Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}	Faucon de nuit vampire {1}{E	B}{B}
Créature : vampire et shamane U	Créature : vampire et shamane	U
Vol Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.) Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)	Vol Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créa inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.) Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature v font aussi gagner autant de points de vie.)	ature t
2/3 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/3

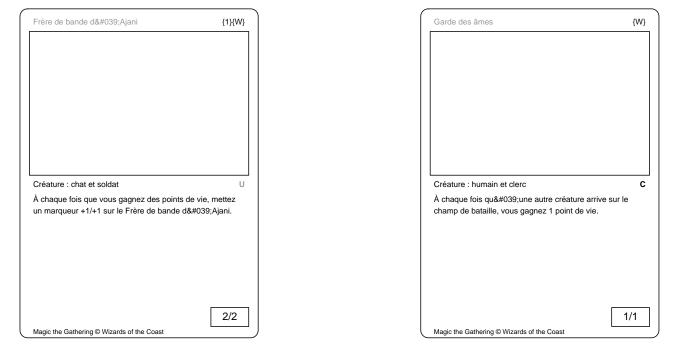
_		
	Faucon de nuit vampire	{1}{B}{B}
	Créature : vampire et shamane	U
	Vol	
	Contact mortel (Le nombre de blessures que cet inflige à une créature, quel qu'il soit, est su	
	pour la détruire.)	
	Lien de vie (Les blessures infligées par cette cré	ature vous
	font aussi gagner autant de points de vie.)	
		0/0
		2/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Archange de Thiune	{3}{W}{W}
Créature : ange	M
Vol, lien de vie	
À chaque fois que vous gagnez des	
un marqueur +1/+1 sur chaque crés contrôlez.	ature que vous
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	L

Archange de Thiune	{3}{W}{W}	Frère de bande d'Ajani {1}{	W}
Créature : ange	М	Créature : chat et soldat	U
Vol, lien de vie À chaque fois que vous gagnez des points de un marqueur +1/+1 sur chaque créature que contrôlez.		À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande d'Ajani.	
	3/4	2/2	· .
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

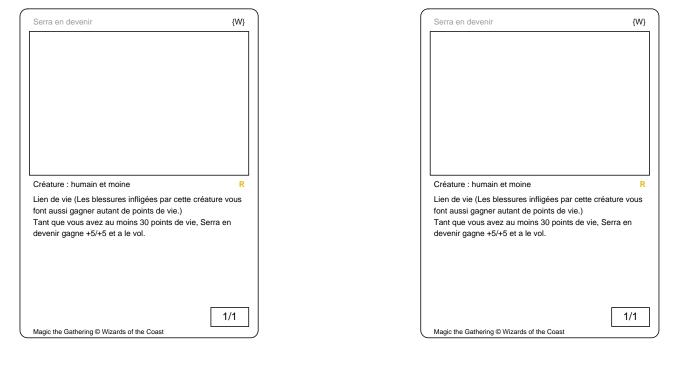
Frère de bande d'Ajani	{1}{W}
Créature : chat et soldat	U
À chaque fois que vous gagnez des point un marqueur +1/+1 sur le Frère de bande	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Frère de bande d'Ajani	{1}{W}
Créature : chat et soldat	U
À chaque fois que vous gagnez des poin un marqueur +1/+1 sur le Frère de band	



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

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



,	Serra en devenir	{W}
-	Créature : humain et moine	R
	Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature font aussi gagner autant de points de vie.)	vous
	Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra devenir gagne +5/+5 et a le vol.	en
	Γ	1/1
	Magic the Cathering © Wizards of the Coast	

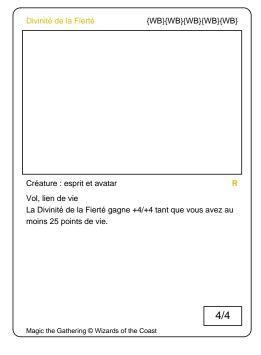
Athréos, dieu du Passage	{1}{W}{B}
Créature-enchantement légendaire : di	eu M
Indestructible	noir oot inférioure à
Tent que vetre dévetion en blone et en	non est inteneure a
Tant que votre dévotion au blanc et au sept, Athréos n'est pas une créa	iture.
sept, Athréos n'est pas une créa À chaque fois qu'une autre créa	ture que vous
sept, Athréos n'est pas une créa	ture que vous e main à moins
sept, Athréos n'est pas une créa À chaque fois qu'une autre créa possédez meurt, renvoyez-la dans votr	ture que vous e main à moins
sept, Athréos n'est pas une créa À chaque fois qu'une autre créa possédez meurt, renvoyez-la dans votr	ture que vous e main à moins

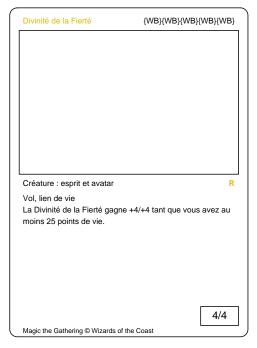
Athréos, dieu du Passage	{1}{W}{B}
Créature-enchantement légendaire : dieu	ı M
Indestructible	
Tant que votre dévotion au blanc et au no	
sept, Athréos n'est pas une créatu À chaque fois qu'une autre créatur	
possédez meurt, renvoyez-la dans votre	•
qu'un adversaire ciblé ne paie 3 po	
	5/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic and Gallioning & Mizards of the Codst	

Chevalier maudit par le sang	{1}{W}{B}
Créature : vampire et chevalier	U
Tant que vous contrôlez un enchanteme	ent, le Chevalier
maudit par le sang gagne +1/+1 et a le l blessures infligées par cette créature vo	
gagner autant de points de vie.)	us fortt aussi
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chevaller maudit par le sang	{1}{W}{B}
Créature : vampire et chevalier	U
Tant que vous contrôlez un enchantement, le	
maudit par le sang gagne +1/+1 et a le lien de blessures infligées par cette créature vous fon	•
gagner autant de points de vie.)	it aussi
,	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chevalier maudit par le sang	{1}{W}{B}
Créature : vampire et chevalier	U
Tant que vous contrôlez un enchanteme	ent, le Chevalier
maudit par le sang gagne +1/+1 et a le l	
blessures infligées par cette créature vo gagner autant de points de vie.)	ous font aussi
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Récolte d'essence

Rituel

C

Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'essence	(2){B}		Marais
Rituel	С		Terrain de base : marais C
Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.			(B)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'essence	$\{2\}\{B\}$
Rituel	
	-
Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez 2 points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les	
créatures que vous contrôlez.	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
(D)	
{B}	
{B}	
(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		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> 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;

Plaine		Ca	acher // Chercher {R	}{W}
Terrain de base : plaine C		1 '	ohémère	R
&tlcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center&am p;amp;amp;gt;		{R} Me de &It {W Ch ad poi mé	t;b>Cacher }{W} ettez un artefact ou un enchantement ciblé au-dessou e la bibliothèque de son propriétaire. t;b>Chercher //{B} nerchez une carte dans la bibliothèque d'un lversaire ciblé et exilez-la. Vous gagnez un nombre de sints de vie égal à sa valeur de mana. Puis ce joueur élange. sgic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering © wizards of the Coast)	Ivia	gic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Ephémère

&It;b>Cacher&It;/b>
{R}{W}

Mettez un artefact ou un enchantement ciblé au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

&It;b>Chercher&It;/b>
{W}{B}

Cherchez une carte dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé et exilez-la. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana. Puis ce joueur mélange.

Cacher // Chercher	$\{R\}\{W\}$		Lien sanguin	{3}{B}{B}
Éphémère	R		Enchantement	R
Cacher {R}{W} Mettez un artefact ou un enchantement ciblé au-de de la bibliothèque de son propriétaire.	essous			ue vous gagnez des points de vie, un perd autant de points de vie.
Chercher {W}{B} Cherchez une carte dans la bibliothèque d'u adversaire ciblé et exilez-la. Vous gagnez un nomb points de vie égal à sa valeur de mana. Puis ce jou mélange.	re de			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering	g © Wizards of the Coast

Lien sanguin	{3}{B}{B
Enchantement	F
À chaque fois que vous gagnez des points adversaire ciblé perd autant de points de vi	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lien sanguin	{3}{B}{B}
Enchantement	R
À chaque fois que vous gagnez des points de vie adversaire ciblé perd autant de points de vie.	e, un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Accord angélique	{3}{W}		Chemin de la bravoure	{2}{W}
Enchantement	U		Enchantement	R
Au début de chaque étape de fin, si vous avez g moins 4 points de vie ce tour-ci, créez un jeton d 4/4 blanche Ange avec le vol.			Tant que votre total de points de vie est supérier votre total de points de vie de départ, les créatur vous contrôlez gagnent +1/+1. À chaque fois qu'au moins une créature q contrôlez attaque, vous gagnez un nombre de prégal au nombre de créatures attaquantes.	ur ou égal à res que que vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Accord angélique	{3}{W}
ı	Enchantement	U
	Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagn moins 4 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de ci 4/4 blanche Ange avec le vol.	
	•	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chemin de la bravoure	{2}{W}
Enchantement	R
Tant que votre total de points de vie est supérieur ou votre total de points de vie de départ, les créatures qu vous contrôlez gagnent +1/+1.	-
À chaque fois qu'au moins une créature que vo	ous
contrôlez attaque, vous gagnez un nombre de points	de vie
égal au nombre de créatures attaquantes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chemin de la bravoure	{2}{W}		Épreuve d'Héliode	{1}{W}
Enchantement	R		Enchantement : aura	U
Tant que votre total de points de vie est supérieur or votre total de points de vie de départ, les créatures vous contrôlez gagnent +1/+1. À chaque fois qu'au moins une créature que contrôlez attaque, vous gagnez un nombre de poin égal au nombre de créatures attaquantes.	que		Enchanter : créature À chaque fois que la créature enchantée un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si e marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez I d'Héliode. Quand vous sacrifiez I'Épreuve d8 vous gagnez 10 points de vie.	lle a au moins trois 39;Épreuve
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Épreuve d'Héliode	1}{W}
L	Enchantement : aura	U
	Enchanter : créature À chaque fois que la créature enchantée attaque, met un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Héliode. Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Héliode vous gagnez 10 points de vie.	s trois
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Épreuve d'Héliode	{1}{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
A chaque fois que la créature enchantée attaque un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au	
marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épre	
d'Héliode.	
Quand vous sacrifiez I'Épreuve d'F	léliode,
vous gagnez 10 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

