


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

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

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

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}



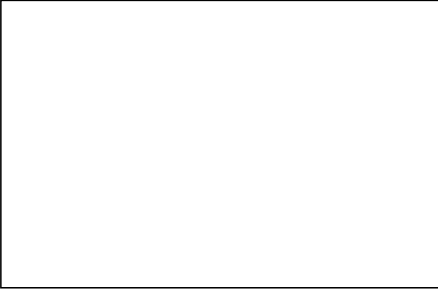
Créature : humain et clerc R

{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}



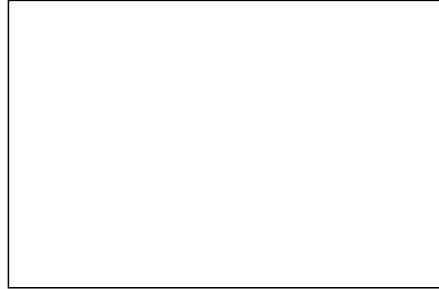
Créature : humain et clerc R

{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

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}

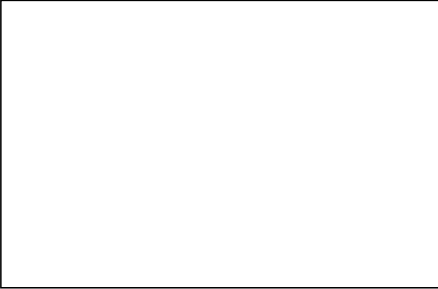


Créature : humain et chevalier **R**
Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé mirran {1}{W}{W}

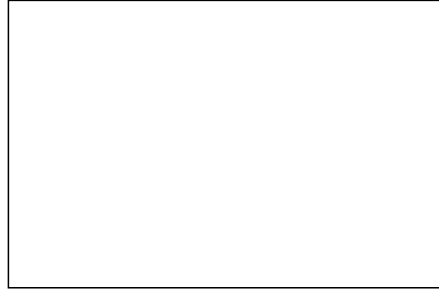


Créature : humain et chevalier **R**
Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé mirran {1}{W}{W}

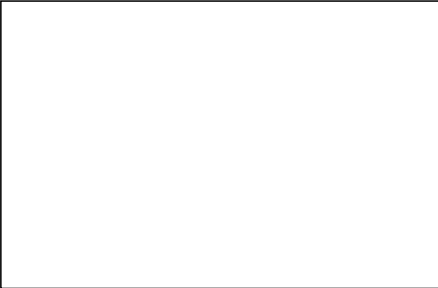


Créature : humain et chevalier **R**
Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Odric, maître tacticien {2}{W}{W}



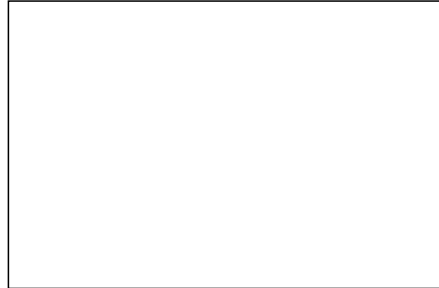
Créature légendaire : humain et soldat **R**

Initiative
 À chaque fois qu'Odric, maître tacticien et au moins trois autres créatures attaquent, vous choisissez quelles créatures bloquent ce combat et comment elles bloquent.

3/4

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

Odric, maître tacticien {2}{W}{W}




Créature légendaire : humain et soldat **R**

Initiative
 À chaque fois qu'Odric, maître tacticien et au moins trois autres créatures attaquent, vous choisissez quelles créatures bloquent ce combat et comment elles bloquent.

3/4

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

Thalia, gardienne de Thraben {1}{W}



Créature légendaire : humain et soldat **R**

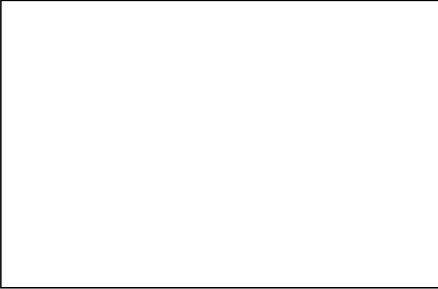
Initiative

Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse de suture {1}{W}



Créature : phyrexian et clerc **C**

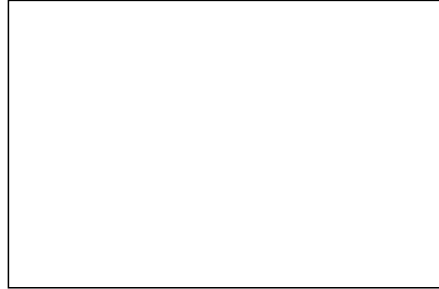
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.

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

Thalia, gardienne de Thraben {1}{W}



Créature légendaire : humain et soldat **R**

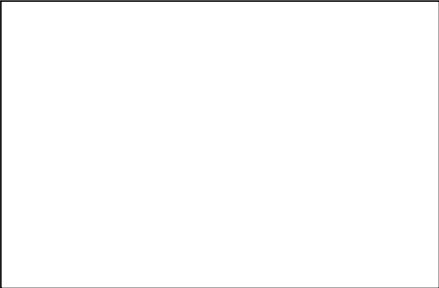
Initiative

Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}



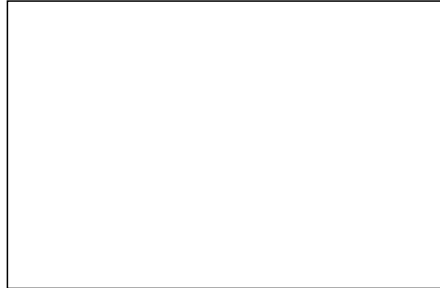
Créature : humain et soldat C

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

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

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

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

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

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

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

Honneur des purs

{1}{W}

Enchantement

R

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

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

Honneur des purs

{1}{W}


Enchantement

R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +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

Avant-garde d'élite {W}

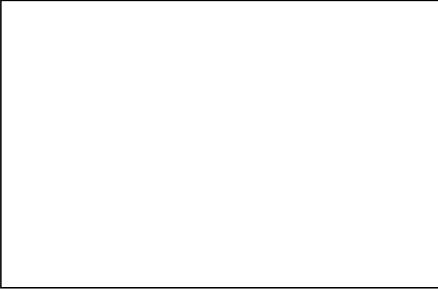


Créature : humain et soldat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite {W}

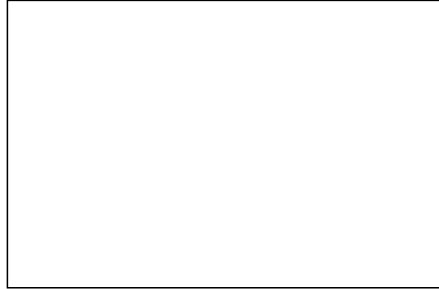


Créature : humain et soldat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite {W}




Créature : humain et soldat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Gavonie {2}{W}{W}



Créature : humain et chevalier **R**


Vigilance

Au moment où les Cavaliers de Gavonie arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures Humain que vous contrôlez ont la protection contre les créatures du type choisi.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Gavonie {2}{W}{W}



Créature : humain et chevalier **R**


Vigilance

Au moment où les Cavaliers de Gavonie arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures Humain que vous contrôlez ont la protection contre les créatures du type choisi.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Gavonie {2}{W}{W}



Créature : humain et chevalier **R**


Vigilance

Au moment où les Cavaliers de Gavonie arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures Humain que vous contrôlez ont la protection contre les créatures du type choisi.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'héroïsme {1}{W}



Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'héroïsme

{1}{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'héroïsme

{1}{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'héroïsme

{1}{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

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


Pacifisme {1}{W}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

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

Pacifisme {1}{W}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast