

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

Airjek audacieux {1}{W}



Créature : humain et chevalier C

Bataillon ? 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

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

Airjek audacieux {1}{W}



Créature : humain et chevalier C

Bataillon ? 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

Airjek audacieux {1}{W}



Créature : humain et chevalier **C**

Bataillon ? 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

Carabin du front {2}{W}



Créature : humain et clerc **R**

Bataillon ? À chaque fois que le Carabin du front et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Sacrifiez le Carabin du front : Contrecarrez un sort ciblé avec {X} dans son coût de mana à moins que son contrôleur ne paie {3}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabin du front {2}{W}



Créature : humain et clerc **R**

Bataillon ? À chaque fois que le Carabin du front et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Sacrifiez le Carabin du front : Contrecarrez un sort ciblé avec {X} dans son coût de mana à moins que son contrôleur ne paie {3}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de Boros {W}



Créature : humain et soldat **U**

Bataillon ? 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

Élite de Boros {W}



Créature : humain et soldat U

Bataillon ? 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

Élite de Boros {W}



Créature : humain et soldat U

Bataillon ? 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

Élite de Boros {W}



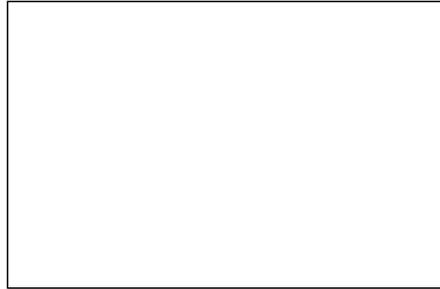
Créature : humain et soldat U

Bataillon ? 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

Héroïne de Fortcotel {2}{W}{W}



Créature : humain et chevalier M

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que l'Héroïne de Fortcotel attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héroïne de Fortcotel {2}{W}{W}



Créature : humain et chevalier M

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois que l'Héroïne de Fortcotel attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin des Accordeurs {1}{W}



Créature : humain et chevalier U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin des Accordeurs {1}{W}



Créature : humain et chevalier U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin des Accordeurs {1}{W}



Créature : humain et chevalier U

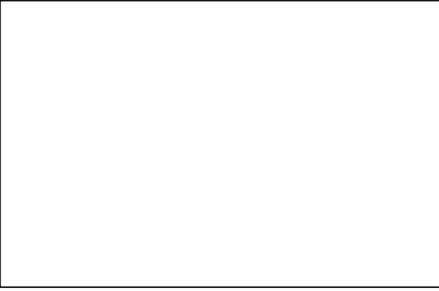
Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin des Accordeurs

{1}{W}



Créature : humain et chevalier

U

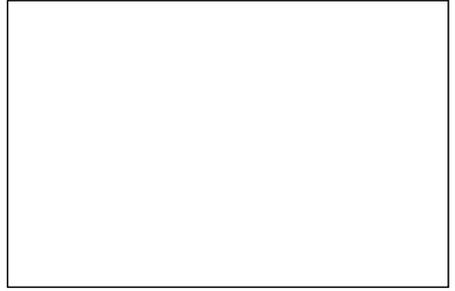
Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cyclope de forteresse

{3}{R}{W}



Créature : cyclope et soldat

U

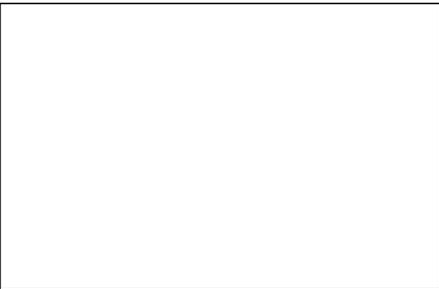
À chaque fois que le Cyclope de forteresse attaque, il gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois que le Cyclope de forteresse bloque, il gagne +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

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

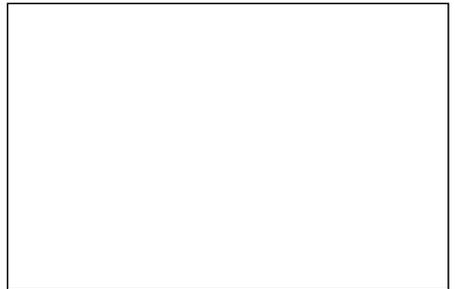
À chaque fois qu'Aurelia attaque pour la première fois chaque tour, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cyclope de forteresse

{3}{R}{W}



Créature : cyclope et soldat

U

À chaque fois que le Cyclope de forteresse attaque, il gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois que le Cyclope de forteresse bloque, il gagne +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

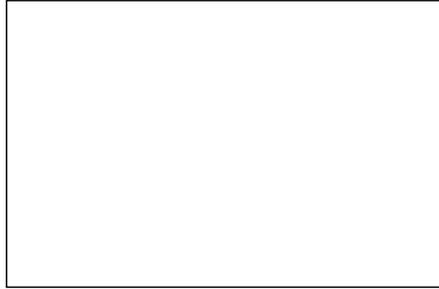


Créature : humain et chevalier C
Vol, célérité

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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}

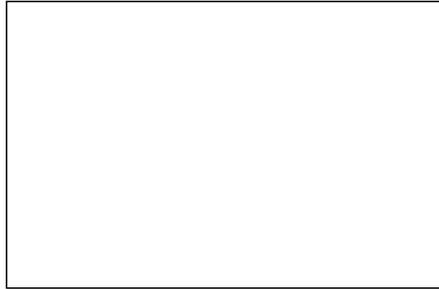


Créature : humain et chevalier C
Vol, célérité

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

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

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

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

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

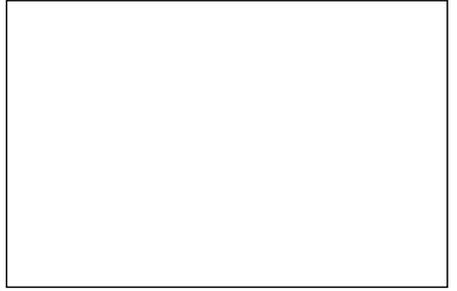
La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



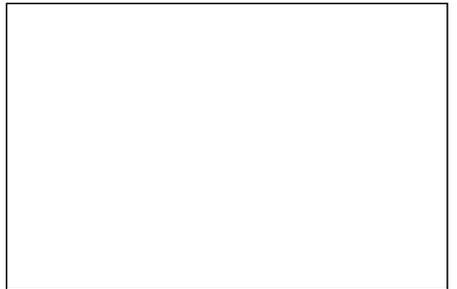
Terrain de base : montagne

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
{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

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

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

C

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

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

Elspeth, chevalière errante

{2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

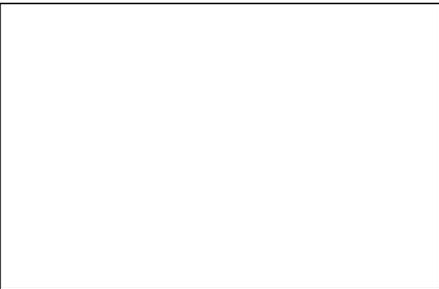
{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

C

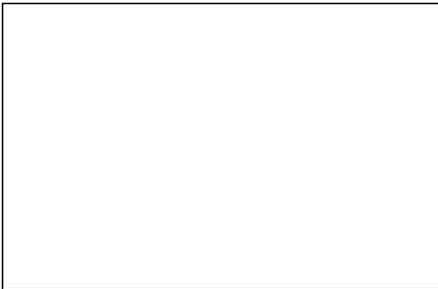
Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, chevalière errante

{2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

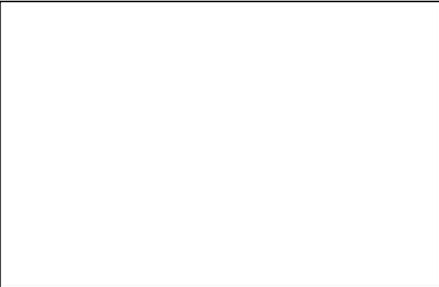
R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

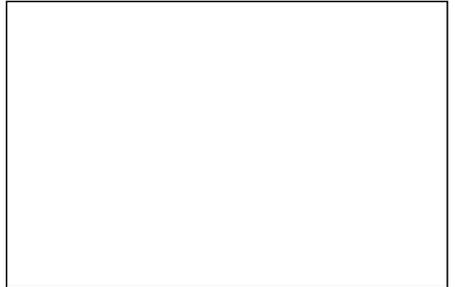
R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe {W}



Éphémère C
Détruisez la créature bloquée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe {W}



Éphémère C
Détruisez la créature bloquée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe {W}



Éphémère C
Détruisez la créature bloquée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe {W}



Éphémère C
Détruisez la créature bloquée ciblée.

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

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

