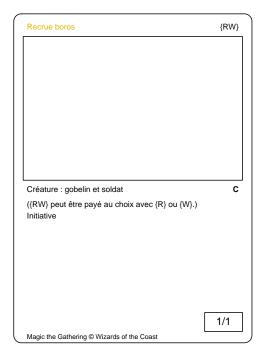
Légionnaire chevalier céleste

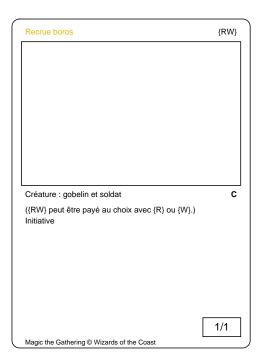
Créature : humain et chevalier

Vol, célérité

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Recrue boros

(RW)

Créature : gobelin et soldat
({RW} peut être payé au choix avec {R} ou {W}.)
Initiative

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incitation à l'hystérie	{2}{R}	Fonderie sacrée
Rituel		Terrain : montagne et plaine R
Irradiance ? Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblé		Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de
chaque autre créatuire qui partage une couleur avec acquiert « Cette créature ne peut pas bloquer. »	elle	bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.
acquiert « Cette creature ne peut pas bioquer. »		raites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagee.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Incitation à l'hystérie	- (2)(R)	Fonderie sacrée
I	1 1	l ,

Incitation à l'hystérie	{2}{F
Rituel	
Irradiance ? Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblé	e et
chaque autre créatuire qui partage une couleur avec	elle
acquiert « Cette créature ne peut pas bloquer. »	

		_
Fonderie sacrée		,
	ᆜ	
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.		
rates pas, one arrive our to champ de bataine origages.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		ر

Fonderie sacrée		Garnison de Boros
Terrain : montagne et plaine 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.		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		Garnison de Boros
Terrain : montagne et plaine 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.		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	J	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	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

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

Plaine	`
Tarrain de base y plains	
Terrain de base : plaine	C
{W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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







Plaine	Solcastel, forteresse de la Légion	
Terrain de base : plaine C	Terrain	
{W}	{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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine	
Terrain de base : plaine	С
{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 blar avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4 et lan cette carte sans payer son coût de mana. Puis mélang Équipement {3}	cez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bain de lumière	{1}{W}	Bain de lumière	{1}{W}
Éphémère	U	Éphémère	U
Irradiance? Choisissez une couleur. L chaque autre créature qui partage une gagnent la protection contre la couleur du tour.	couleur avec elle	Irradiance ? Choisissez une couleu chaque autre créature qui partage gagnent la protection contre la cou du tour.	une couleur avec elle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast
Bain de lumière	{1}{W}	Bouclier-furie de Boros	{2}{W}

_	Bain de lumière	{1}{W}
	Éphémère	U
	Irradiance ? Choisissez une couleur. La créature cibl	
	chaque autre créature qui partage une couleur avec gagnent la protection contre la couleur choisie jusqu'	
	du tour.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ephémère

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

Bouclier-furie de Boros {2}	{W}		J	Jour saint	{W}
Éphémère	С		É	Éphémère	С
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 si le Bouclier-furie de Boros inflige au contrôleur de cette créature un nombre de blessures égal à la force de cette créature.	ort,			Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient nfligées ce tour-ci.	être
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	(M	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bouclier-furie de Boros	{2}{W
4	
Éphémère	c
Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures devraient être infligées par la créature atta bloqueuse ciblée. Si {R} a été dépensé pc le Bouclier-furie de Boros inflige au contrê créature un nombre de blessures égal à la créature.	aquante ou our lancer ce sort, leur de cette
creature.	

Jour saint	{W}
Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures de comb infligées ce tour-ci.	at qui devraient être
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jour saint	{W}		Hélice d'éclairs	{R}{W}
Éphémère	С		Éphémère	U
Prévenez toutes les blessures de combat qui devre infligées ce tour-ci.	aient être		L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe et vous gagnez 3 points de vie.	quelle cible
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jour saint	{W}
Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures de combat qui dev infligées ce tour-ci.	raient être
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hélice d'éclairs	{R}{W}
Éphémère	U
L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'il et vous gagnez 3 points de vie.	

Hélice d'éclairs	$\{R\}\{W\}$		Maîtrise de l'art de la guerre	{2}{RW}{RW}
Éphémère	U		Éphémère	R
L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quel et vous gagnez 3 points de vie.	lle cible		Ne lancez ce sort qu'avant la déclarati Vous choisissez quelles créatures atta Vous choisissez quelles créatures blo comment ces créatures bloquent.	aquent ce tour-ci.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		,		

_		
ĺ.	Hélice d'éclairs	{R}{W}
	Éphémère	U
	L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe que et vous gagnez 3 points de vie.	le cible
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Ralliement des justes {1}{R}{V	V}		Ralliement des justes {1){R}{	W}
Éphémère	<u> </u>	'	Éphémère	С
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.			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	
Dell'encert des instes			Dell'annotate into	
Ralliement des justes {1}{R}{\bar{\text{N}}}	v _}		Ralliement des justes {1}{R}{	/V}

Ralliement des justes	{1}{R}{W}	
]
Éphémère	С	J
Irradiance ? Dégagez une créature ciblée et chaq créature qui partage une couleur avec elle. Ces ci gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.		
gagnent +2/+0 jusqu'a la fili du toui.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Ralliement des justes	{1}{R}{W}
Éphémère	С
Irradiance ? Dégagez une créature ciblée et ch	aque autre
créature qui partage une couleur avec elle. Ces gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.	s créatures
gagnont 12/10 jacqu'a la lili da tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

