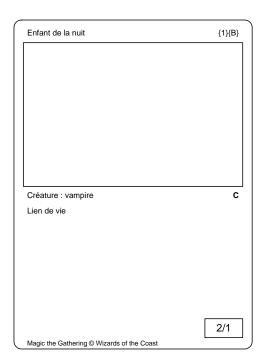
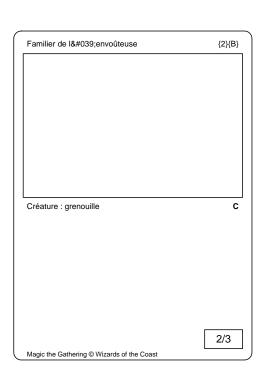
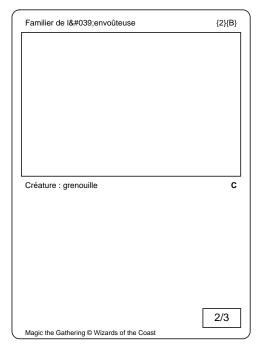


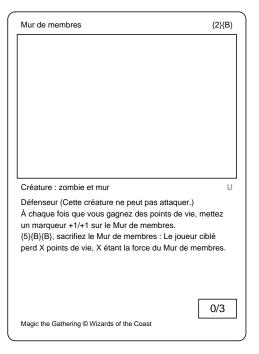
Créature : esprit C
Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

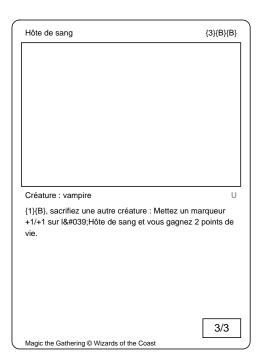
Magic the Gathering © Wizards of the Coast









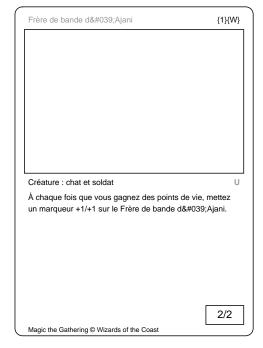


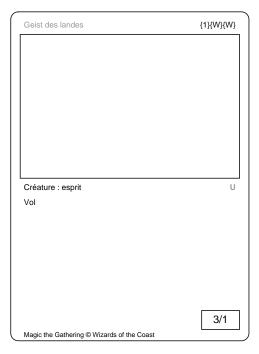
Mur de membres	{2}{B}
Créature : zombie et mur	U
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer	,
À chaque fois que vous gagnez des points de vi un marqueur +1/+1 sur le Mur de membres.	e, mettez
•	ur ciblé
(5){B}{B}, sacrifiez le Mur de membres : Le joue perd X points de vie, X étant la force du Mur de	

Vampire ombrecape	{4}{B}	Archange de la résolution {	5}{W}{W}
Créature : vampire	С	Créature : ange	R
Payez 2 points de vie : Le Vampire ombrecape ac vol jusqu'à la fin du tour. (Il ne peut pas êtr excepté par des créatures avec le vol ou la portée	e bloquée	Vol Quand I'Archange de la résolution arrive sur champ de bataille, si votre total de points de vie es inférieur à votre total de points de vie de départ, il c égal à votre total de points de vie de départ.	t devient
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			4/4
		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vampire ombrecape	{4}{B}
Créature : vampire	С
Payez 2 points de vie : Le Vampire ombreca	pe acquiert le
vol jusqu'à la fin du tour. (Il ne peut pa	
excepté par des créatures avec le vol ou la p	oortée.)
	4/3
	ı
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Assaillant de Kinsbayel	{1}{W}
Créature : sangami et soldat	C
Quand I'Assaillant de Kinsbayel de bataille, une créature ciblée gagne - la fin du tour.	
ia iii da toar.	





Frère de bande d'Ajani

Créature : chat et soldat

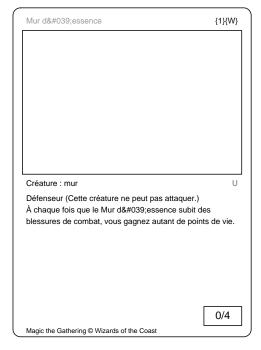
Ü
Ä chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.

Missionnaires infatigables

Créature: humain et clerc

Quand les Missionnaires infatigables arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

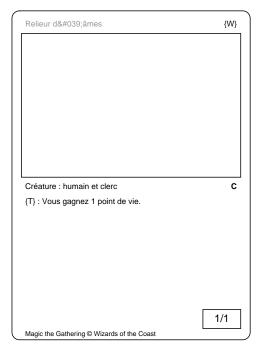
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

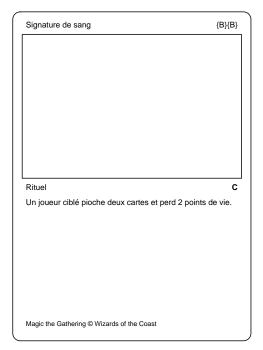


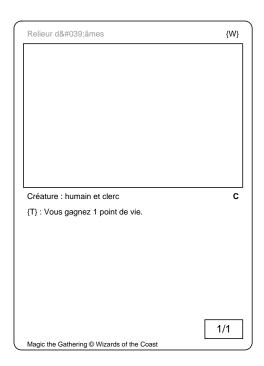
Pégase solgrâce	{1}{W}
Créature : pégase	
Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée ex	cepté par
des créatures avec le vol ou la portée.)	
Lien de vie (Les blessures infligées par cette cr font aussi gagner autant de points de vie.)	éature vous
Tork adds gagner adiant de points de vie.)	
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

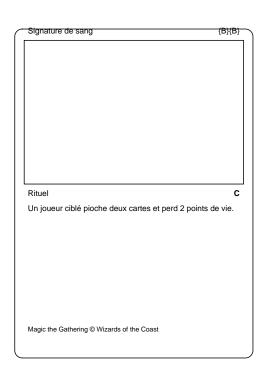
Pégase solgrâce	{1}{W}
Créature : pégase	С
Vol (Cette créature ne peut pas être des créatures avec le vol ou la port	ée.)
Lien de vie (Les blessures infligées font aussi gagner autant de points d	
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	est

Relieur d'âmes	{W}
Créature : humain et clerc	С
{T}: Vous gagnez 1 point de vie.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

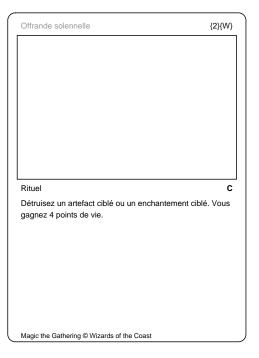


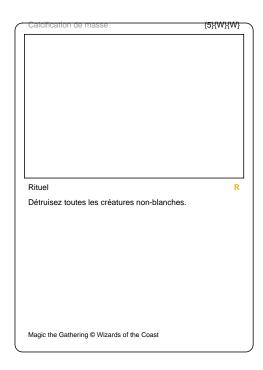


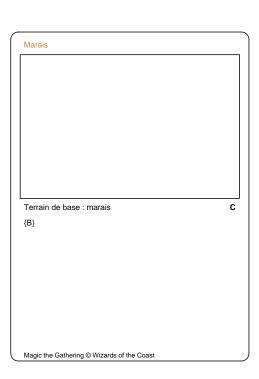




	{B}{B}
Rituel	С
Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd	O mainta da cria
, , ,	z points de vie.
, , ,	z points de vie.
,	z points de vie.
	z points de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	z points de vie.







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 Garrening @ Wizurds or die Godst

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

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 Garrening @ Wizurds or die Godst

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

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 Garrening @ Wizurds or die Godst

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

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	_
	\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;

Bâton du magus de mort	{3}	Ulcération	{B}
Artefact	U	Éphémère	U
À chaque fois que vous lancez un sort noir ou qu		Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du	
marais arrive sur le champ de bataille sous votre cor vous gagnez 1 point de vie.	ntrôle,	tour. Vous perdez 3 points de vie.	
vous gagnez i point de vie.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bâton du magus du soleil	{3}
Artefact	U
À chaque fois que vous lancez un sort blanc ou	
qu'une plaine arrive sur le champ de bataille sous	3
votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ulcération	{B}
<u></u>	
Éphémère	U
Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Vous perdez 3 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pilier de lumière {2}	W}	Faveur divine {1	}{W}
Éphémère	c	Enchantement : aura	С
Exilez une créature ciblée d'endurance supérieure		Enchanter : créature	
ou égale à 4.		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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fléau paralysant	{B}
Enchantement : aura	
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne -1/-1 et ne peut pas blo	oquer.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Premiers secours	{3}{W}
For the contract of	U
Enchantement	_
Au début de chaque entretien, si voi points de vie au dernier tour, créez u	
blanche Soldat.	,

