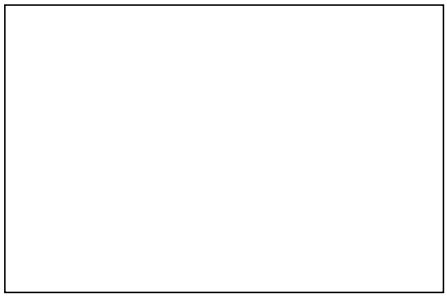
Conscrits zélés {4}{R}



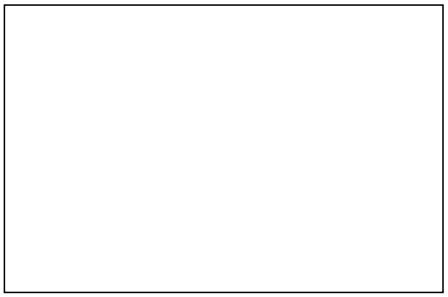
Créature : humain et guerrier R

Célérité
Quand les Conscrits zélés arrivent sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé jusqu'à la fin du tour. Dégagez ce permanent. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeuse de Kruin {1}{R}



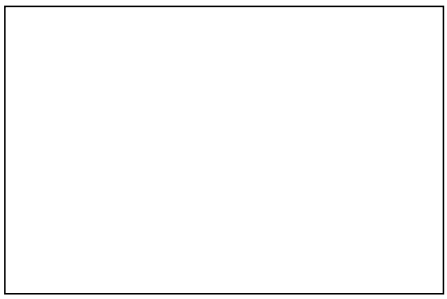
Créature : humain et guerrier C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la Frappeuse de Kruin gagne +1/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeuse de Kruin {1}{R}



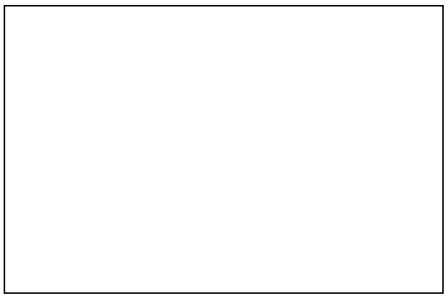
Créature : humain et guerrier C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la Frappeuse de Kruin gagne +1/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécontents kessigiens {2}{R}



Créature : humain et guerrier U

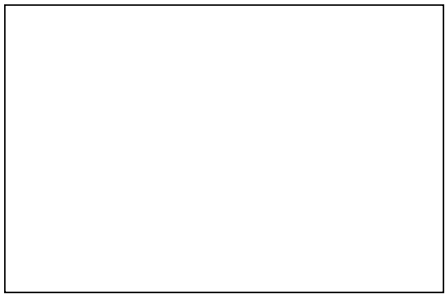
Quand les Mécontents kessigiens arrivent sur le champ de bataille, ils infligent à une cible, joueur ou planeswalker, un nombre de blessures égal au nombre d'humains que vous contrôlez.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécontents kessigiens {2}{R}



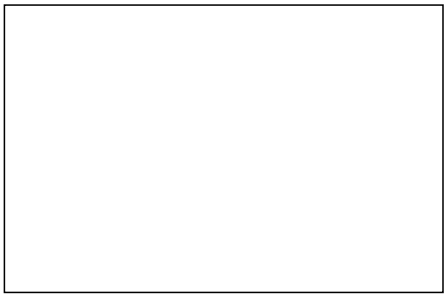
Créature : humain et guerrier U

Quand les Mécontents kessigiens arrivent sur le champ de bataille, ils infligent à une cible, joueur ou planeswalker, un nombre de blessures égal au nombre d'humains que vous contrôlez.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse des émeutiers {2}{R}



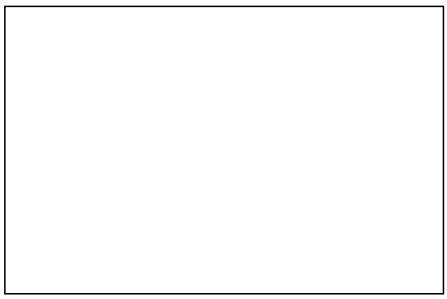
Créature : humain et guerrier C

À chaque fois que la Meneuse des émeutiers attaque, les créatures Humain que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse des émeutiers {2}{R}



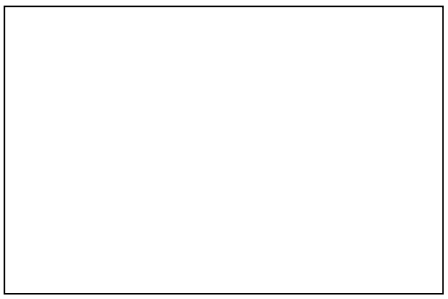
Créature : humain et guerrier C

À chaque fois que la Meneuse des émeutiers attaque, les créatures Humain que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse des émeutiers {2}{R}



Créature : humain et guerrier C

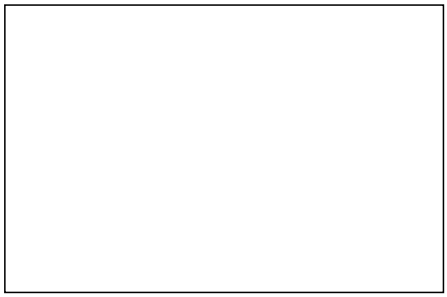
À chaque fois que la Meneuse des émeutiers attaque, les créatures Humain que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vandale maniaque {2}{R}



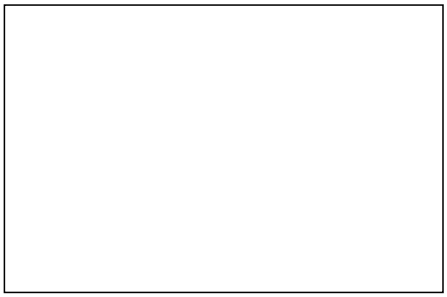
Créature : humain et guerrier **C**

Quand le Vandale maniaque arrive sur le champ de bataille, détruisez un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aumônière fervente {2}{W}



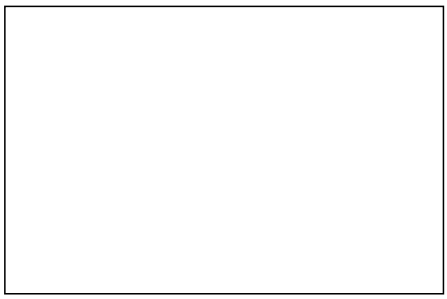
Créature : humain et clerc **U**

{T}, engagez deux humains dégagés que vous contrôlez : Exilez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilant de Somberwald {R}



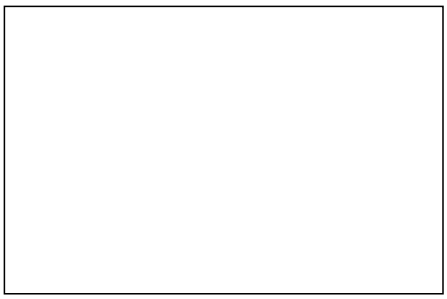
Créature : humain et guerrier **C**

À chaque fois que le Vigilant de Somberwald devient bloqué par une créature, le Vigilant de Somberwald inflige 1 blessure à cette créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite {W}



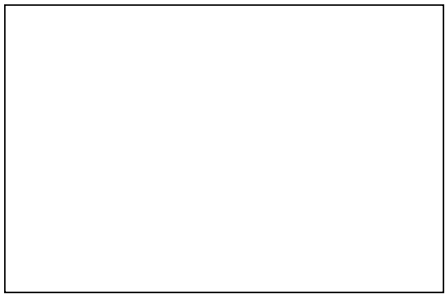
Créature : humain et soldat **U**

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite {W}

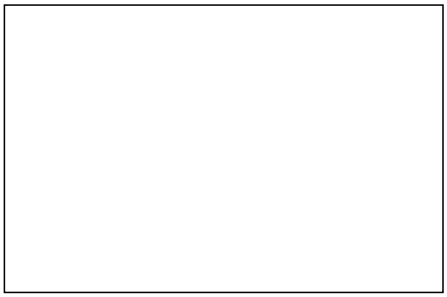


Créature : humain et soldat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant d'Ornuit {3}{W}



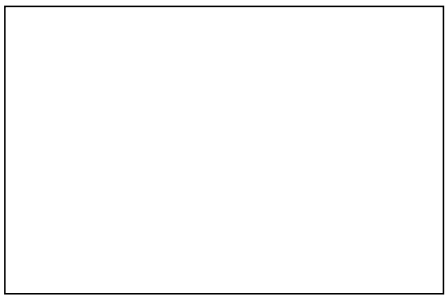
Créature : humain et clerc et soldat U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant d'Ornuit {3}{W}



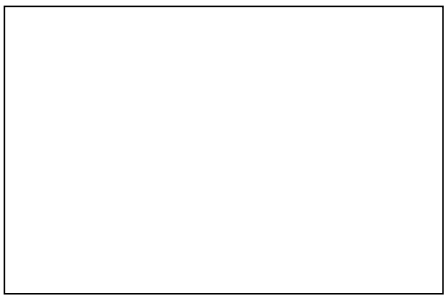
Créature : humain et clerc et soldat U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisiteur de la lande {1}{W}



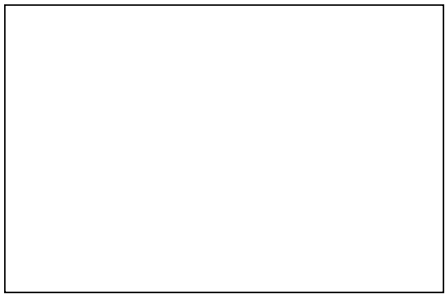
Créature : humain et soldat C

{2}{W} : L'Inquisiteur de la lande acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisiteur de la lande {1}{W}



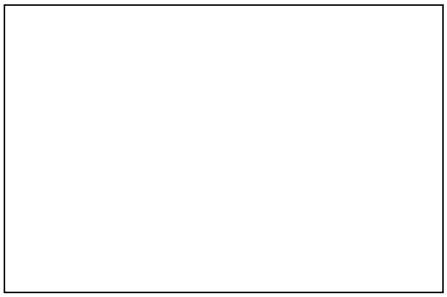
Créature : humain et soldat **C**

{2}{W} : L'Inquisiteur de la lande acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaillante de Thraben {1}{W}



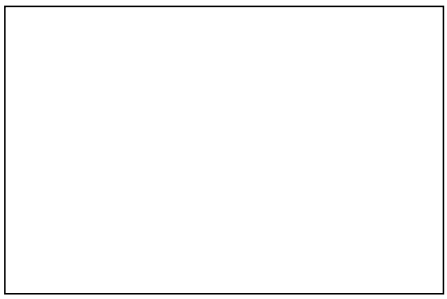
Créature : humain et soldat **C**

Vigilance

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaillante de Thraben {1}{W}



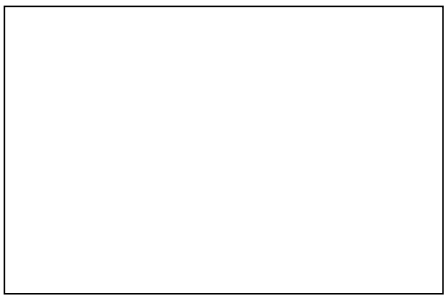
Créature : humain et soldat **C**

Vigilance

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran bénalian {2}{W}



Créature : humain et soldat **C**

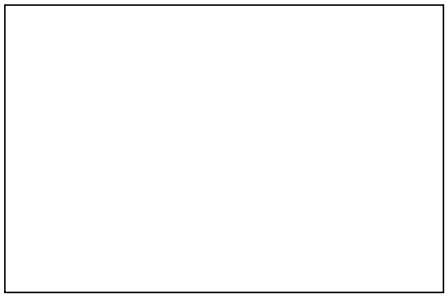
À chaque fois que le Vétéran bénalian attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran bénalian {2}{W}



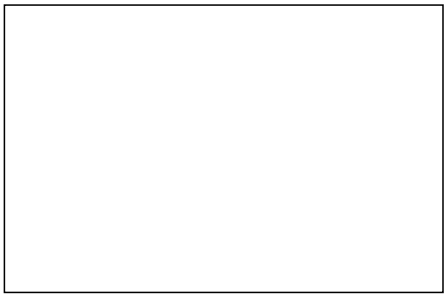
Créature : humain et soldat **C**

À chaque fois que le Vétéran bénalian attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de flammes {R}

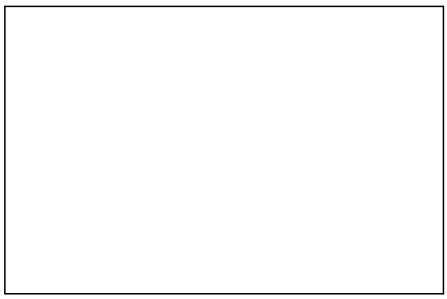


Rituel **C**

Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu {X}{R}

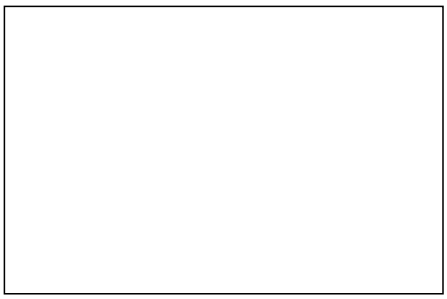


Rituel **U**

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révolte des chaumiers {2}{R}



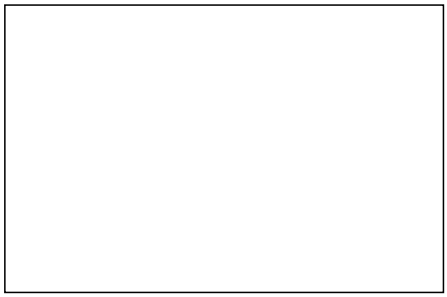
Rituel **C**

Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Humain avec la célérité. Sacrifiez ces jetons au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révolte des chaumiers {2}{R}

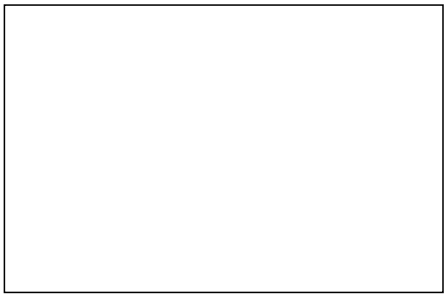


Rituel **C**

Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Humain avec la célérité. Sacrifiez ces jetons au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

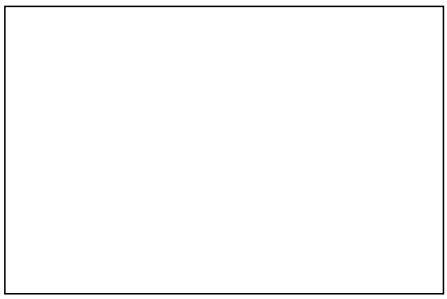


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révolte des chaumiers {2}{R}

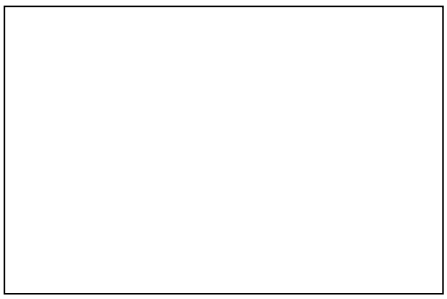


Rituel **C**

Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Humain avec la célérité. Sacrifiez ces jetons au début de la prochaine étape de fin.

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

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

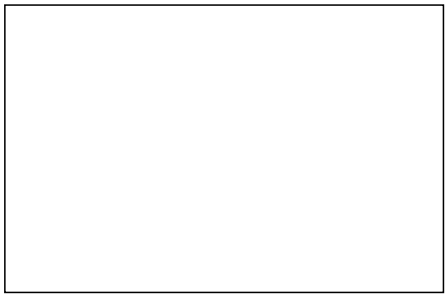
Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

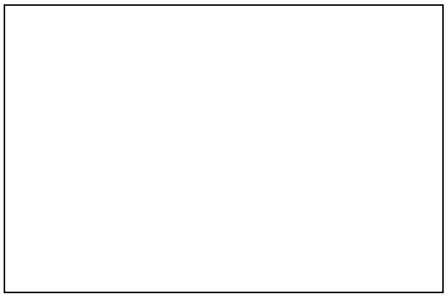


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

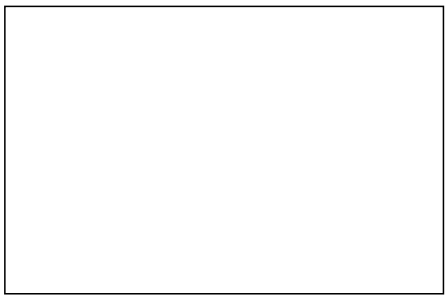


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

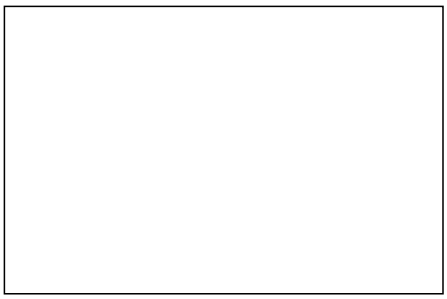


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



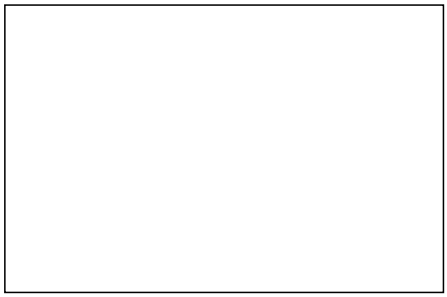
Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

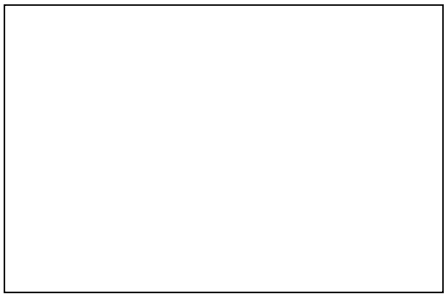


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

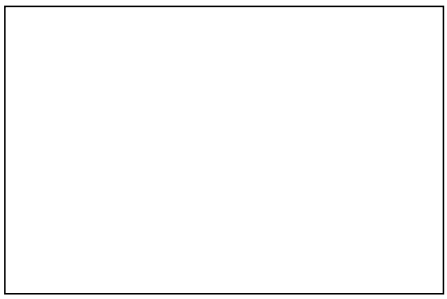


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

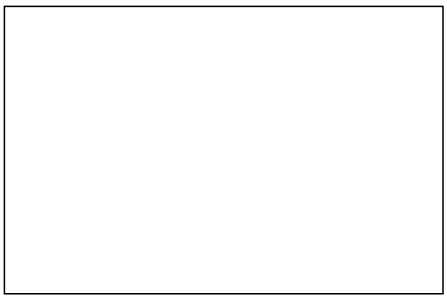


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

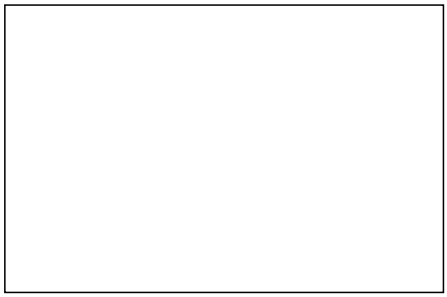


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

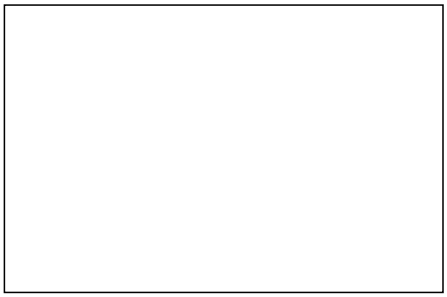


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

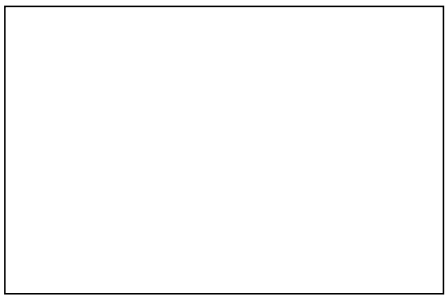


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

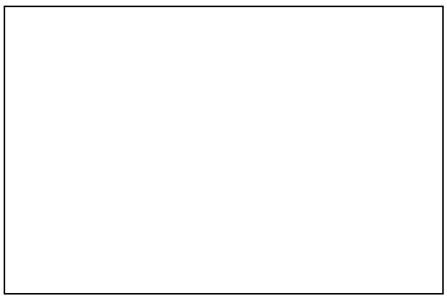


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

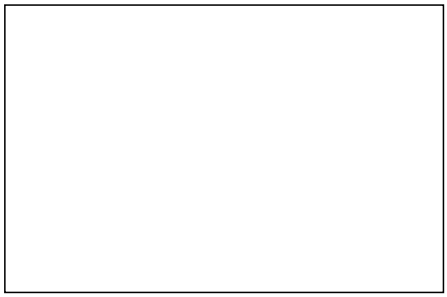


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

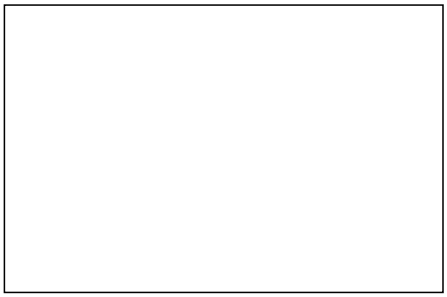


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armements Angeliques {3}

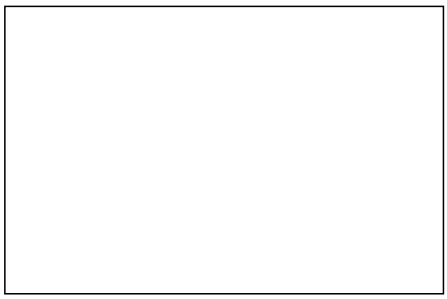


Artefact : équipement **U**

La créature équipée gagne +2/+2, a le vol et est un ange blanc en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

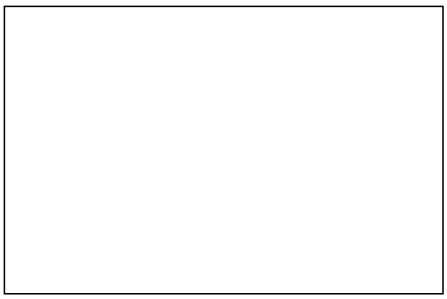


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannières déployées {R}



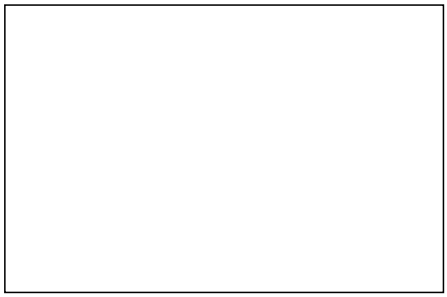
Éphémère **C**

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération {1}{R}

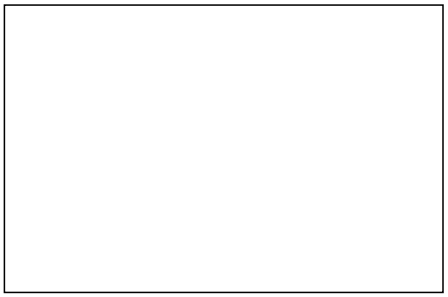


Éphémère **C**

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe zélée {1}{W}

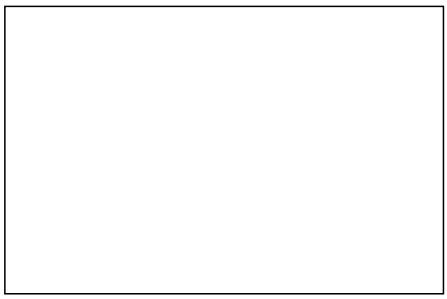


Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération {1}{R}

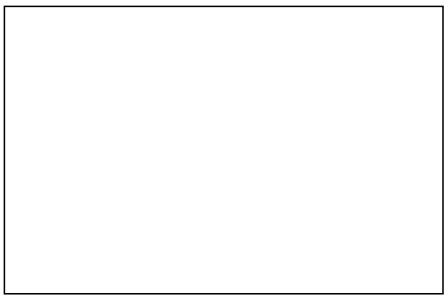


Éphémère **C**

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice vigilante {3}{R}



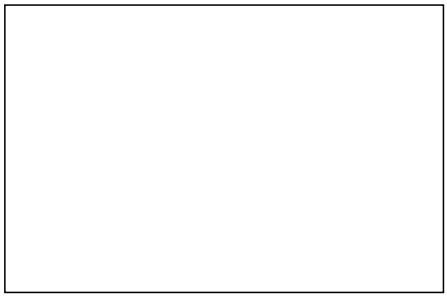
Enchantement **U**

À chaque fois qu'un humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la Justice vigilante inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice vigilante {3}{R}

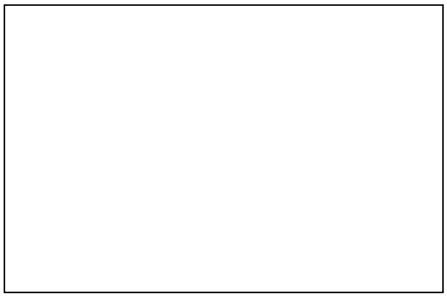


Enchantement U

À chaque fois qu'un humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, la Justice vigilante inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisade cathare {3}{W}{W}

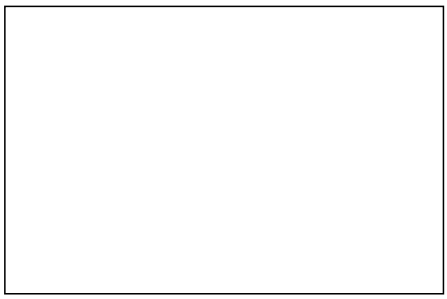


Enchantement R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité du commandant {4}{W}

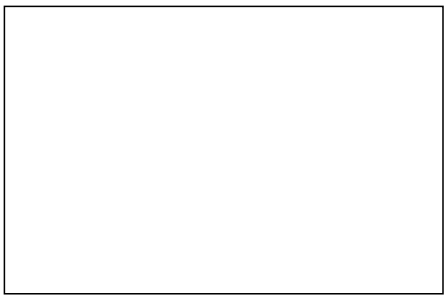


Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée a « Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}



Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast