

Assassin royal

Créature: humain et assassin

(T): Détruisez une créature engagée ciblée.

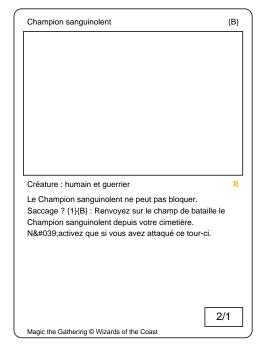
1/1

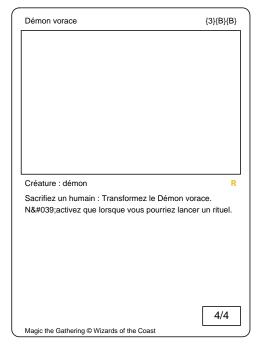
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion sanguinolent

Créature: humain et guerrier

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.
Saccage? {1}{B}: Renvoyez sur le champ de bataille le
Champion sanguinolent depuis votre cimetière.
N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.





Démon vorace

(3){B}{B}

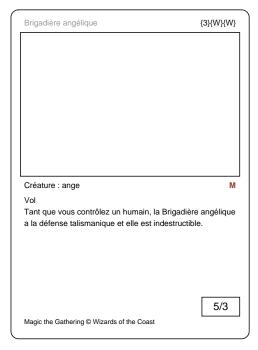
Créature: démon
R
Sacrifiez un humain: Transformez le Démon vorace.
N' activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

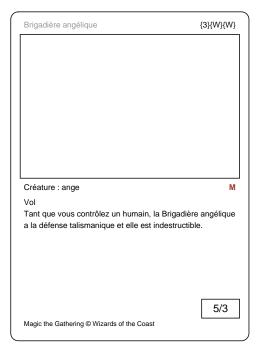
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

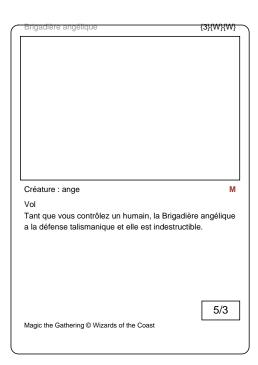
Démon vorace

Créature : démon
R
Sacrifiez un humain : Transformez le Démon vorace.
N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







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.

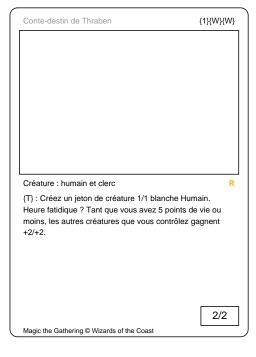
1/1

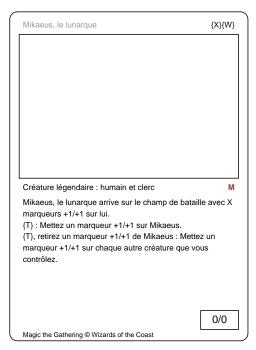
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la paroisse {W	V }	С	Conte-destin de Thraben {1}{W	}{W}
Créature : humain et soldat	 R		Créature : humain et clerc	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.		{T H	T}: Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. T}: Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain. Heure fatidique ? Tant que vous avez 5 points de vie ou noins, les autres créatures que vous contrôlez gagnent 2/+2.	u
1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		M	2. dagic the Gathering © Wizards of the Coast	/2

Champion de la paroisse	{W}
Créature : humain et soldat	R
À chaque fois qu'un autre humain arrive champ de bataille sous votre contrôle, mettez +1/+1 sur le Champion de la paroisse.	
	1/1
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 bla Heure fatidique ? Tant que vous avez moins, les autres créatures que vous c +2/+2.	5 points de vie ou





Mikaeus, le lunarque	{X}{W}
Créature légendaire : humain et clerc	M
Mikaeus, le lunarque arrive sur le champ marqueurs +1/+1 sur lui.	de bataille avec X
{T}: Mettez un marqueur +1/+1 sur Mika	
{T}, retirez un marqueur +1/+1 de Mikae marqueur +1/+1 sur chaque autre créatu	
contrôlez.	ire que vous
	0/0

Odric, maître tacticien	{2}{W}{W}
Créature légendaire : humain et soldat	R
Initiative	••
À chaque fois qu'Odric, maître tacticien et trois autres créatures attaquent, vous choisissez	
créatures bloquent ce combat et comment elles	•
Maria the Catherine @ Wienerdo of the Coast	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Souveraine imposante	{1}{W}	Ghildmage de Vizkopa	{W}{B}
Créature : humain et noble	R	Créature : humain et sorcier	U
Les créatures que vos adversaires contrôlent		{1}{W}{B}: Une créature ciblée acquiert le lien de v	_
champ de bataille engagées.		jusqu'à la fin du tour.	
		{1}{W}{B}: À chaque fois que vous gagnez des po vie ce tour-ci, chaque adversaire perd autant de po	
		vie.	onito de
	2/1		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Souveraine imposante	{1}{W}
Créature : humain et noble	R
Les créatures que vos adversaires contrôle champ de bataille engagées.	ent arrivent sur le
	- Out
Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast	2/1

Ghildmage de Vizkopa	{W}{B}
Créature : humain et sorcier	U
{1}{W}{B}: Une créature ciblée acquie jusqu' à la fin du tour.	rt le lien de vie
{1}{W}{B} : À chaque fois que vous ga	anez des noints de
vie ce tour-ci, chaque adversaire perd	•
vie.	
	0/0
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Teysa, scion d'Orzhov	{1}{W}{B}		Zénith de Noirsoleil	{X}{B}{B}
Créature légendaire : humain et conseiller	R		Rituel	R
Sacrifiez trois créatures blanches : Exilez la cr À chaque fois qu'une autre créature noi contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 Esprit avec le vol.	re que vous		Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque cre Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	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 créa	ature ciblée.
	À chaque fois qu'une autre créature noire contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 l Esprit avec le vol.	•
		2/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Zénith de Noirsoleil	{X}{B}{B}
Rituel	R
Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaqu Zénith de Noirsoleil dans la bibliothè	
propriétaire.	

Zénith de Noirsoleil	${X}{B}{B}$	Âmes persistantes {2	2}{W}
Rituel	R	Rituel	U
Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créatur Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de si propriétaire.		Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec vol. Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depu votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez	uis
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		magic the Gathering & Wizards of the Coast	

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

Âmes persistantes	{2}{W}
Rituel	U
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche E vol.	Esprit avec le
Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette votre cimetière pour son coût de flashback.	
	,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dévotion grandissante	{3}{W}{W}		Dévotion grandissante	{3}{W}{W}
Rituel	R		Rituel	R
Créez cinq jetons de créature 1/1 blanche le sort a été lancé depuis un cimetière, créez jetons à la place. Flashback {7}{W}{W} (Vous pouvez lancer depuis votre cimetière pour son coût de flas ensuite.)	dix de ces cette carte		Créez cinq jetons de créature 1/1 bla sort a été lancé depuis un cimetière, jetons à la place. Flashback {7}{W}{W} (Vous pouvez l depuis votre cimetière pour son coût ensuite.)	créez dix de ces
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coas	į

Dévotion grandissante	{3}{W}{W
Rituel	F
Créez cinq jetons de créature 1/1 blan	che Humain. Si ce
sort a été lancé depuis un cimetière, c	réez dix de ces
jetons à la place.	
Flashback {7}{W}{W} (Vous pouvez landepuis votre cimetière pour son coût d	
ensuite.)	ic liastiback. Exile2-ic
,	

Justification	{1}{W}{B}
Rituel	R
Détruisez un permanent ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Justification	{1}{W}{B}	Caveau de I'archange
Rituel Détruisez un permanent ciblé.	R	Terrain {T}: Ajoutez {C}. {2}{W}{B}, {T}: Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de I'archange
Terrain R
{T}: Ajoutez {C}.
{2}{W}{B}, {T}: Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie jusqu'à
la fin du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de I'archange	_
Terrain R	
{T}: Ajoutez {C}. {2}{W}{B}, {T}: Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terrain Terrain R La Chappelle isolde arrive sur le champ de bastille engagée à moins que vous ne controllèz une plane du un marais. (1): Ajoutez (W) ou (B): Chappelle isolde arrive sur le champ de bastille engagée à moins que vous ne controllèz une plane du un marais. (1): Ajoutez (W) ou (B): Chappelle isolde arrive sur le champ de bastille engagée à moins que vous ne controllèz une plane ou un marais. Chappelle isolde arrive sur le champ de bastille engagée à moins que vous ne controllèz une plane ou un marais. (1): Ajoutez (W) ou (B): Terrain R La Chappelle isolde arrive sur le champ de bastille engagée à moins que vous ne controllèz une plane ou un marais. (1): Ajoutez (W) ou (B): Magic the Cathering & Woords of the Coart Magic the Cathering & Woords of the Coart		`	
La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôllez une plaine ou un marais. (1): Ajoutez (W) ou (B). Mage the Gathering to Wizards of the Coast Chapelle Isolée Chapelle Isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôllez une plaine ou un marais. (1): Ajoutez (W) ou (B). Terrain R La Chapelle Isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôllez une plaine ou un marais. (1): Ajoutez (W) ou (B).	Chapelle isolée		Chapelle isolée
Chapelle Isolée 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).	La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.		La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
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		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}.			
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}.	Chapelle isolée	\	Chapelle Isolée
Magic the Gathering © Wizards of the Coast 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.		Terrain R La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Plaine
Terrain de base : marais C		Terrain de base : plaine C
{B}		<center>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>p;amp;amp;gt;</center>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Plaine	
Terrain de base : plaine	С
& amp; amp; lt; center & amp; amp; gt; & amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp;	
;lt;img width="65&qu	ot;
<pre>align=&amp;amp;quot;center&amp;amp;quot; src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&a</pre>	mp
;amp;quot;> <td></td>	
p;amp;amp;gt;	

Ferrain de base : plaine	Artefact : équipement	1
⁢center>&am It;img width="65" ilign="center" src="graph/manas/bigW.jpg&am amp;quot;>&tt/center&ar o;amp;amp;gt;	La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.) Équipement {2} {{2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast	
		_

Collier de basilic

{1}

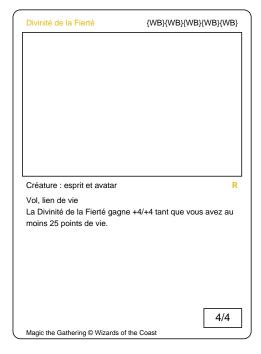
Collier de basilic	{1}
Artefact : équipement	R
La créature équipée a le contact mortel et le lien de vi nombre de blessures qu'elle inflige à une créati quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.) Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée q vous contrôlez. N'attachez l'équipement lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	ure,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

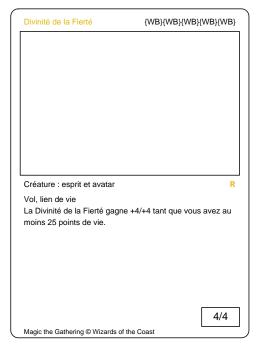
Ajani, meneur de la bande	{1}{W}{W}
Planeswalker légendaire : Ajani	М
{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez u marqueur +1/+1 sur elle.	ın
{-3}: Une créature ciblée acquiert le vol et la doub initiative jusqu'à la fin du tour.	le
{-8} : Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat votre total de points de vie.	, X étant
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gideon, allié de Zendikar	{2}{W}{W}	Jeune fille cloîtrée	{1}{W}
Planeswalker : Gideon	M	Créature : humain	U
{+1}: Jusqu'à la fin du tour, Gideo Zendikar devient une créature 5/5 Humai avec l'indestructible qui est toujou planeswalker. Prévenez toutes les blessi lui être infligées ce tour-ci.	n et Soldat et Allié rs un	Au début de votre entretien, v Jeune fille cloîtrée.	ous pouvez transformer la
{+0}: Créez un jeton de créature 2/2 blar Allié.	nche Chevalier et		
{-4}: Vous gagnez un emblème avec « L vous contrôlez gagnent +1/+1. »	es créatures que		1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the	ne Coast
<u> </u>			

Croisade cathare	{3}{W}{W}
Enchantement	R
À chaque fois qu'une créatu bataille sous votre contrôle, mettez chaque créature que vous contrôle	un marqueur +1/+1 sur
	net.

Jeune fille cloîtrée	{1}{W}
Créature : humain	U
Au début de votre entretien, vous po Jeune fille cloîtrée.	ouvez transformer la
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st





Précepteur diabolique

Rituel

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armaguedon	{3}{W}
Rituel	R
Détruisez tous les terrains.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ıst

	Jour de condamnation	{2}{W}{W}
Détruisez toutes les créatures.	Rituel	R
	Détruisez toutes les créatures.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Armaguedon	{3}{W}
Rituel	R
Détruisez tous les terrains.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jour de condamnation	{2}{W}{W}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Renforts qui tombent à pic	{2}{W}		Prise mortelle	$\{X\}\{W\}\{B\}$
Rituel	U		Rituel	R
Si vous avez moins de points de vie qu'un			La Prise mortelle inflige X blessures à n'	
adversaire, vous gagnez 6 points de vie. Si vous cor			quelle cible. Vous gagnez X points de vie.	
moins de créatures qu'un adversaire, créez tr jetons de créature 1/1 blanche Soldat.	ois			
jetoris de creature 1/1 bianche Goldat.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		(Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Renforts qui tombent à pic	{2}{W}
Rituel	U
Si vous avez moins de points de vie qu� adversaire, vous gagnez 6 points de vie. S moins de créatures qu'un adversaire	i vous contrôlez
jetons de créature 1/1 blanche Soldat.	

Prise mortelle {X	{W}{B}
Rituel	R
La Prise mortelle inflige X blessures à n'impor quelle cible. Vous gagnez X points de vie.	te
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prise mortelle	{X}{W}{B}
Rituel	R
La Prise mortelle inflige X blessures à n	9;importe
quelle cible. Vous gagnez X points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	