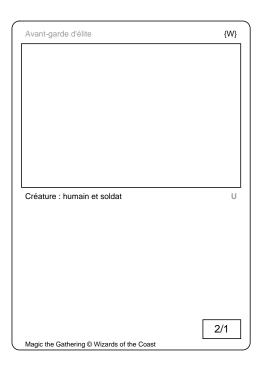


Créature : humain et soldat

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



Créature : humain et clerc

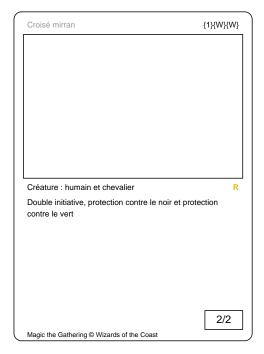
Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.
Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux	{1}{W}{W}	Chasseur de fielleux {1}{W}{V	}	{1}{W}{W}
Créature : humain et clerc	U	Créature : humain et clerc]	U
Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ bataille, vous pouvez exiler une autre créature cit Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la exilée sur le champ de bataille.	olée. e bataille,	Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée. Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.		ature ciblée. amp de bataille,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/3	1/3 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		1/3
magic the Gathering & Wizards Of the Coast		magic the Gathering @ Wizards Of the Codst		

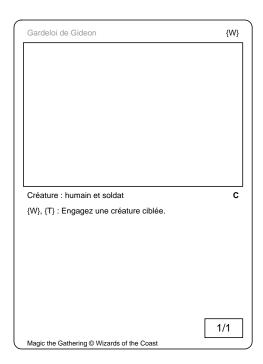
Chasseur de fielleux	{1}{W}{W}
Créature : humain et clerc	U
Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le chan	
bataille, vous pouvez exiler une autre créature c Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ d	
renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la exilée sur le champ de bataille.	a carte
•	
	1/3
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

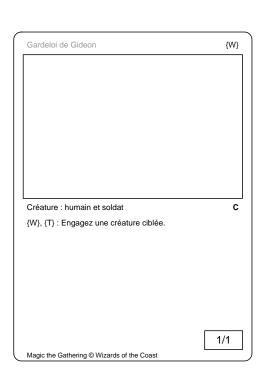
Croisé mirran	{1}{W}{W}
Créature : humain et chevalier	R
Double initiative, protection contre contre le vert	le noir et protection

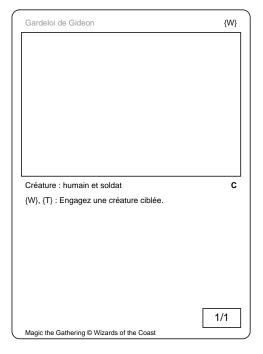


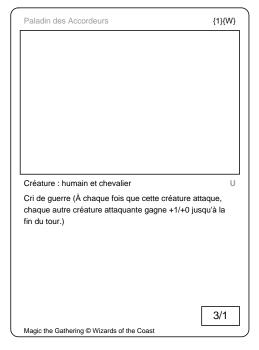
Gardeloi de Gideon {W}

Créature : humain et soldat C {W}, {T} : Engagez une créature ciblée.









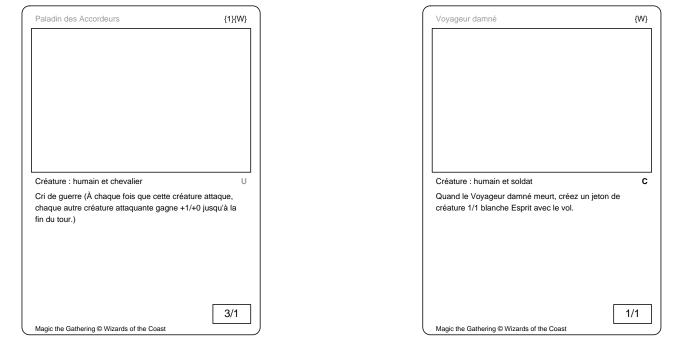
Inquisiteur d'élite {W}{W}

Créature: humain et soldat R
Initiative, vigilance
Protection contre les vampires, contre les loups-garous et contre les zombies

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

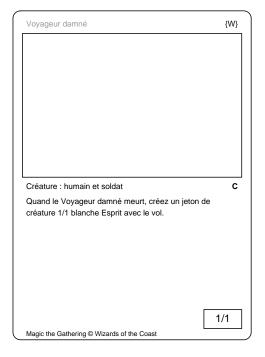
Paladin des Accordeurs

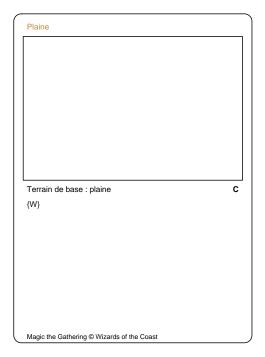
Créature : humain et chevalier
Uri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

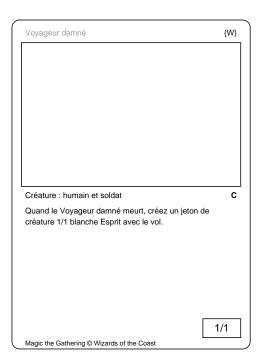


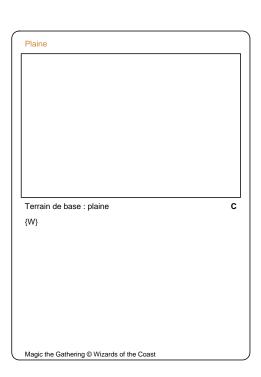
	Paladin des Accordeurs	{1}{W}
	Créature : humain et chevalier	U
	Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attac chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu fin du tour.)	
	_	
		3/1
_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voyageur damné	{W}
Créature : humain et soldat	С
Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.	
	1/1









Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		Dague incrustée d'argent	{1}
Terrain de base : plaine C		Artefact : équipement	U
(W)		La créature équipée gagne +2/+0. Tant que la créature équipée est un humain, elle gagne +1/+0 supplémentaire. Équipement {2}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine	
Terrain de base : plaine	С
{W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dague incrustée d'argent	{1}
Artefact : équipement	U
La créature équipée gagne +2/+0. Tant que la créature équipée est un humain, elle gagne +1/+0 supplémentaire. Équipement {2}	

Hachoir de boucher	{3}		Cercle de l'oubli {2}{W
Artefact : équipement La créature équipée gagne +3/+0. Tant que la créature équipée est un humain, elle a le lie de vie. Équipement {3}	U		Enchantement Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé. Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hachoir de boucher	{3}
Artefact : équipement	U
La créature équipée gagne +3/+0.	
Tant que la créature équipée est un humain, elle a le li de vie.	ien
Équipement {3}	

Cercle de l'oubli	{2}{W}
Enchantement	U
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de ba	
exilez un autre permanent non-terrain ciblé.	itallie,
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille	
renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la ca exilée sur le champ de bataille.	rte
exilee sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de l'oubli	{2}{W}	Honneur des purs	{1}{W}
Enchantement	U	Enchantement	R
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de exilez un autre permanent non-terrain ciblé. Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bata renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la exilée sur le champ de bataille.	aille,	Les créatures blanches qu	ue vous contrôlez gagnent +1/+1.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards	s of the Coast

Cercle de l'oubli	{2}{W}
Enchantement	U
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de ba exilez un autre permanent non-terrain ciblé.	ataille,
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataill	
renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la ca exilée sur le champ de bataille.	irte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Honneur des purs	{1}{W]
Enchantement	R
Les créatures blanches que vous cor	ntrôlez gagnent +1/+1.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Liens de foi	{1}{W}	Liens de foi {1}{W}
Enchantement : aura		Enchantement : aura C
Enchanter: créature La créature enchantée gagne +2/+2 tant qu'elle est ur humain. Sinon, elle ne peut ni attaquer ni bloquer.		Enchanter: créature La créature enchantée gagne +2/+2 tant qu'elle est un humain. Sinon, elle ne peut ni attaquer ni bloquer.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liens de foi	{1}{W}
Enchantement : aura	
Enchanter: créature	Ŭ
La créature enchantée gagne +2/+2 tant qu'elle est u	ın
humain. Sinon, elle ne peut ni attaquer ni bloquer.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Liens de foi	{1}{W}
Enchantement : aura	C
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2/+2 tant qu'elle est u humain. Sinon, elle ne peut ni attaquer ni bloquer.	n
numain. Sinon, elle ne peut ni attaquel ni bioquel.	

Garde-relique léonin	{W}{W}	Garde-relique léonin {W}{W}
Créature : chat et clerc	U	Créature : chat et clerc U
Quand le Garde-relique léonin arrive sur l bataille, vous pouvez exiler une cible, arte enchantement. Quand le Garde-relique léonin quitte le ch renvoyez, sous le contrôle de son proprié exilée sur le champ de bataille.	efact ou namp de bataille,	Quand le Garde-relique léonin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement. Quand le Garde-relique léonin quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-relique léonin	{W}{W}
Créature : chat et clerc	U
Quand le Garde-relique léonin arrive sur le chan	•
bataille, vous pouvez exiler une cible, artefact or enchantement.	1
Quand le Garde-relique léonin quitte le champ d	e bataille,
renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la	a carte
exilée sur le champ de bataille.	
	2/2
	2/2

Garde-relique léonin	{W}{W}
Créature : chat et clerc	U
Quand le Garde-relique léonin arrive sur	•
bataille, vous pouvez exiler une cible, art enchantement.	etact ou
Quand le Garde-relique léonin quitte le c renvoyez, sous le contrôle de son proprié	
exilée sur le champ de bataille.	etaile, la carte

Prêtresse de suture	{1}{W}	Prêtresse de suture {1	1}{W}
Créature : phyrexian et clerc À chaque fois qu'une autre créature arrive su bataille sous votre contrôle, vous pouvez gag vie. À chaque fois qu'une autre créature arrive su bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous que ce joueur perde 1 point de vie.	ner 1 point de	Créature : phyrexian et clerc À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 poin vie. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez f que ce joueur perde 1 point de vie.	nt de p de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1

Prêtresse de suture	{1}{W}
Créature : phyrexian et clerc	С
À chaque fois qu'une autre créature arriv bataille sous votre contrôle, vous pouvez vie	•
À chaque fois qu'une autre créature arriv bataille sous le contrôle d'un adversaire, que ce joueur perde 1 point de vie.	•
que ce joueur perde il point de vie.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation	{1}		Épuration céleste	{1}{W}
Artefact	С		Éphémère	U
$\{T\}$, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exi cimetière d'un joueur ciblé.			Exilez un permanent noir ou rouge ciblé.	
Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise d un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez				
payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bombe à sortilèges d'annihilation	{1}
Artefact	С
{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihila	tion : Exilez le
cimetière d'un joueur ciblé.	
Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation et un cimetière depuis le champ de bataille, vou	
payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une ca	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Épuration céleste	{1}{W}
Éphémère	U
Exilez un permanent noir ou rouge ciblé.	

Épuration céleste	{1}{W}	Jamais plus! {1}{W}{V
Éphémère	U	Enchantement
Exilez un permanent noir ou rouge ciblé.		Au moment où Jamais plus ! arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
		Les sorts avec le nom choisi ne peuvent pas être lancés.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épuration céleste	{1}{W}
,	
Éphémère	U
Exilez un permanent noir ou rouge ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	