

Corps de bombardiers {1}{R}



Créature : humain et soldat C

Bataillon ? 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

Corps de bombardiers {1}{R}



Créature : humain et soldat C

Bataillon ? 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

Corps de bombardiers {1}{R}



Créature : humain et soldat C

Bataillon ? 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

Corps de bombardiers {1}{R}



Créature : humain et soldat C

Bataillon ? 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

**Frappeur Poingdefeu** {1}{R}



Créature : humain et soldat U

Bataillon ? À chaque fois que le Frappeur Poingdefeu et au moins deux autres créatures attaquent, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Frappeur Poingdefeu** {1}{R}



Créature : humain et soldat U

Bataillon ? À chaque fois que le Frappeur Poingdefeu et au moins deux autres créatures attaquent, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Frappeur Poingdefeu** {1}{R}



Créature : humain et soldat U

Bataillon ? À chaque fois que le Frappeur Poingdefeu et au moins deux autres créatures attaquent, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Frappeur Poingdefeu** {1}{R}



Créature : humain et soldat U

Bataillon ? À chaque fois que le Frappeur Poingdefeu et au moins deux autres créatures attaquent, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loyaliste de la Légion {R}



Créature : goblin et soldat R

Célérité

Bataillon ? 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

Loyaliste de la Légion {R}



Créature : goblin et soldat R

Célérité

Bataillon ? 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

Loyaliste de la Légion {R}



Créature : goblin et soldat R

Célérité

Bataillon ? 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

Loyaliste de la Légion {R}



Créature : goblin et soldat R

Célérité

Bataillon ? 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

Vigile des Sans porte {4}{W}



Créature : ange U

Vol

La Vigile des Sans porte peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.

À chaque fois que la Vigile des Sans porte bloque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature qu'elle bloque.

3/3

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 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

Vigile des Sans porte {4}{W}



Créature : ange U

Vol

La Vigile des Sans porte peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.

À chaque fois que la Vigile des Sans porte bloque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature qu'elle bloque.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse crinefeu {2}{R}{W}



Créature : ange R

Vol

Bataillon ? 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

Vengeresse crinefeu

{2}{R}{W}



Créature : ange

R

Vol

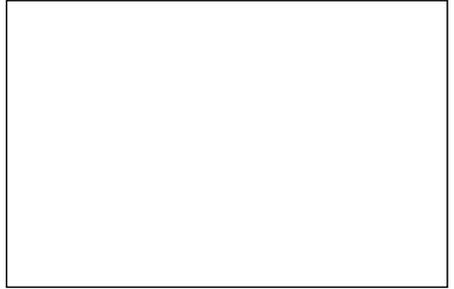
Bataillon ? À chaque fois la Vengeresse crinefeu et au moins deux autres créatures attaquent, le Vengeresse crinefeu inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'homme à abattre

{3}{R}



Rituel

U

La créature ciblée qu'un adversaire contrôle bloque ce tour-ci si possible. Dégagez cette créature. Les autres créatures que ce joueur contrôle ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'homme à abattre

{3}{R}



Rituel

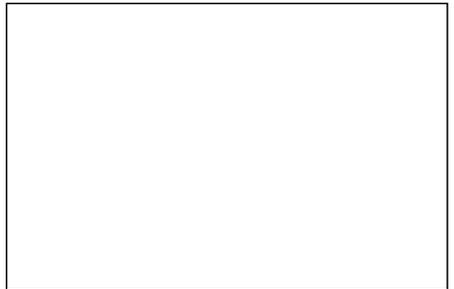
U

La créature ciblée qu'un adversaire contrôle bloque ce tour-ci si possible. Dégagez cette créature. Les autres créatures que ce joueur contrôle ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'homme à abattre

{3}{R}



Rituel

U

La créature ciblée qu'un adversaire contrôle bloque ce tour-ci si possible. Dégagez cette créature. Les autres créatures que ce joueur contrôle ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

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

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

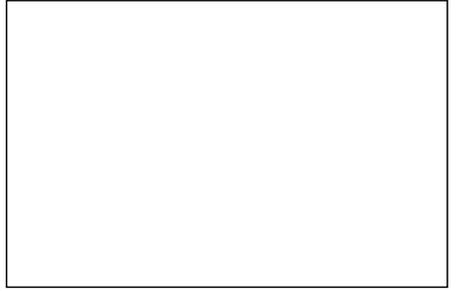


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte  
Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

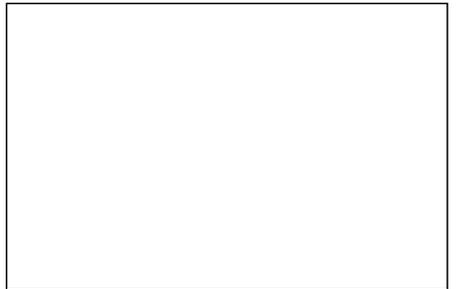


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte  
Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros

{R}{W}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

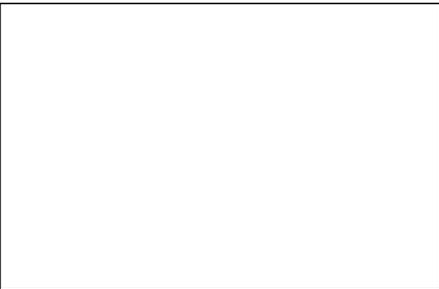
? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

? 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

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

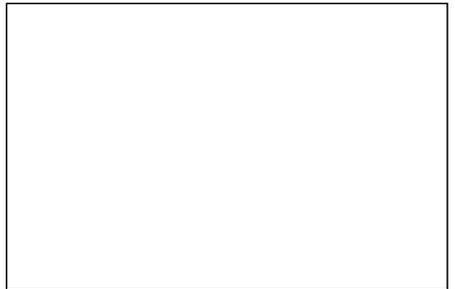
C

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

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

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

Incendie d'alerte cinq

{1}{R}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat, mettez un marqueur « brasier » sur l'Incendie d'alerte cinq.

Retirez cinq marqueur « brasier » de l'Incendie d'alerte cinq : L'Incendie d'alerte cinq inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

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

Incendie d'alerte cinq

{1}{R}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat, mettez un marqueur « brasier » sur l'Incendie d'alerte cinq.

Retirez cinq marqueur « brasier » de l'Incendie d'alerte cinq : L'Incendie d'alerte cinq inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendie d'alerte cinq

{1}{R}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat, mettez un marqueur « brasier » sur l'Incendie d'alerte cinq.  
Retirez cinq marqueur « brasier » de l'Incendie d'alerte cinq : L'Incendie d'alerte cinq inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Molestation

{R}

Rituel

C

La Molestation inflige 2 blessures à une créature ciblée.  
Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendie d'alerte cinq

{1}{R}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat, mettez un marqueur « brasier » sur l'Incendie d'alerte cinq.  
Retirez cinq marqueur « brasier » de l'Incendie d'alerte cinq : L'Incendie d'alerte cinq inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Molestation

{R}

Rituel

C

La Molestation inflige 2 blessures à une créature ciblée.  
Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Molestation

{R}

Rituel

C

La Molestation inflige 2 blessures à une créature ciblée.  
Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie d'Aurélia

{X}{R}{W}

Éphémère

M

La Furie d'Aurélia inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles. Engagez chaque créature blessée de cette manière. Les joueurs blessés de cette manière ne peuvent pas lancer de sort non-créature ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie d'Aurélia

{X}{R}{W}

Éphémère

M

La Furie d'Aurélia inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles. Engagez chaque créature blessée de cette manière. Les joueurs blessés de cette manière ne peuvent pas lancer de sort non-créature ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie d'Aurélia

{X}{R}{W}

Éphémère

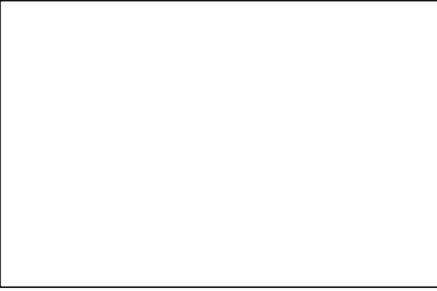
M

La Furie d'Aurélia inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles. Engagez chaque créature blessée de cette manière. Les joueurs blessés de cette manière ne peuvent pas lancer de sort non-créature ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblez la légion !

{3}{R}{W}



Enchantement

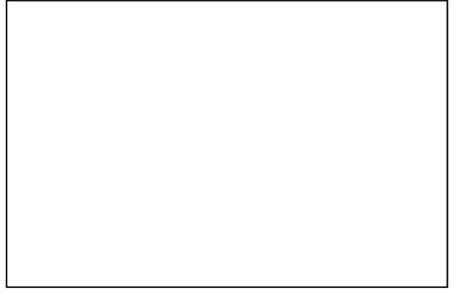
R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !. Créez ensuite un jeton de créature 1/1 rouge et blanche Soldat avec la célérité pour chaque marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblez la légion !

{3}{R}{W}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !. Créez ensuite un jeton de créature 1/1 rouge et blanche Soldat avec la célérité pour chaque marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblez la légion !

{3}{R}{W}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !. Créez ensuite un jeton de créature 1/1 rouge et blanche Soldat avec la célérité pour chaque marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast