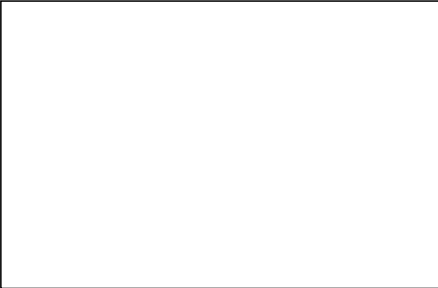


Avant-garde d'élite {W}

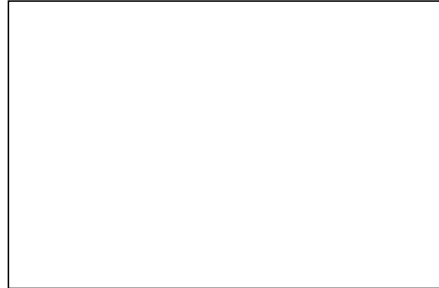


Créature : humain et soldat U

2/1

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

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

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

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

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

Croisé mirran {1}{W}{W}



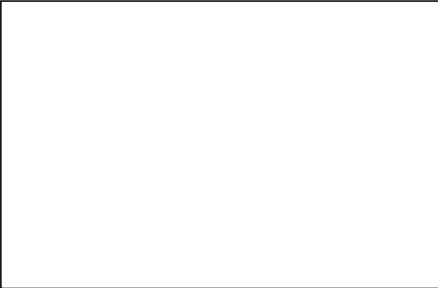
Créature : humain et chevalier R

Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé mirran {1}{W}{W}



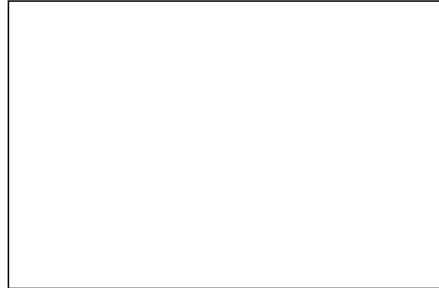
Créature : humain et chevalier R

Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeloi de Gideon {W}




Créature : humain et soldat C

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeloi de Gideon {W}




Créature : humain et soldat C

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeloi de Gideon {W}



Créature : humain et soldat C

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeloi de Gideon {W}

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin des Accordeurs {1}{W}

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

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisiteur d'élite {W}{W}

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Paladin des Accordeurs {1}{W}

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

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin des Accordeurs {1}{W}




Créature : humain et chevalier U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}



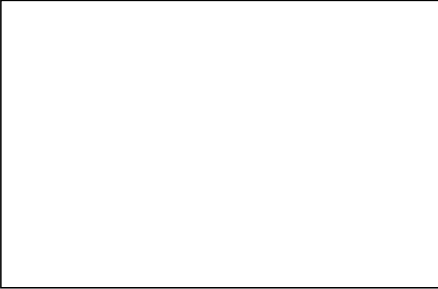
Créature : humain et soldat C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin des Accordeurs {1}{W}



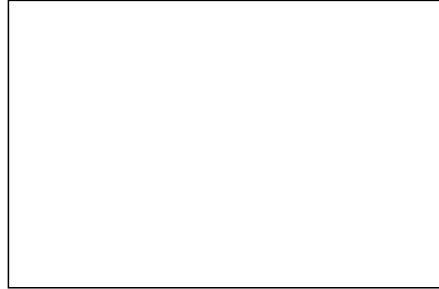
Créature : humain et chevalier U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}




Créature : humain et soldat C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}




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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

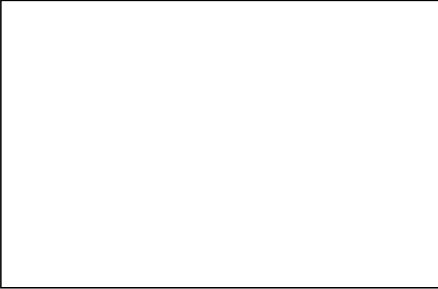
Plaine



Terrain de base : plaine C  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}

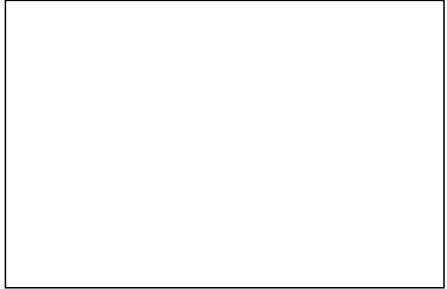


Créature : humain et soldat C  
Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

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  
{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

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}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

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}

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

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

U

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

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

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

U

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

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

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

Honneur des purs

{1}{W}



Enchantement

R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

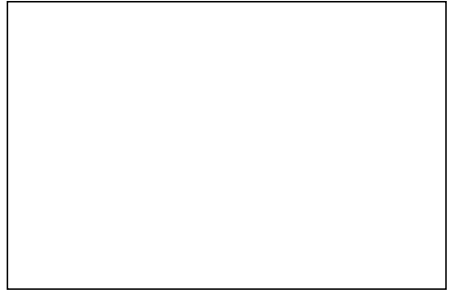
U

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

Honneur des purs

{1}{W}



Enchantement

R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

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

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

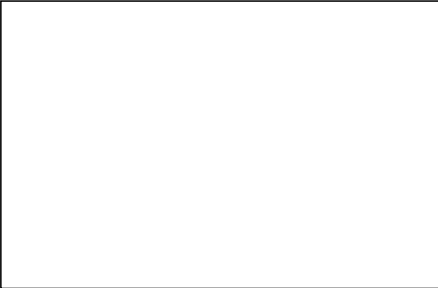
C

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

Garde-relique léonin {W}{W}



Créature : chat et clerc U

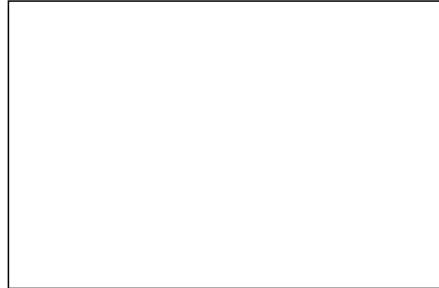
Quand le Garde-relique léonin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement.

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.

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 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.

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 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.

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 champ de bataille, vous pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement.

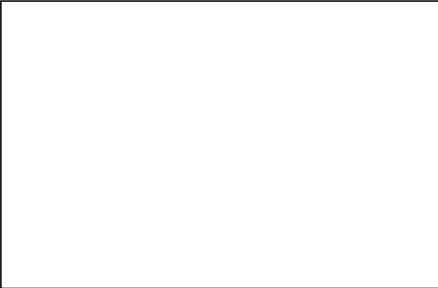
Quand le Garde-relique léonin quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Prêtresse de suture {1}{W}



Créature : phyrexian et clerc **C**

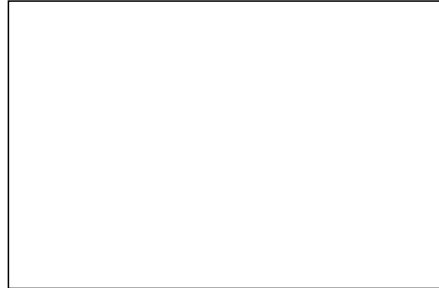
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de suture {1}{W}



Créature : phyrexian et clerc **C**


À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de suture {1}{W}



Créature : phyrexian et clerc **C**


À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation {1}



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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}



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

Épuration céleste

{1}{W}



Éphémère

U

Exilez un permanent noir ou rouge ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}



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

Épuration céleste

{1}{W}



Éphémère

U

Exilez un permanent noir ou rouge ciblé.

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

Jamais plus !

{1}{W}{W}

Enchantement

R

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

Épuration céleste

{1}{W}

Éphémère

U

Exilez un permanent noir ou rouge ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast