

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 marqu	ieur
+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 a champ de bataille sous votre contrôle, me +1/+1 sur le Champion de la paroisse.	arrive sur le
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chasseur de fielleux	{1}{W}{W}	Chasseur de fielleux {1}{W}{W}
Créature : humain et clerc	U	Créature : humain et clerc U
Quand le Chasseur de fielleux arrive sur bataille, vous pouvez exiler une autre cré Quand le Chasseur de fielleux quitte le c renvoyez, sous le contrôle de son proprié exilée sur le champ de bataille.	eature ciblée. hamp de 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.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/3	1/3 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

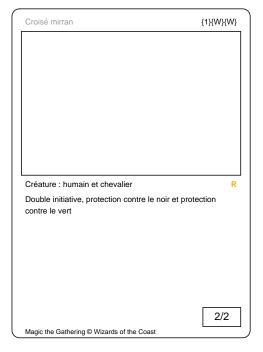
Chasseur de fielleux	{1}{W}{W}
	(1)(11)(11)
Créature : humain et clerc	U
Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le cham	
bataille, vous pouvez exiler une autre créature ci Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ d	
renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la	
exilée sur le champ de bataille.	
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

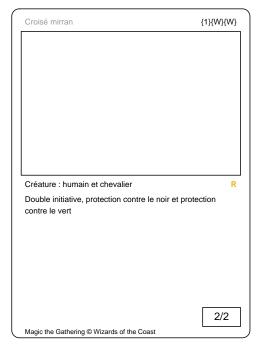
Chasseur de fielleux	{1}{W}{W}
Créature : humain et clerc	U
Quand le Chasseur de fielleux arriv bataille, vous pouvez exiler une au	•
Quand le Chasseur de fielleux quit	tte le champ de bataille,
renvoyez, sous le contrôle de son exilée sur le champ de bataille.	propriétaire, la carte
·	
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Co.	ast

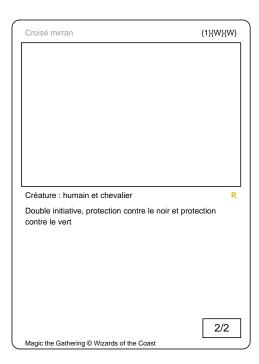
Conte-destin de Thraben	{1}{W}{W}		Conte-destin de Thraben	{1}{W}{W}
Créature : humain et clerc	R		Créature : humain et clerc	R
{T}: Créez un jeton de créature 1/1 bland			{T}: Créez un jeton de créature 1/1 bla	
Heure fatidique ? Tant que vous avez 5 p moins, les autres créatures que vous con			Heure fatidique ? Tant que vous avez : moins, les autres créatures que vous c	
+2/+2.	aronoz gagrioria		+2/+2.	om ord gagnom
	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

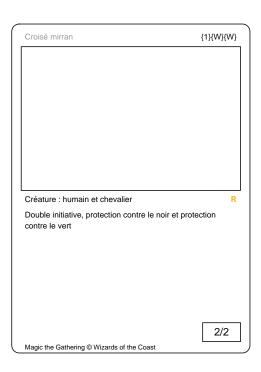
Conte-destin de Thraben	{1}{W}{W}
Créature : humain et clerc	R
?): Créez un jeton de créature 1/1 blar eure fatidique ? Tant que vous avez 5 oins, les autres créatures que vous cc 2/+2.	points de vie ou
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

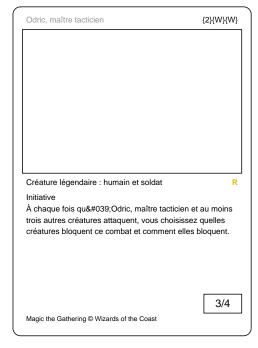
Conte-destin de Thraben	{1}{W}{W}
Créature : humain et clerc	R
(T): Créez un jeton de créature 1/1 b Heure fatidique? Tant que vous avez moins, les autres créatures que vous +2/+2.	5 points de vie ou
	2/2
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	2/2



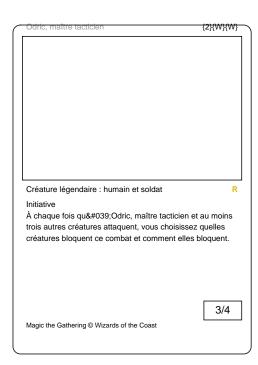








Prêtresse de suture	{1}{W}
Créature : phyrexian et clerc	С
A chaque fois qu'une autre créature arrive	
champ de bataille sous votre contrôle, vous pouv 1 point de vie.	rez gagner
À chaque fois qu'une autre créature arrive	sur le
champ de bataille sous le contrôle d'un ad	lversaire,
vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de	vie.
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

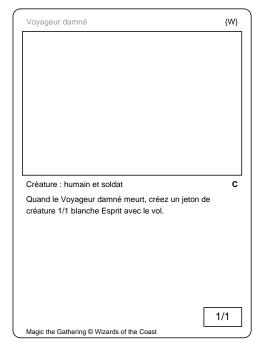


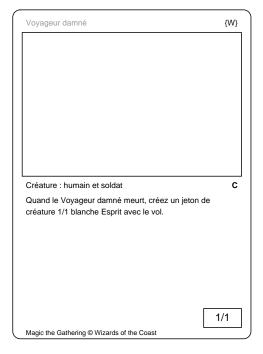
Prêtresse de suture	{1}{W}
Créature : phyrexian et clerc	C
À chaque fois qu'une autre cr	
champ de bataille sous votre contrôl 1 point de vie.	le, vous pouvez gagner
À chaque fois qu'une autre cr	
champ de bataille sous le contrôle d vous pouvez faire que ce joueur per	
	1/1
	1/1

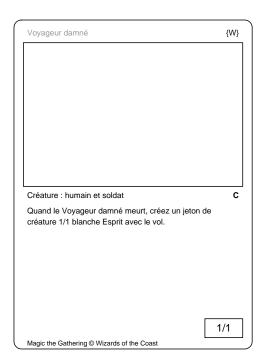
Prêtresse de suture	{1}{W}	Thalia, gardienne de Thraben {1	}{W}
Créature : phyrexian et clerc	С	Créature légendaire : humain et soldat	R
À chaque fois qu'une autre créature an		Initiative	
champ de bataille sous votre contrôle, vous p 1 point de vie.	ouvez gagner	Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.	
À chaque fois qu'une autre créature ar			
champ de bataille sous le contrôle d'ur vous pouvez faire que ce joueur perde 1 poin			
	4./4		/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	/1
magic the Gathering & Trizalus of the Goast		Magic the Gathaning & Wizards of the Coast	

Prêtresse de suture	{1}{W}
Créature : phyrexian et clerc	С
À chaque fois qu'une autre créature arrive s champ de bataille sous votre contrôle, vous pouve 1 point de vie.	
À chaque fois qu'une autre créature arrive s champ de bataille sous le contrôle d'un adv	
vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de	vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Thalia, gardienne de Thraben	{1}{W}
Créature légendaire : humain et soldat	R
Initiative	
Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lanc	er.
	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.

Rassemblement des citadins {1}	{W}	Rassemblement des citadins {	1}{W}
Rituel	С	Rituel	С
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain. Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins,		Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain. Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moin	ns,
créez cinq de ces jetons à la place.		créez cinq de ces jetons à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rassemblement des citadins	{1}{W}
Rituel	С
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.	
Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou mo créez cinq de ces jetons à la place.	ins,
orone and action joint and place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rassemblement des citadins	{1}{W}
Rituel	С
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain. Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou mo créez cinq de ces jetons à la place.	oins,
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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> pamp;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> pamp;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> pamp;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> pamp;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> pamp;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;

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

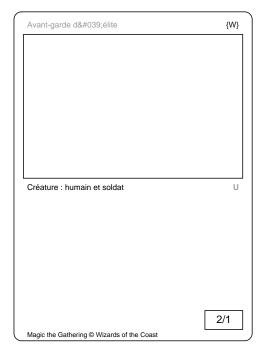
Cercle de I'oubli	{2}{W}
Enchantement	U
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ	
bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé. Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de	
bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriéta	
carte exilée sur le champ de bataille.	

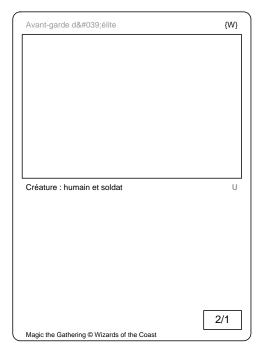
Cercle de I'oubli	{2}{W}
Enchantement	U
Quand le Cercle de I'oubli arrive sur le champ bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé. Quand le Cercle de I'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétain carte exilée sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

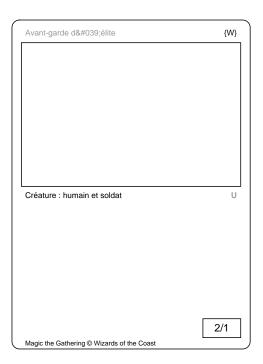
Honneur des purs	{1}{W}	Honneur des purs	{1}{W}
Findentian		Frehentenent	
Enchantement	R	Enchantement	R
Les créatures blanches que vous contr	ôlez gagnent +1/+1.	Les créatures blanches que vo	ous contrôlez gagnent +1/+1.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the	ie Coast

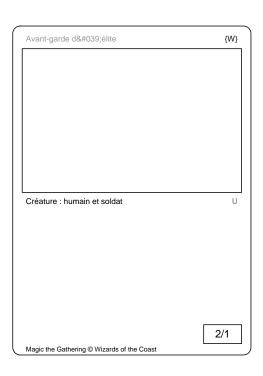
_	Honneur des purs	{1}{W}
	Tionilear des pars	(1)(11)
	Enchantement	R
	Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent	+1/+1.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

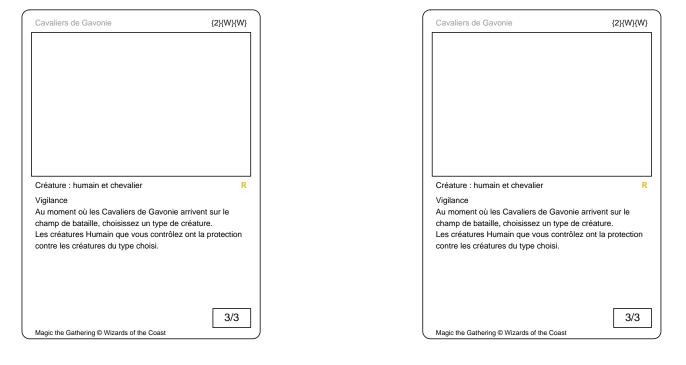
Honneur des purs	{1}{W}
Enchantement	R
Les créatures blanches que vous contrôlez gagnen	it +1/+1.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	











_		
	Cavaliers de Gavonie	{2}{W}{W}
	Créature : humain et chevalier	R
	Vigilance	
	Au moment où les Cavaliers de Gavonie arrivent champ de bataille, choisissez un type de créature	
	Les créatures Humain que vous contrôlez ont la	
	contre les créatures du type choisi.	
		3/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Instant d'héroïsme

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}	Instant d'héroïsme	{1}{W}
Éphémère	С	Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquie jusqu'à la fin du tour.	rt le lien de vie	Une créature ciblée gagne +2/+2 et a jusqu'à la fin du tour.	acquiert le lien de vie
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Instant d'héroïsme	{1}{W}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lier jusqu'à la fin du tour.	n de vie
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pacifisme	{1}{W}
Enchantement : aura	C
Enchanter : créature	
La créature enchantée ne peut ni attaque	er ni bloquer.

Pacifisme {	1}{W}		Pacifisme {1	}{W}
Enchantement : aura			Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.			Enchanter : créature La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pacifisme	{1}{W}
Enchantement : aura	C
Enchanter : créature La créature enchantée ne peut ni attaquer ni b	loquer.