

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

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

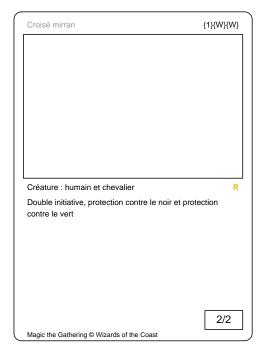
Créature : humain et clerc

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.

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		

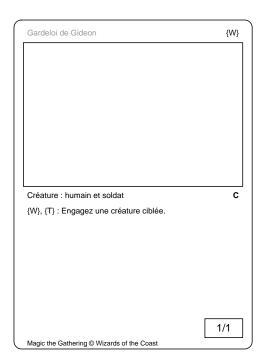
Chasseur de fielleux	{1}{W}{W}
Créature : humain et clerc	U
Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le chan	
bataille, vous pouvez exiler une autre créature c Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ d	
renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la exilée sur le champ de bataille.	a carte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

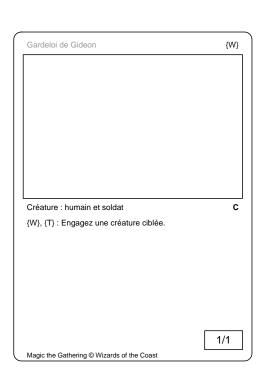
Croisé mirran	{1}{W}{W}
Créature : humain et chevalier	R
Double initiative, protection contre contre le vert	le noir et protection

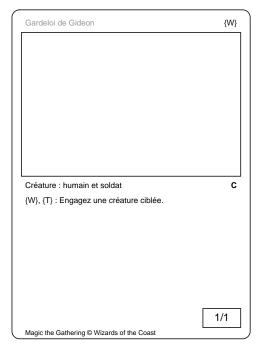


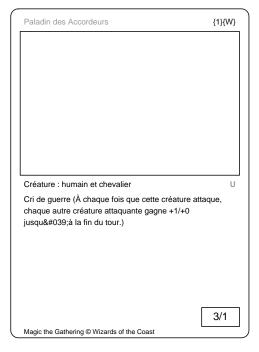
Gardeloi de Gideon {W}

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









Inquisiteur d'élite {W}{W}

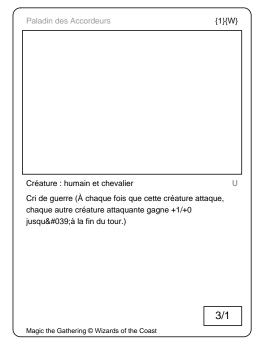
Créature: humain et soldat R
Initiative, vigilance
Protection contre les vampires, contre les loups-garous et contre les zombies

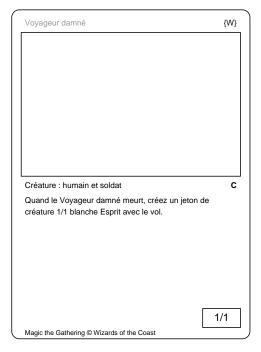
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin des Accordeurs

Créature : humain et chevalier

Cri 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 attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné	{W}	Plair
Créature : humain et soldat	С	Terra
Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de		&am
créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.		;lt;im
		align src=
		;amp
		p;an
_		
	1/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	 J	Magic

Terrain de base : plaine C]
<center>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"&</center>	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voyageur damné	{W}
Orientos e horrario et addet	
Créature : humain et soldat	С
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	
Tamain de bose i plaine	C
Terrain de base : plaine	_
<pre>&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt; ;lt;img width=&amp;amp;quot;65& align=&amp;amp;quot;center&amp</pre>	amp;amp;quot;
<pre>src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigV ;amp;quot;&amp;amp;gt;&amp;amp</pre>	
p;amp;gt;	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> p;amp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> p;amp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> p;amp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> p;amp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> p;amp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine	Dague incrustée d'argent {1
Terrain de base : plaine C	Artefact : équipement
<pre>&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp ;lt;img width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;quot; align=&amp;amp;quot;center&amp;amp;quot;</pre>	La créature équipée gagne +2/+0. Tant que la créature équipée est un humain, elle gagne +1/+0 supplémentaire.
src="graph/manas/bigW.jpg"&	Équipement {2}
p;amp;amp;gt;	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Dague incrustée d'argent {1

С

Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

p;amp;amp;gt;

Artefact : équipement

+1/+0 supplémentaire. Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La créature équipée gagne +2/+0. Tant que la créature équipée est un humain, elle gagne

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 lien de vie. Équipement {3}	U	Enchantement Quand le Cercle de I'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé. Quand le Cercle de I'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 lier de vie.	1
Équipement {3}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de I'oubli	{2}{W}
Enchantement	U
Quand le Cercle de I'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 propriétai	re, la
carte exilée sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de I'oubli	{2}{W}	Honneur des purs {1){V	/}
Enchantement	U	Enchantement	R
Quand le Cercle de I'oubli arrive si bataille, exilez un autre permanent non-te Quand le Cercle de I'oubli quitte le bataille, renvoyez, sous le contrôle de so carte exilée sur le champ de bataille.	errain ciblé. champ de	Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Cercle de I'oubli {2	?}{W
Enchantement	U
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.	9
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}{VV}
Tromical dos pars	(1)(**)
Enchantement	R
Les créatures blanches que vous contrôlez gagne	ent +1/+1.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Liens de foi	{1}{W}	Liens de foi	{1}{W}
Enchantement : aura	С	Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2/+2 ta	ant au':elle est	Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2	/+2 tant qu':elle est
un humain. Sinon, elle ne peut ni attac		un humain. Sinon, elle ne peut ni	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the 0	`nact
magio uno cautoring e vizzardo or uno codat		magic are equilibring a vizar as or are e	
Liens de foi	{1}{W}	Liens de foi	{1}{W}

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

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

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}{W}
Créature : phyrexian et clerc	С	Créature : phyrexian et clerc	С
À chaque fois qu'une autre créature a	arrive sur le	À chaque fois qu'une a	utre créature arrive sur le
champ de bataille sous votre contrôle, vous 1 point de vie.	pouvez gagner	champ de bataille sous votre 1 point de vie.	contrôle, vous pouvez gagner
À chaque fois qu'une autre créature	arrive sur le	À chaque fois qu'une a	autre créature arrive sur le
champ de bataille sous le contrôle d'	-	champ de bataille sous le cor	
vous pouvez faire que ce joueur perde 1 po	int de vie.	vous pouvez faire que ce jou	eur perde 1 point de vie.
	1/1		1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of t	

Prêtresse de suture	{1}{W}
Créature : phyrexian et clerc	
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur	
champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez g 1 point de vie.	agner
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur	
champ de bataille sous le contrôle d'un advers vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.	,
_	1/1
Maria the Catherine @ Wisserdo of the Coast	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bombe à sortilèges d'annihilation	{1}
	_
Artefact	С
{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.	:
Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mi	se
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 : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.		Exilez un permanent noir ou rouge 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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bombe à sortilèges d'annihilation	{1}
bombe a sortheges dx#059,ammination	{1}
Artefact	С
T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.	n:
Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous	mise
pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une ca	rte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Épuration céleste	{1}{W}
fab (as) as	U
Éphémère Exilez un permanent noir ou rouge ciblé.	U
Exilez dif permanent non ou rouge cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Épuration céleste	{1}{W}	Jamais plus !	
Éphémère	U	Enchantement	
Exilez un permanent noir ou rouge ciblé.		Au moment où Jamais plus ! arı	
		bataille, nommez une carte non La carte nommée ne peut pas ê	
		La carte nominee ne peut pas e	ille lalicee.
Marie the Cathorine @ Wieselde of the Court		Mania tha Catharina @ME and a City	0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the	COdSt

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

{1}{W}{W}