





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

Garde des âmes	{W}	Inquisition de Kozilek	{B}
Créature : humain et clerc		Rituel	U
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le	)	Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une ca	rte
champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.		non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale	à
		3. Ce joueur se défausse de cette carte.	
	1/1		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Garde des âmes	{W}
Créature : humain et clerc	С
À chaque fois qu'une autre créature arrive su	r le
champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.	
_	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Inquisition de Kozilek	{B}
Rituel	U
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez un non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou ég 3. Ce joueur se défausse de cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Inquisition de Kozilek {B	Âmes persistantes	{2}{W}
Rituel	Rituel	U
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.	Créez deux jetons de créature 1/1 blanche vol. Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette votre cimetière pour son coût de flashback.	carte depuis
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Inquisition de Kozilek	{B}
Rituel	U
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisis non-terrain avec une valeur de mana inférieur 3. Ce joueur se défausse de cette carte.	ssez une carte
o. de joueur se derausse de cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rituel	U
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esp	orit avec le
vol. Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette ca	rte depuis
votre cimetière pour son coût de flashback. Pu	is exilez-la.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Âmes persistantes	{2}{W}	Procession spe	ectrale {2W}{2W}{2W}
Rituel	U	Rituel	U
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche vol. Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cett votre cimetière pour son coût de flashback	te carte depuis	Créez trois jete vol.	ons de créature 1/1 blanche Esprit avec le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gather	ring © Wizards of the Coast

Ames persistantes	{2}{W
Rituel	U
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche	Esprit avec le
vol.	Lopin avec io
Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette	e carte denuis
votre cimetière pour son coût de flashback	
votre clinetiere pour son cout de nasriback	. Fuis exilez-la.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Procession spectrale	{2W}{2W}{2W}
Rituel Créez trois jetons de créature 1/1 blanche vol.	U Esprit avec le
Magic the Gathering   Wizards of the Coast	

Procession spectrale	{2W}{2W}{2W}	Cavernes de Koïlos
Rituel	U	Terrain R
Créez trois jetons de créature 1/1 blanche vol.	Esprit avec le	{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procession spectrale	{2W}{2W}{2W}
Rituel	U
Créez trois jetons de créature 1/1 blanche vol.	Esprit avec le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	
Cavernes de Koïlos	
Terrain	R
<ul><li>{T}: Ajoutez {C}.</li><li>{T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.</li></ul>	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

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}.		Terrain  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
Chapelle Isolée	)	Hauts de Ventabrupt
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}.		Terrain  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 coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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;

Reliquaire impie	Reliquaire impie
Terrain : plaine et marais  Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.	Terrain : plaine et marais  Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Reliquaire impie	Reliquaire impie
Terrain : plaine et marais  Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.	Terrain : plaine et marais  Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, seigneur d'Innistrad	2}{W}{B}	Sorin, visiteur solennel	{2}{W}{B}
Planeswalker légendaire : Sorin	М	Planeswalker légendaire : Sorin	М
{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Vampire lien de vie.	avec le	{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, les créa vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent le lier	
{-2} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatur	es que		
vous contrôlez gagnent +1/+0. »		{-2} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Vampir	e avec le
{-6} : Détruisez jusqu'à trois cibles, créatures	et/ou	vol.	
autres planeswalkers. Renvoyez sur le champ de b		{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Au début	de
sous votre contrôle, chaque carte mise dans un cirr de cette manière.	netière	I'entretien de chaque adversaire, ce joueur une créature ».	sacrifie
de cette manière.		une creature ».	4/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/
magic tile dationing a tributation tile datat		magic the Sautomig S Wizards St the South	

Sorin, seigneur d'Innistrad	{2}{W}{B}
Planeswalker légendaire : Sorin	М
{+1}: Créez un jeton de créature 1/1 noire Va lien de vie.	mpire avec le
{-2} : Vous gagnez un emblème avec « Les crous contrôlez gagnent +1/+0. »	réatures que
(-6): Détruisez jusqu'à trois cibles, créa autres planeswalkers. Renvoyez sur le champ sous votre contrôle, chaque carte mise dans u de cette manière.	de bataille,

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, visiteur solennel	{2}{W}{B}
Planeswalker légendaire : Sorin	M
{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, les cré: vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent le lie	
(-2): Créez un jeton de créature 2/2 noire Vamp vol.	ire avec le
{-6}: Vous gagnez un emblème avec « Au débu la#039;entretien de chaque adversaire, ce joueu une créature ».	
	4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil	{W}	Chemin vers l'exil {W}
Éphémère	M	Éphémère M
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la me sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mago are Cautoring & Wizards or the Code		magic and deathing with read on the doubt

Chemin vers l'exil	{W}
,	
Éphémère	M
Exilez une créature ciblée. Son contrôle dans sa bibliothèque une carte de terrai sur le champ de bataille engagée, puis l	n de base, la mettre

Chemin vers ('exil	{W}
Éphémère	M
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut cherr dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.	cher
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sonner I'alerte	{1}{W}		Sonner I'alerte	{1}{W}
Éphémère	С		Éphémère	С
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.			Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sonner I'alerte	{1}{W}
Éphémère	С
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sonner I'alerte	{1}{W}
Éphémère	С
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.	

Persécution zélée	$\{W\}\{B\}$		Persécution zélée	$\{W\}\{B\}$
Éphémère	U		Éphémère	U
Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.			Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Persécution zélée	{W}{B}	Honr
Éphémère	U	End
Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et les créatures que vos		Les
adversaires contrôlent gagnent -1/-1.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Mag

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

Vertu intangible	{1}{W}		Vertu intangible {1){W
Enchantement	U		Enchantement U
Les jetons de créature que vous contrôle ont la vigilance.	ez gagnent +1/+1 et		Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast
wage the Gathering & Wizards of the coast			mage the sameing & wizards of the soust
Vertu intangible	{1}{W}		Vertu intangible {1}{W}
		Ιг	

Vertu intangible	{1}{W}
Enchantement	U
Les jetons de créature que vous c ont la vigilance.	ontrôlez gagnent +1/+1 et
Magic the Gathering © Wizards of the Co	past

Vertu intangible	{1}{W}
Enchantement	U
Les jetons de créature que vous co ont la vigilance.	ontrôlez gagnent +1/+1 et
3 · · · ·	
Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

Veilleuse de la forge de Burrenton	{W}			Veilleuse de la forge de Burrenton	{W}
Créature : sangami et sorcier	U		L	Créature : sangami et sorcier	U
Protection contre le rouge	Ü			Protection contre le rouge	Ü
Sacrifiez la Veilleuse de la forge de Burrenton : Préve				Sacrifiez la Veilleuse de la forge de Burrenton : Prév	
toutes les blessures qu'une source rouge de vo choix devrait infliger ce tour-ci.	tre			toutes les blessures qu'une source rouge de v choix devrait infliger ce tour-ci.	otre/
Ç				, and the second	
	1/1				1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

/eilleuse de la forge de Burrenton	{VV}
Créature : sangami et sorcier	U
-	U
Protection contre le rouge Sacrifiez la Veilleuse de la forge de Burrenton :	Prévenez
outes les blessures qu'une source roug	
choix devrait infliger ce tour-ci.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contrainte	{B}
Rituel	С
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y c carte non-créature non-terrain. Ce joueur se cette carte.	

Contrainte {B}		Quartier fantôme
Rituel C Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.		Terrain  {T}: Ajoutez {C}.  {T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Quartier fantôme	)	Relique de Progénitus {1}

Quartier fantôme	
Terrain	╛
{T} : Ajoutez {C}.	,
T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain	
ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de	
base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.	
batamo, pub motangor.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact

{T}: Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.
{1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus	{1}
Artefact	U
<ul><li>{T}: Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetièr</li><li>{1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les</li></ul>	e.
cimetières. Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance morceleuse {GV	V}{GW}
Éphémère	С
Détruisez une cible, artefact ou enchantement, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'u de créature que vous contrôlez.)	n jeton
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Croissance morceleuse 30	W}{GW}
ĺ		
'	f-1. ( )	
	Éphémère	С
	Détruisez une cible, artefact ou enchantement, puis	
	peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'	un jeton
	de créature que vous contrôlez.)	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	{1}{W}{W}
Enchantement	R
Au moment où Jamais plus ! arrive sur le ch	namp de
bataille, nommez une carte non-terrain.	
La carte nommée ne peut pas être lancée.	

Jamais plus! {1}{W	'}{W}			Silence de pierre {	1}{W}
Enchantement	R		L	Enchantement	R
Au moment où Jamais plus ! arrive sur le champ de				Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas ê	
bataille, nommez une carte non-terrain.  La carte nommée ne peut pas être lancée.				activées.	
· ·					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prison fantomale	{2}{W
Enchantement	l
Les créatures ne peuvent pas vous atta leur contrôleur ne paie {2} pour chaque contrôle qui vous attaque.	