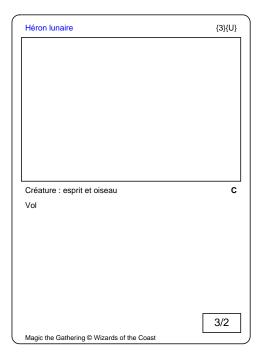
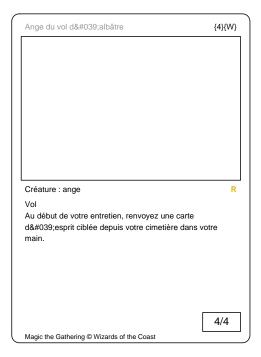
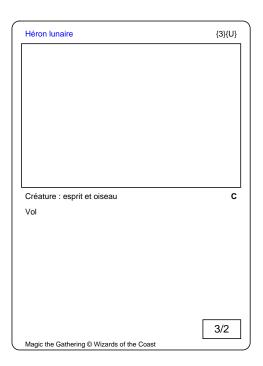


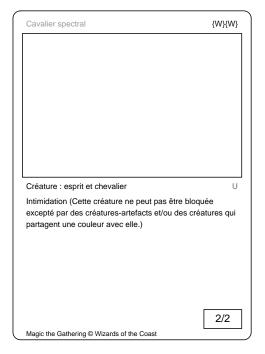
Héron lunaire	{3}{U}
Créature : esprit et oiseau	С
Vol	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

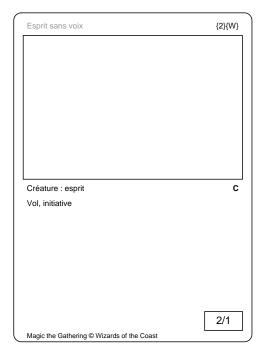


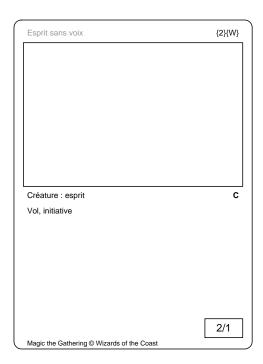


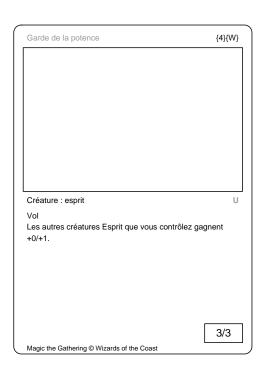


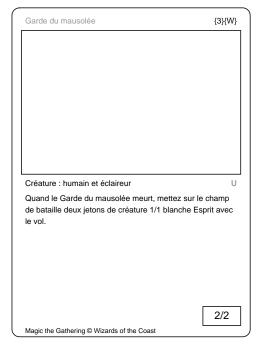
	Cavalier spectral	{W}{W}
Į		
	Créature : esprit et chevalier	U
	Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquexcepté par des créatures-artefacts et/ou des créa	
	partagent une couleur avec elle.)	
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

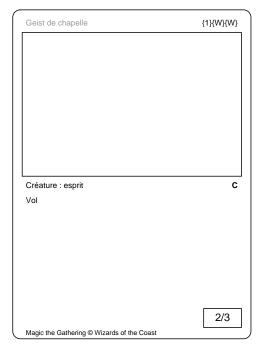


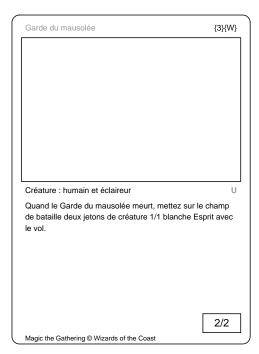


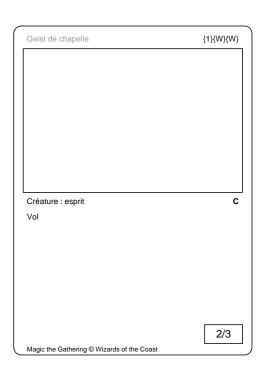


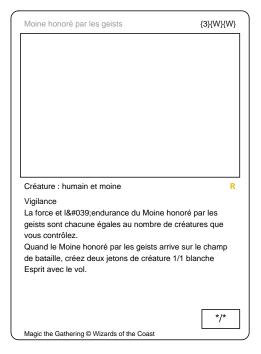


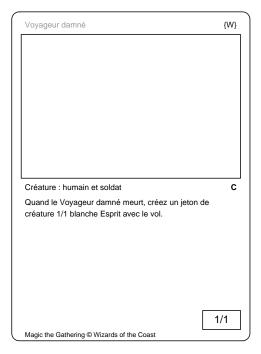


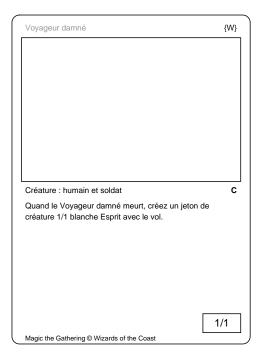


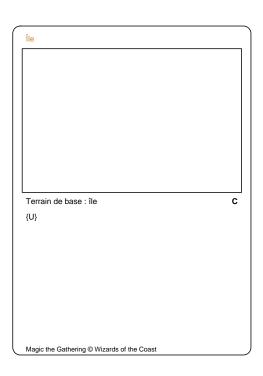




























Île	Plaine
Terrain de base : île C {U}	Terrain de base : plaine C & Amp;amp;amp;lt;center> <img """"&qt;&qt;<="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"/>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Plaine

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

Plaine
Terrain de base : plaine C
<center>&amp;</center>
;lt;img width="65" align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg&
;amp;quot;>
p;amp;amp;gt;
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 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
Terrain de base : plaine C		Terrain de base : plaine C
<center>&amp; ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg&amp; ;amp;quot;&gt;p;amp;qt;</center>		&tlcenter> <img &tt:="" align="center" center="" src="graph/manas/bigW.jpg" width="65"/>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine		Désinvocation {U}
		(-)
I I	1	

Plaine	
Terrain de base : plaine	С
<center>&amp;am ;lt;img width="65&amp;quo align="center"</center>	•
src="graph/manas/bigW.jpg"> <td></td>	
p;amp;amp;gt;	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Désinvocation

Ephémère

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation	{U}		Perdue dans la brume {3}{U}	{U}
Éphémère	С		Éphémère	С
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.			Contrecarrez le sort ciblé. Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.	
proprietaire.			dans la main de son proprietaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Négation		{1}{U}
<u> </u>		
Éphémère		С
Contrecarrez ur	n sort non-créature ciblé.	
Maria tha Catharia		
iviagic the Gatherin	ng © Wizards of the Coast	

Blâme	{2}{W}
,	
Éphémère	С
Détruisez une créature attaquante ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Blâme	{2}{W}		Hantise de minuit	{2}{W}
Éphémère			Éphémère	U
Détruisez une créature attaquante ciblée.			Créez deux jetons de créature 1/1 bla vol.	nche Esprit avec le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hantise de minuit	{2}{W}
Éphémère	L
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit av	ec le
vol.	

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

Curiosité {	(U)	Faveur divine {1){W	/}
Enchantement : aura	U	Enchantement : aura	c
Enchanter : créature À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	e.	Enchanter: créature Quand la Faveur divine arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie. La créature enchantée gagne +1/+3.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Faveur divine	{1}{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
Quand la Faveur divine arrive sur le champ de bataill	e,
vous gagnez 3 points de vie.	
La créature enchantée gagne +1/+3.	

Lien de vie	{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	•
La créature enchantée a le lien de vie. (Les blessure	
infligées par la créature font aussi gagner autant de de vie à son contrôleur.)	points
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manteau d'esprits	{1}{W}		Pacifisme	{1}{W}
Enchantement : aura	U		Enchantement : aura	С
Enchanter : créature			Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +1/+1 et a	la protection		La créature enchantée ne peut ni atta	quer ni bloquer.
contre les créatures.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pacifisme	{1}{W
Enchantement : aura	C
Enchanter : créature	
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer	•

Possession fantomale	{2}{W}
Enchantement : aura	C
Enchanter : créature	
La créature enchantée a le vol. Prévenez toutes les blessures de combat q infligées à et par la créature enchantée.	ui devraient être

