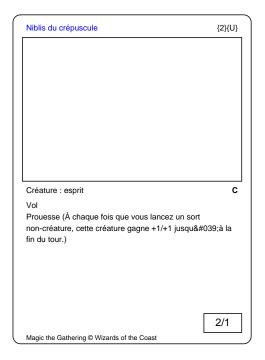


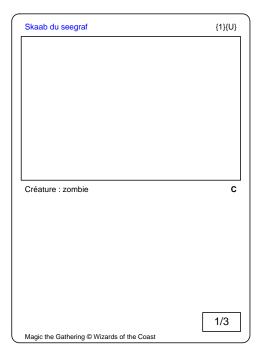
Niblis du crépuscule

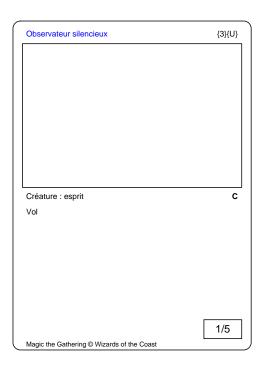
Créature : esprit

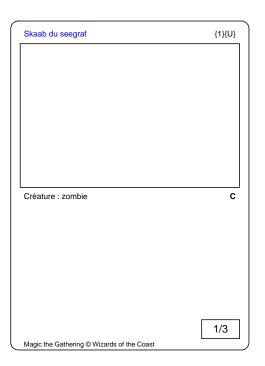
Color Vol

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)





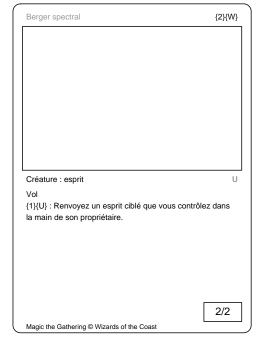




Tintechaînes	{1}{U}	Aumônier de Prochelande {3}{W}
Créature : esprit	R	Créature : humain et clerc U
Flash Vol Quand le Tintechaînes arrive sur le champ de batail esprit ciblé acquiert la défense talismanique jusqu& la fin du tour. Vous pouvez lancer les sorts d'esprit comme s'ils avaient le flash.	#039;à	Lien de vie {2}{W}, exilez l'Aumônier de Prochelande depuis votre cimetière : Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aumônier de Prochelande	{3}{W}
Créature : humain et clerc	U
Lien de vie	
{2}{W}, exilez I'Aumônier de Prochelande d votre cimetière : Créez deux jetons de créature 1/	
Esprit avec le vol. N'activez que lorsque vo pourriez lancer un rituel.	
	3/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

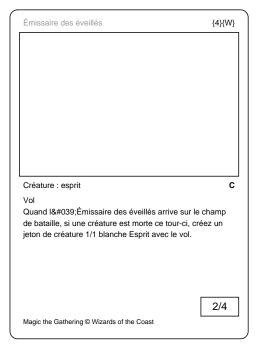
Berger spectral	{2}{W}
Créature : esprit	U
Vol {1}{U}: Renvoyez un esprit ciblé qu	ue vous contrôlez dans
la main de son propriétaire.	
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	2/2

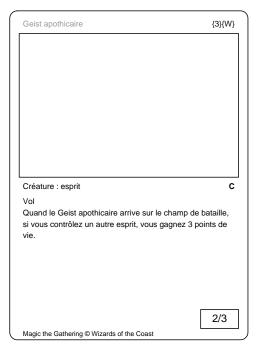


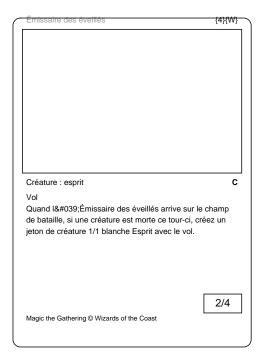
Cathare intrépide	{2}{W}
Créature : humain et soldat	
{1}{W}, exilez la Cathare intrépide de	epuis votre cimetière :
Créez un jeton de créature 1/1 bland	
N'activez que lorsque vous po	ourriez lancer un rituel.
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

Cathare intrépide	{2}{W}
Créature : humain et soldat	С
{1}{W}, exilez la Cathare intrépide depuis votre ci Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit ave N'activez que lorsque vous pourriez lancer	ec le vol.
N'activez que lorsque vous pourriez lancer	un niuei.
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cavalerie du drogskol	{5}{W}{W}
Créature : esprit et chevalier	R
Vol	K
voi À chaque fois qu'un autre esprit a	arrive sur le champ
de bataille sous votre contrôle, vous gag	•
vie.	
{3}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 l le vol.	blanche Esprit avec
	4/4
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Geist apothicaire	{3}{W}
Créature : esprit	С
Vol Quand le Geist apothicaire arrive su si vous contrôlez un autre esprit, vo	•
vie.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

Etude des pages	{3}{U}{U}	Jamais oublié {1}{V	/}
Rituel	U	Rituel	U
Piochez trois cartes, dégagez jusqu�: puis défaussez-vous d'une carte.		Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessus ou en-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bénédiction de I'aumonière	{W}
Rituel	С
Vous gagnez 5 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jamais oublie {	1}{W}
Rituel	П
Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessus en-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Cré un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.	s ou
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  &ttcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;&	Terrain de base : plaine  &ttcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine C &ttcenter>&	Terrain de base : plaine C <center>&amp;</center>
;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"""&	;It;img width="65" align="center&

Plaine	Déni d'existence	{2}{U}
Terrain de base : plaine C	Éphémère	С
&tlcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& amp;quot;>	Contrecarrez un sort de créature ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.	е
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Catalogue	{2}{U}
Éphémère	С
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'ur	ne
carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Flux d'essence	{U}
Éskésska	U
Éphémère  Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si c'est un esprit, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.	0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Frappe d'argent	{3}{W}	Lumière perforant	e {1}{W}
Éphémère	U	Éphémère	С
Détruisez une créature attaquante ciblé	e. Vous gagnez 3	Détruisez une cré	ature attaquante ou bloqueuse ciblée de
points de vie.		force inférieure ou	ı égale à 3.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Cothoring	© Wizards of the Coast
wagic the Gathering @ Wizards of the Coast		Magic the Gathering (	WIZAIUS OI THE COAST

Lumière perforante {1){W}	
Éphémère C	
Détruisez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée de force inférieure ou égale à 3.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Paralysie du sommeil	{3}{U}
Enchantement : aura	С
Enchanter: créature Quand la Paralysie du sommeil arrive sur le champ bataille, engagez une créature enchantée. La créature enchantée ne se dégage pas pendant 1'étape de dégagement de son contrôleur.	de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Entravé par I' argent de lune {2}	{W}	Urne d'éphémères {1}	{W}
Enchantement : aura	U	Enchantement	
Enchanter : créature La créature enchanté ne peut ni attaquer, ni bloquer, si stransformer. Sacriflez un autre permanent : Attachez Entravé par l'argent de lune à une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un ritu et qu'une seule fois par tour.	se	{2}{W}, sacrifiez l'Urne d'éphémères : Crée deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Entravé par I'argent de lune	{2}{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchanté ne peut ni attaquer, ni bloquer, transformer.	si se
Sacrifiez un autre permanent : Attachez Entravé par	
l'argent de lune à une créature ciblée.	
N'activez que lorsque vous pourriez lancer un et qu'une seule fois par tour.	rituel
et qua#039,une seule lois pai tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Urne d'éphémères	{1}{W}
	(,,(,,,
Enchantement	
{2}{W}, sacrifiez I'Urne d'éphémères :	Créez
deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le v	
Marketta Callada Callada Callada	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

