

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

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

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

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

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

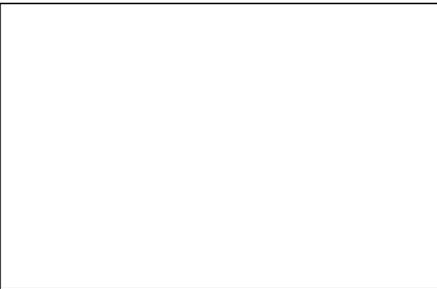
À chaque fois que la Meneuse des émeutiers attaque, les créatures Humain que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécontents kessigiens

{2}{R}



Créature : humain et guerrier

U

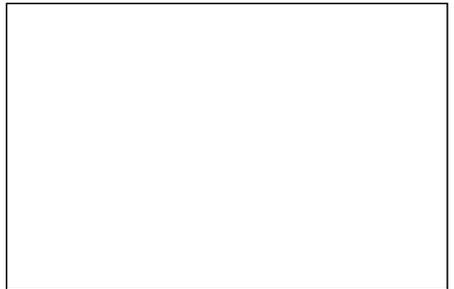
Quand les Mécontents kessigiens arrivent sur le champ de bataille, ils infligent à une cible, joueur ou planeswalker, un nombre de blessures égal au nombre d'humains que vous contrôlez.

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

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

Vigilant de Somberwald {R}



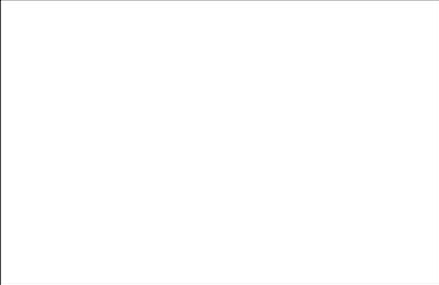
Créature : humain et guerrier C

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

Vigilant de Somberwald {R}



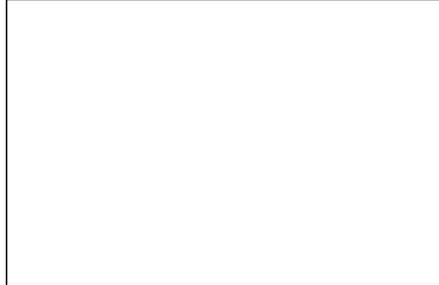
Créature : humain et guerrier C

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

Zélatrice des cendres {R}{R}



Créature : humain et guerrier R

Initiative, célérité

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis un cimetière, la Zélatrice des cendres inflige 3 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélatrice des cendres

{R}{R}

Créature : humain et guerrier

R

Initiative, célérité

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis un cimetière, la Zélatrice des cendres inflige 3 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la paroisse

{W}

Créature : humain et soldat

R

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion de la paroisse.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la paroisse

{W}

Créature : humain et soldat

R

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion de la paroisse.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la paroisse

{W}

Créature : humain et soldat

R

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion de la paroisse.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conte-destin de Thraben {1}{W}{W}



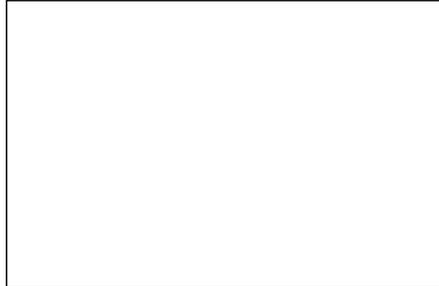
Créature : humain et clerc R

{T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. <>Heure fatidique</> ? Tant que vous avez 5 points de vie ou moins, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conte-destin de Thraben {1}{W}{W}



Créature : humain et clerc R

{T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. <>Heure fatidique</> ? Tant que vous avez 5 points de vie ou moins, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conte-destin de Thraben {1}{W}{W}



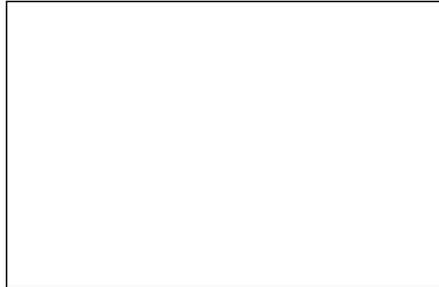
Créature : humain et clerc R

{T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. <>Heure fatidique</> ? Tant que vous avez 5 points de vie ou moins, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conte-destin de Thraben {1}{W}{W}



Créature : humain et clerc R

{T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. <>Heure fatidique</> ? Tant que vous avez 5 points de vie ou moins, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule indocile {1}{W}



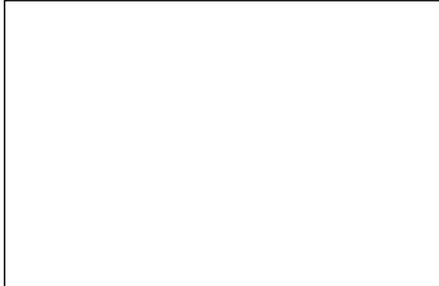
Créature : humain **C**

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Foule indocile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule indocile {1}{W}



Créature : humain **C**

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Foule indocile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule indocile {1}{W}



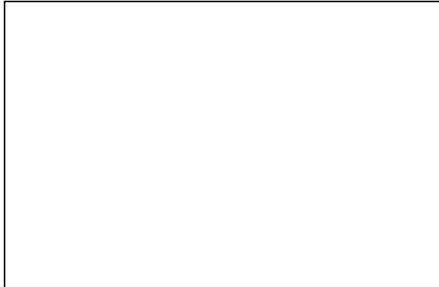
Créature : humain **C**

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Foule indocile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikaeus, le lunaire {X}{W}



Créature légendaire : humain et clerc **M**

Mikaeus, le lunaire arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Mikaeus.

{T}, retirez un marqueur +1/+1 de Mikaeus : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikaeus, le lunarque {X}{W}

Créature légendaire : humain et clerc **M**

Mikaeus, le lunarque arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Mikaeus.

{T}, retirez un marqueur +1/+1 de Mikaeus : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

0/0

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

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

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

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

Dévotion grandissante

{3}{W}{W}



Rituel

R

Créez cinq jetons de créature 1/1 blanche Humain. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, créez dix de ces jetons à la place.
Flashback {7}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévotion grandissante

{3}{W}{W}



Rituel

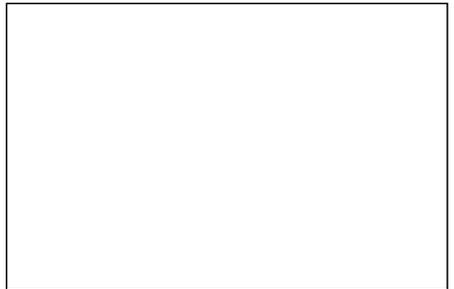
R

Créez cinq jetons de créature 1/1 blanche Humain. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, créez dix de ces jetons à la place.
Flashback {7}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citadins

{1}{W}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.
<i>Heure fatidique</i> ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citoyens

{1}{W}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.
<i>Heure fatidique</i> ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citoyens

{1}{W}



Rituel

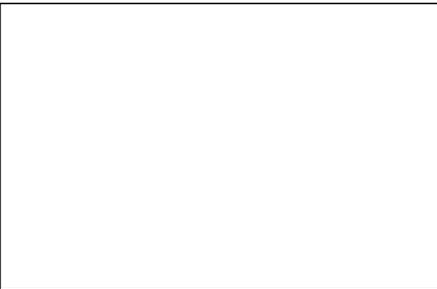
C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.
<i>Heure fatidique</i> ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citoyens

{1}{W}



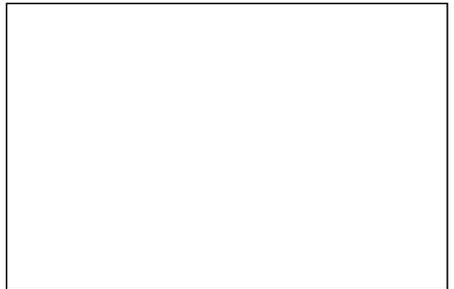
Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.
<i>Heure fatidique</i> ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

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

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

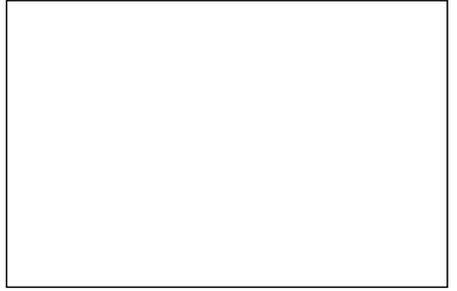


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

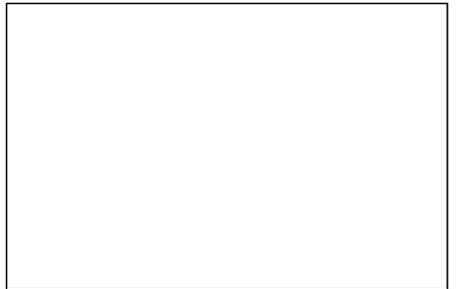


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

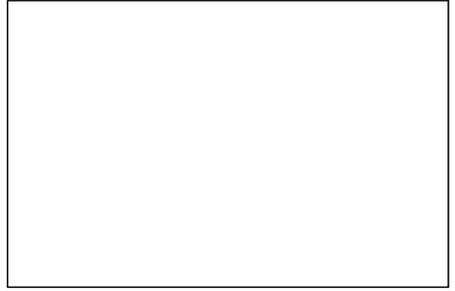


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

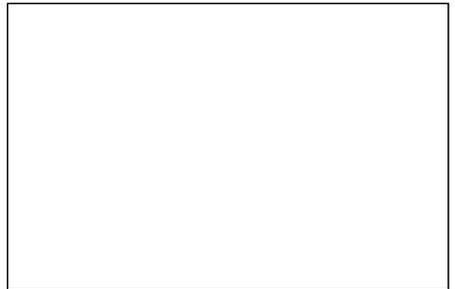


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



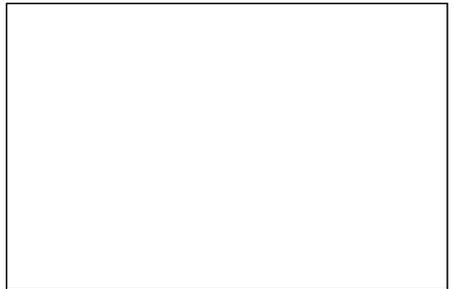
Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement des paysans

{2}{W}



Éphémère

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement des paysans

{2}{W}

Éphémère

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

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

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

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

