

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} : La 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

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

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

Cathare dévoué{W}

Créature : humain et clercC

{1}{W}, sacrifiez le Cathare dévoué : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Créature : humain et clercU

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

Cathare dévoué{W}

Créature : humain et clercC

{1}{W}, sacrifiez le Cathare dévoué : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiens pur-sang de Thraben{4}{W}

Créature : chienC

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiens pur-sang de Thraben

{4}{W}

Créature : chien

C

3/5

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

Foule indocile

{1}{W}

Créature : humain

C

À chaque fois qu’une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Foule indocile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule indocile

{1}{W}

Créature : humain

C

À chaque fois qu’une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Foule indocile.

1/1

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

Foule indocile

{1}{W}

Créature : humain

C

À chaque fois qu’une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Foule indocile.

1/1

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

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

Tueur de malfaisants

{3}{W}

Créature : humain et soldat

U

Quand le Tueur de malfaisants arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire un vampire, un loup-garou ou un zombie ciblé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrasement de ronces

{2}{G}{G}

Rituel

U

Détruisez un permanent non-créature ciblé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



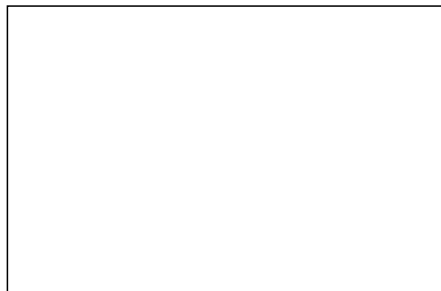
Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



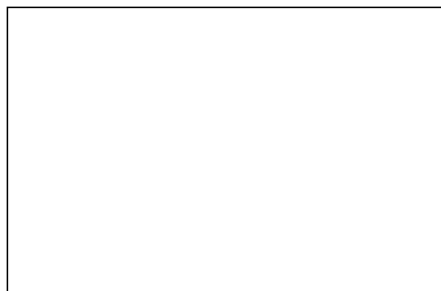
Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<center>
<img width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"
<center
></p>
</div>
<div data-bbox="143 345 313 354" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
<div data-bbox="646 68 731 79" data-label="Text">
<p>Fourche aiguisée</p>
</div>
<div data-bbox="900 68 921 79" data-label="Text">
<p>{2}</p>
</div>
<div data-bbox="646 83 922 212" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="646 213 750 224" data-label="Text">
<p>Artefact : équipement</p>
</div>
<div data-bbox="906 213 921 224" data-label="Text">
<p>U</p>
</div>
<div data-bbox="646 227 901 268" data-label="Text">
<p>La créature équipée a l'initiative.
Tant que la créature équipée est un humain, elle gagne +1/+1.
Équipement {1}</p>
</div>
<div data-bbox="646 345 818 354" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
<div data-bbox="143 465 292 476" data-label="Text">
<p>Dague incrustée d'argent</p>
</div>
<div data-bbox="397 465 417 476" data-label="Text">
<p>{1}</p>
</div>
<div data-bbox="142 480 418 609" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="143 610 246 621" data-label="Text">
<p>Artefact : équipement</p>
</div>
<div data-bbox="402 610 417 621" data-label="Text">
<p>U</p>
</div>
<div data-bbox="143 624 397 665" data-label="Text">
<p>La créature équipée gagne +2/+0.
Tant que la créature équipée est un humain, elle gagne +1/+0 supplémentaire.
Équipement {2}</p>
</div>
<div data-bbox="143 742 313 752" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
<div data-bbox="646 465 741 476" data-label="Text">
<p>Hachoir de boucher</p>
</div>
<div data-bbox="900 465 921 476" data-label="Text">
<p>{3}</p>
</div>
<div data-bbox="646 480 922 609" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="646 610 750 621" data-label="Text">
<p>Artefact : équipement</p>
</div>
<div data-bbox="906 610 921 621" data-label="Text">
<p>U</p>
</div>
<div data-bbox="646 624 908 665" data-label="Text">
<p>La créature équipée gagne +3/+0.
Tant que la créature équipée est un humain, elle a le lien de vie.
Équipement {3}</p>
</div>
<div data-bbox="646 742 818 752" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
</div>

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 une cible, créature ou joueur. »

Équipement {1} {1} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'oubliez pas d'attacher l'équipement que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épargner du mal

{1}{W}

Éphémère

C

Les créatures que vous contrôlez acquièrent la protection contre les créatures non-Humain jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourfendre le monstrueux

{3}{W}



Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

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

Pourfendre le monstrueux

{3}{W}



Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

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

