

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

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

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

Avant-garde d'élite

{W}

Créature : humain et soldat

U

2/1

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

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

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

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}

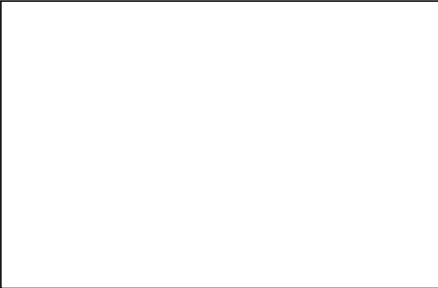
Créature : humain et soldat C

{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

Vétéran bénalien {2}{W}



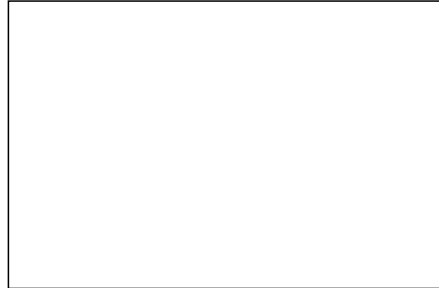
Créature : humain et soldat C

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

2/2

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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran bénalien {2}{W}




Créature : humain et soldat C

À chaque fois que le Vétéran bénalien 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, exiliez-la à la place.

2/2

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
{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

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

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

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

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

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

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

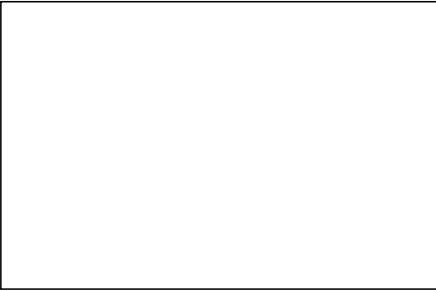
Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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