


Capitaine du hameau {1}{G}




Créature : humain et guerrier U

À chaque fois que le Capitaine du hameau attaque ou bloque, les autres humains que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen aux lauriers {2}{G}



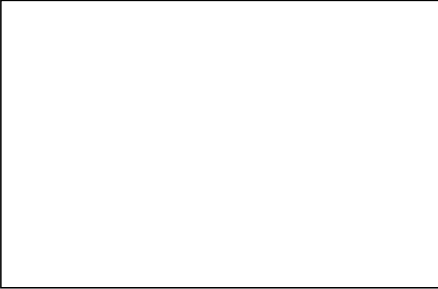
Créature : humain et conseiller R

{3}{G} : Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du hameau {1}{G}




Créature : humain et guerrier U

À chaque fois que le Capitaine du hameau attaque ou bloque, les autres humains que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magie du jade {1}{G}




Créature : humain et shaman C

{2}{G} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du jade {1}{G}




Créature : humain et shaman **C**
 {2}{G} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn {G}




Créature : humain et moine **C**
 {T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn {G}




Créature : humain et moine **C**
 {T} : Ajoutez {W}.

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

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}




Créature : humain et clerc U

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.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen cathare {2}{W}




Créature : humain et soldat C

Quand le Doyen cathare meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Si cette créature est un humain, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen cathare {2}{W}




Créature : humain et soldat C

Quand le Doyen cathare meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Si cette créature est un humain, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles {2}{W}



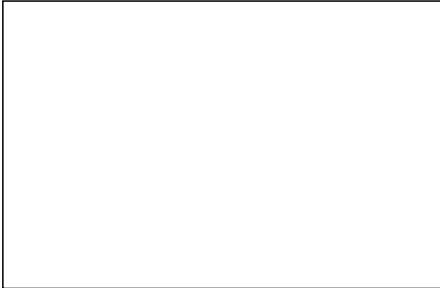
Créature : humain et soldat R

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse avacynienne {1}{W}

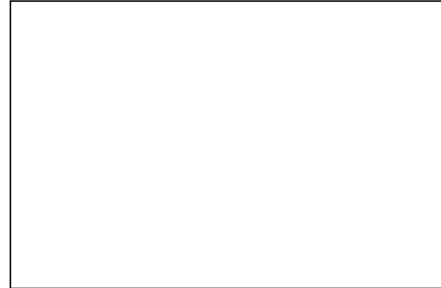


Créature : humain et clerc **C**
 {1}, {T} : Engagez une créature non-Humain ciblée.

1/2

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

Prêtresse avacynienne {1}{W}




Créature : humain et clerc **C**
 {1}, {T} : Engagez une créature non-Humain ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrasement de ronces {2}{G}{G}



Rituel **U**
 Détruisez un permanent non-créature ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahissement

{2}{G}{G}{G}



Rituel

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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
{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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torche brûlante

{1}



Artefact : équipement

C

La créature équipée ne peut pas être bloquée par les vampires ou les zombies.

La créature équipée a « {T}, sacrifiez la Torche brûlante : La Torche brûlante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. »

Équipement {1} ({1} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

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 lien de vie.

Équipement {3}

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 un 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 un humain. Sinon, elle ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast