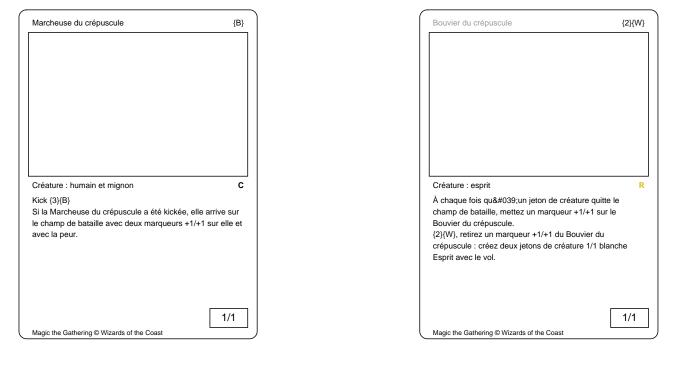
Chevalier du crépuscule	{1}{B}{B}	Esprit de la nuit	{6}{B}{B}{B}
Créature : humain et chevalier	U	Créature légendaire : démon	et esprit R
{B}{B}: Détruisez une créature ciblée bloquant le du crépuscule.	e Chevalier	Vol, piétinement, célérité, proi L'Esprit de la nuit a l&# est attaquant.</td><td>tection contre le noir</td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td><td>Magic the Gathering © Wizards of the</td><td></td></tr></tbody></table>	

_		
	Enfant de la nuit	{1}{B}
	Créature : vampire	С
	Lien de vie	
		2/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Faucon de nuit vampire	{1}{B}{B}
Créature : vampire et shamane	U
Vol	
Contact mortel (Le nombre de blessur inflige à une créature, quel qu'il pour la détruire.)	•
Lien de vie (Les blessures infligées pa	ar cette créature vous
font aussi gagner autant de points de	vie.)
	2/3
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	



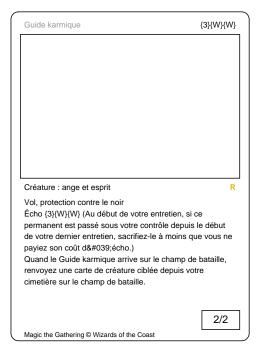
Bergère du crépuscule	{3}{W}{W}{W}
Créature : ange	R
Vol, vigilance	
Quand la Bergère du crépuscule ar	rive sur le champ de
bataille, renvoyez dans votre main	toutes les cartes de
votre cimetière qui y ont été mises	ce tour-ci depuis le
champ de bataille.	manust ai alla
Persistance (Quand cette créature n'avait pas de marqueurs -1/	•
sur le champ de bataille sous le coi	
avec un marqueur -1/-1 sur elle.)	na de den proprietano
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

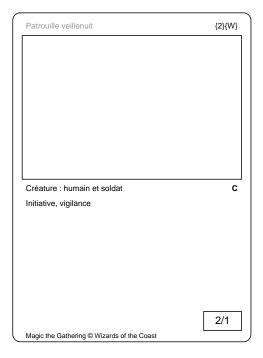
Clerc nova		{W]
Créature : humain	et clerc	U
{2}{W}, {T}, sacrifice enchantements.	ez le Clerc nova : Dé	truisez tous les

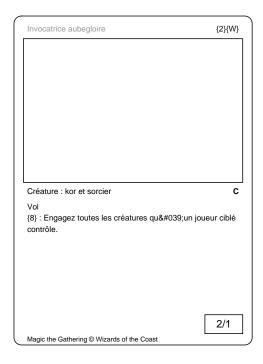
Eidôlon de I'aurore {3}	{W}	Exonératrice d'Haazda	{W}
Créature : esprit	c	Créature : humain et clerc	С
{W}, sacrifiez l'Eidôlon de l'aurore: Préven les prochaines 3 blessures qui devraient être infligées or tour-ci à n'importe quelle cible. À chaque fois que vous lancez un sort multicolore, vous pouvez renvoyer l'Eidôlon de l'aurore depu votre cimetière dans votre main.		{T}, sacrifiez l'Exonératrice d'Haazda : Détruisez une aura ciblée.	
2/ Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	1/1

Enfants de Korlis	{W}
Créature : humain et rebelle et clerc	С
Sacrifiez les Enfants de Korlis : Vous gagnez un nombr points de vie égal au nombre de points de vie que vous	
avez perdu ce tour-ci. (Les blessures provoquent la per de points de vie.)	te
1.	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Garde des âmes	{W}
Créature : humain et clerc	С
A chaque fois qu'une autre créature arrive	e sur le
champ de batalile, vous gagnez 1 point de vie.	
mamp de bataille, vous gagnez 1 point de vie.	
mamp de bataille, vous gagnez 1 point de vie.	
champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.	







Planeur du vent nocturne

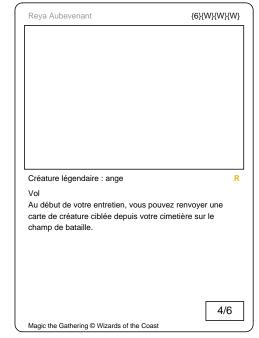
(2){W}

Créature: humain et rebelle

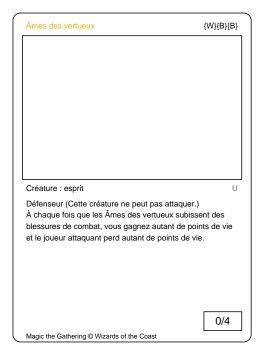
Vol., protection contre le noir

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



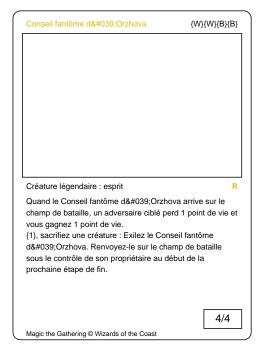
Apparition agitée	{WB}{WB}{WB}
Créature : esprit	U
{WB}{WB}{WB}: L'Apparit jusqu'à la fin du tour.	ion agitée gagne +3/+3
Persistance (Quand cette créatur n'avait pas de marqueurs	
sur le champ de bataille sous le c avec un marqueur -1/-1 sur elle.)	' '
	2/2
Magic the Gathering @ Wizards of the C	`nast

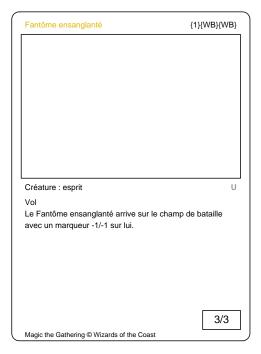


Cavalier de la pleine lune

Créature : zombie et chevalier

Protection contre le blanc et contre le noir
{WB}: Le Cavalier de la pleine lune acquiert le vol
jusqu'à la fin du tour.
{WB}: Le Cavalier de la pleine lune acquiert
['initiative jusqu'à la fin du tour.
{WB}{WB}: Le Cavalier de la pleine lune gagne +1/+0
jusqu'à la fin du tour.





Créature : esprit et avatar R

Vol, lien de vie
La Divinité de la Fierté gagne +4/+4 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage d'Orzhov

Créature: humain et sorcier

{2}{W}: Un joueur ciblé gagne 1 point de vie.
{2}{B}: Chaque joueur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gwyll des moissons	{2}{WB}{WB}	Noble féal de Portemort {2}{WB}{WB}{WI	{WB}{WB}	(WB){WB){WB}
Créature : mégère	С	Créature : horreur		R
Flétrissure (Cette source inflige des blessures créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)	aux	Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnen +1/+1.	·	rôlez gagnent
creatures sous la forme de marqueurs - 17-1.		Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent		ez gagnent
		+1/+1.		
		À chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous pouvez engager une créature ciblée.		vous pouvez
		À chaque fois que vous lancez un sort noir, vous pouvez		ous pouvez
		détruire une créature ciblée si elle est engagée.		
	2/4	2/4	2/4	3/4
Maria II. Oalla ia OWia a la Cila Oasa	2/4		2/4	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Mimique du ciel nocturne	{1}{WB}
Créature : changeforme	С
À chaque fois que vous lancez un sort qui est à blanc et noir, le Mimique du ciel nocturne a une une endurance de base de 4/4 jusqu'à la et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.	force et
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	2/1

Passeur de la Mer creuse	{W}{B}
Créature-artefact : zombie	U
Quand le Passeur de la Mer creuse arr	
bataille, un adversaire ciblé révèle sa n choisissez une carte non-terrain. Exilez	•
Quand le Passeur de la Mer creuse qui bataille, renvoyez la carte exilée dans la	•
propriétaire.	a main de son
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Progeniture vorace	{3}{WB}	Appel du point du jour {4}{B}{I	<u></u>
Créature : élémental	U	Rituel	
Lien de vie La Progéniture vorace arrive sur le champ of quatre marqueurs -1/-1 sur elle. À chaque fois que vous lancez un sort blan marqueur -1/-1 de la Progéniture vorace. À chaque fois que vous lancez un sort noir, marqueur -1/-1 de la Progéniture vorace.	c, retirez un	Vous pouvez lancer l'Appel du point du jour comme s'il avait le flash si vous payez {2} supplémentaires pour le lancer. Chaque joueur renvoie toutes les cartes de créature depui son cimetière sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	6/6	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Teysa, scion d'Orzhov	{1}{W}{B}
Créature légendaire : humain et conseiller	R
Sacrifiez trois créatures blanches : Exilez la	a créature ciblée.
À chaque fois qu'une autre créature contrôlez meurt, créez un jeton de créature Esprit avec le vol.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rêves agités

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes.

Renvoyez X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Rêves fracassés	{B}	Zénith de Noirsoleil {X}{I	B}{B}
Rituel	U	Rituel	R
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez u carte d'artefact. Ce joueur se défausse de cette	ne	Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélang Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de son	jez le
carte.		propriétaire.	
Maria da Calacia CMC and a Cultura Cara		Maria I. Out air Office of the Occasion	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rêves maladifs	{1}{B}
Rituel	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,	
défaussez-vous de X cartes.	
Les Rêves maladifs infligent X blessures à chaque cr et à chaque joueur.	réature
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Zénith de Noirsoleil	{X}{B}{B}
Rituel	R
Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de so propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

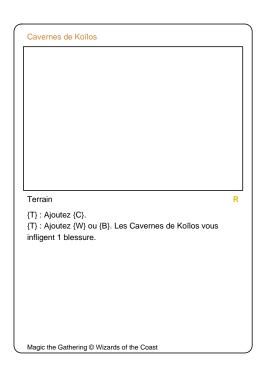
Marche des esprits	{4}{W}		Purification	{3}{W}{W}
Rituel	R	-	Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peu régénérées. Pour chaque créature détruite manière, son contrôleur crée un jeton de cr blanche Esprit avec le vol.	de cette		Détruisez tous les artefacts e	et tous les enchantements.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of	the Coast

Parasélène	{2}{W}
Rituel	U
Détruisez tous les enchantement vie pour chaque enchantement	

Basilique d'Orzhov
Terrain U
La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {W}{B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant	
Terrain	М
	IVI
{T}: Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.	
qua#039,un terrain que vous controlez pourrait produire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terrain R La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Chapelle isolée
La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	
La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	
La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	
La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	
La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	
La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	
La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	
La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	
La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	
La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	
La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	
à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	Terrain R
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	{I}: Ajoutez {vv} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Coffres de la Coterie	
Terrain {2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.	M

Terrain ligendaire Terrain ligendaire R Te		
La Crypte d'./gadeem arrive sur le champ de bataille engagée. (T): Ajoutez (B) à votre réserve. (2): (T): Ajoutez (B) à votre réserve pour chaque carte de créature noire dans votre cimetière. Magic the Gathering © Wizards of the Coast Hauts de Ventabrupt Terrain légendaire (T): Ajoutez (W). Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre biblichéque une carte de plaie, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis melanger votre bibliothèque une carte de plaie, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis melanger votre bibliothèque. (T): Ajoutez (W). Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagée, puis melanger votre bibliothèque.	Crypte d'Agadeem	Forteresse de Wöhlrajh
Terrain légendaire R (T) : Ajoutez (W). Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille , vous pouvez chercher dans votre bibliothèque en carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque. Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque. Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagée. Les quatre cartes du desseus de votre bibliothèque en des cachée, puis mettez le reste au-desseus de votre bibliothèque en des cachée, puis mettez le reste au-desseus de votre bibliothèque en des cachée, puis mettez le reste au-desseus de votre bibliothèque en des destines que la featoire.) Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagées. (T) : Ajoutez (W).	La Crypte d'Agadeem arrive sur le champ de bataille engagée. (T): Ajoutez (B) à votre réserve. (2), {T}: Ajoutez (B) à votre réserve pour chaque carte de	{T} : Ajoutez {C}. {1}{B}, {T} : Mettez une carte de créature ciblée depuis
Terrain légendaire R (T): Ajoutez (W). Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque. Event de la champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque. Event de la champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque. Event de la champ de bataille engagée. Event de la champ de bataille engagés. (T): Ajoutez (W).	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Terrain légendaire R (T): Ajoutez (W). Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque. Event de la champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque. Event de la champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque. Event de la champ de bataille engagée. Event de la champ de bataille engagés. (T): Ajoutez (W).		
The sport of the first of the f	Dalles de Trokair	Hauts de Ventabrupt
coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois	{T}: Ajoutez {W}. Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre	Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.) Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés. {T}: Ajoutez {W}. {W}, {T}: Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre kor		Marais
Terrain légendaire	M	Terrain de base : marais C
{T}: Ajoutez {C}. {1}{W}, {T}: Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par une créature attaquante ciblée.		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Lande fétide		Marais

Lande fétide	
Terrain	
	R
{T}: Ajoutez {C}. {WB}, {T}: Ajoutez {W}{W}, {W}{B} ou {B}{B}.	

Marais	`
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Miren, le puits gémissant
Terrain de base : marais C		Terrain légendaire R
{B}		 {T}: Ajoutez {C}. {3}, {T}, Sacrifiez une créature : Vous gagnez autant de points de vie que l'endurance de la créature sacrifiée.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine
Terrain de base : plaine C
<center><img &<="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"/></center>
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> 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"samp;amp;quot;samp;	it;

Plaine		Plaine
Terrain de base : plaine & amp;amp;amp;tt;center> 		Terrain de base : plaine & amp;amp;amp;lt;center>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine		Plaines marécageuses
Terrain de base : plaine & mp;amp;amp;t;& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;t;t;mg width=& mp;amp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg& mp;amp;amp;quot;& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;		Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie éclatante	Steppes de Seijiri
Terrain La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle. {T}: Ajoutez {W}. {T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	Terrain C Les Steppes de Seijiri arrivent sur le champ de bataille engagées. Quand les Steppes de Seijiri arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. {T}: Ajoutez {W}.
Reliquaire impie	Steppes retirées
Terrain : plaine et marais	Terrain C

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {W}. Recyclage {W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité		Urborg, tombe de Yaugzebul
Terrain U		Terrain légendaire M
{T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.		Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
)	
Tour phyrexiane		Puits des songes perdus (4)

Tour phyrexiane	
Terrain légendaire	M
{T} : Ajoutez {C}.	
{T}, sacrifiez une créature : Ajoutez {B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {X}, X étant inférieur ou égal au nombre de points de vie que vous avez gagné. Si vous faites ainsi, piochez X cartes.

Charme de minuit	{B}		Senteur de belladone {1}{B	}
Éphémère			Éphémère (_ ;
Choisissez I'un ? ? Le Charme de minuit inflige 1 blessure à une créature ciblée et vous gagnez 1 point de vie. ? Une créature ciblée acquiert I'initiative jusqu'à la fin du tour. ? Engagez une créature ciblée.			Révélez un nombre quelconque de cartes noires de votre main. La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes révélées de cette manière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rêves insidieux	{3}{B}
Éphémère	R
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes. Cherchez X cartes dans votre bibliothèque, puis méla et mettez ces cartes sur le dessus dans I'ordre votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Victime de la nuit	{B}{B}
Éphémère	С
Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou non-Zombie ciblée.	Ι,

Charme de I'aube	{1}{W}	Renonciation {1}{W}	
Éphémère	U	Éphémère U	
Choisissez I'un ? ? Prévenez toutes les blessures de combat qu être infligées ce tour-ci. ? Régénérez une créature ciblée. ? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.	i devraient	Sacrifiez n'importe quel nombre de permanents. Vous gagnez 2 points de vie pour chaque permanent sacrifié de cette manière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J

Hantise de minuit	{2}{W}
Éphémère	U
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit vol.	avec le
Voi.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rêves vengeurs	{W}{W}
Éphémère	R
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes. Exilez X créatures attaquantes ciblées.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Zénith de Blancsoleil	${X}{W}{W}{W}{W}$		Nuit // Jour	{B}
Éphémère	R		Éphémère	U
Créez X jetons de créature 2/2 blanche Zénith de Blancsoleil dans la bibliothèqu propriétaire.			tour. Jour {2}{W}	ne -1/-1 jusqu'à la fin du ;un joueur ciblé contrôle gagnent fin du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wiza	rds of the Coast

Défaire	{WB}{WB}{WB}
Éphémère	C
Exilez une créature ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Carillon de la nuit	{1}{B}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature Quand le Carillon de la nuit est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, détruisez une créature non-noire ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Couvert de la nuit	{1}{B}{B}	Rêves du monde souterrain	{B}{B}{B}
Enchantement	U	Enchantement	R
Chaque terrain est un marais en plu de terrain.	s de ses autres types	À chaque fois qu'un adversaire p Rêves du monde souterrain infligent 1 l	
de terrain.		Reves du monde souterrain imigent 11	nessure a ce joueur.
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	et e	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Catholing & Wizards of the Coas			

Lune blafarde	{1}{B}
Enchantement	R
Les créatures noires gagnent +1/+1.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Antienne glorieuse	{1}{W}{W}
Enchantement	R
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+	1.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aube céleste {1}{W}{W}	Renouvellement angélique {1}{W}
Enchantement P Les terrains que vous contrôlez sont des plaines. Les permanents non-terrain que vous contrôlez sont blancs. C'est vrai aussi pour les sortilèges que vous contrôlez et les cartes non-terrain que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille. Vous pouvez dépenser du mana blanc comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur. Vous pouvez dépenser un autre mana uniquement comme si c'était du mana incolore.	Enchantement C À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le Renouvellement angélique. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Lumière du dedans {2}{W}{W}	Sceau de I'Aube nouvelle {3}{W}

	Lumière du dedans	{2}{W}{W}
,	Enchantement	R
	Chromatique ? Chaque créature que vous contrô +1/+1 pour chaque symbole de mana blanc dans de mana.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	(0)(11)
Enchantement	R
À chaque fois qu'une créature est mise dans cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez {1}{W}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte da main.	payer

Glas des consignataires	{4}{WB}{WB}{WB}	Liaison des âmes {1}{W}{B}	t
Enchantement	R	Enchantement : aura C	 ;
Au début de votre entretien, mettez sur le bataille, sous votre contrôle, une carte de depuis un cimetière.		Enchanter : créature À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points vie. À chaque fois que la créature enchantée subit des blessures, vous gagnez autant de points vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Guerre des justes	{1}{W}{B
Enchantement	R
Les créatures blanches que vous co contre le noir.	ontrôlez ont la protection
Les créatures noires que vous controlle blanc.	rôlez ont la protection

Pilori des éveillés {1}	{W}{B}
Enchantement : aura	U
Enchanter: créature La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer. La créature enchantée a « Au début de votre entretie vous perdez 1 point de vie. »	
Magic the Cathering ⊕ Wizarde of the Const	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

,	Purgatoire {2}{W	}{B}
	Enchantement	R
	À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, exilez cette carte.	
	Au début de votre entretien, vous pouvez payer {4} et 2 points de vie. Si vous faites ainsi, renvoyez une carte ex	ilée
	par le Purgatoire sur le champ de bataille.	
	Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	