Prétresse du fléau en maraude	2}{B}		Pré	etresse du fléau en maraude	{2}{B}
			╽┕		
Créature : vampire et clerc	С		Cré	éature : vampire et clerc	С
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, chac	ue			chaque fois que vous gagnez des points de vie, cha	que
adversaire perd 1 point de vie.			adv	versaire perd 1 point de vie.	
3	/2				3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Mag	gic the Gathering © Wizards of the Coast	

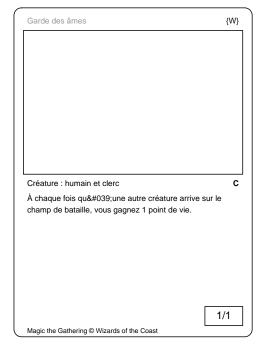
Prêtresse du fléau en maraude	{2}{B}
Créature : vampire et clerc	С
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, chadversaire perd 1 point de vie.	aque
Г	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2

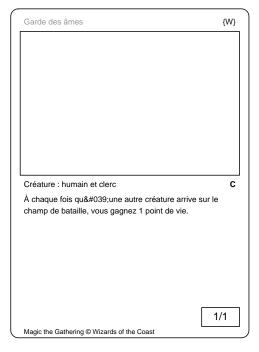
Vito, Épine de la Rose du crépuscule	{2}{B}
Créature légendaire : vampire et clerc	R
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, l'adversaire ciblé perd autant de points de vi {3}{B}{B}: Les créatures que vous contrôlez acquiè lien de vie jusqu'à la fin du tour.	
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vito, Epine de la Rose du crépuscule {2	2}{B}		Vit	o, Épine de la Rose du crépuscule	{2}{B}
Créature légendaire : vampire et clerc	R		Cre	éature légendaire : vampire et clerc	R
À chaque fois que vous gagnez des points de vie,			Àc	chaque fois que vous gagnez des points de vie,	
l'adversaire ciblé perd autant de points de vie.				#039;adversaire ciblé perd autant de points de vie.	
{3}{B}{B}: Les créatures que vous contrôlez acquièrent lien de vie jusqu' à la fin du tour.	le			{B}{B}: Les créatures que vous contrôlez acquière n de vie jusqu'à la fin du tour.	nt le
ilen de vie jusquæ#035,a ia ilin du tour.			iiei	ii de vie jusquœ#039,a ia iiii du toui.	
1,	/3				1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Ma	gic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vito, Épine de la Rose du crépuscule	{2}{B}
Créature légendaire : vampire et clerc	R
À chaque fois que vous gagnez des points de vie,	
1'adversaire ciblé perd autant de points de vie {3}{B}{B}: Les créatures que vous contrôlez acquiè	
lien de vie jusqu'à la fin du tour.	
_	
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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.	





Garde des âmes

{W}

Créature : humain et clerc C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliode, dieu du Soleil

Créature-enchantement légendaire : dieu
Indestructible
Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq,
Héliode n'est pas une créature.
Les autres créatures que vous contrôlez ont la vigilance.
{2}{W}{W}: Créez un jeton de créature-enchantement 2/1 blanche Clerc.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliode, dieu du Soleil	{3}{W}	Missionnaire phyrexiane {	1}{W}
Créature-enchantement légendaire : dieu Indestructible Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq Héliode n'est pas une créature. Les autres créatures que vous contrôlez ont la vigilar {2}{W}{W} : Créez un jeton de créature-enchantemen blanche Clerc.	ice.	Créature : phyrexian et humain et clerc Kick {1}{B} (Vous pouvez payer {1}{B} supplémentaires moment où vous lancez ce sort.) Lien de vie Quand la Missionnaire phyrexiane arrive sur le champ bataille, si elle a été kickée, renvoyez une carte de crés ciblée depuis votre cimetière dans votre main.	de
Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast	5/6	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3

Héliode, dieu du Soleil	{3}{W}
Créature-enchantement légendaire : dieu	М
Indestructible	~
Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cin Héliode n'est pas une créature.	ч,
Les autres créatures que vous contrôlez ont la vigila {2}{W}{W} : Créez un jeton de créature-enchanteme	
blanche Clerc.	
	5/6
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Missionnaire phyrexiane	{1}{W}
Créature : phyrexian et humain et clerc	U
Kick {1}{B} (Vous pouvez payer {1}{B} supp	lémentaires au
moment où vous lancez ce sort.) Lien de vie	
Quand la Missionnaire phyrexiane arrive su	
bataille, si elle a été kickée, renvoyez une c ciblée depuis votre cimetière dans votre ma	
	2/3

Missionnaire phyrexiane	{1}{W}	Voix des bénis {W}{W}
Créature : phyrexian et humain et clerc	U	Créature : esprit et clerc
Kick {1}{B} (Vous pouvez payer {1}{B} su moment où vous lancez ce sort.) Lien de vie Quand la Missionnaire phyrexiane arrive bataille, si elle a été kickée, renvoyez un ciblée depuis votre cimetière dans votre	sur le champ de le carte de créature	À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Voix des bénis. Tant que la Voix des bénis a au moins quatre marqueurs +1/+1 sur elle, elle a le vol et la vigilance. Tant que la Voix des bénis a au moins dix marqueurs +1/+1 sur elle, elle a l'indestructible.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3	2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Missionnaire phyrexiane	{1}{W}
Créature : phyrexian et humain et clerc	
Kick {1}{B} (Vous pouvez payer {1}{B} supplément où vous lancez ce sort.)	entaires au
Lien de vie	
Quand la Missionnaire phyrexiane arrive sur le bataille, si elle a été kickée, renvoyez une carte	•
ciblée depuis votre cimetière dans votre main.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2,0

Voix des bénis	{W}{W}
Créature : esprit et clerc	R
À chaque fois que vous gagnez de un marqueur +1/+1 sur la Voix des	•
Tant que la Voix des bénis a au mo	oins quatre marqueurs
+1/+1 sur elle, elle a le vol et la vig	
Tant que la Voix des bénis a au mo	
I ant que la Voix des bénis a au mo sur elle, elle a l'indestructible	е.
•	э.
•	э.

Voix des bénis {W}\	N}	Elas II-Kor, pelerine sadique {W}{B}
Créature : esprit et clerc	R	Créature légendaire : phyrexian et kor et clerc U
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Voix des bénis. Tant que la Voix des bénis a au moins quatre marqueurs +1/+1 sur elle, elle a le vol et la vigilance. Tant que la Voix des bénis a au moins dix marqueurs +1/-sur elle, elle a l'indestructible.		Contact mortel À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie. À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.
2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_	Voix des bénis {W}{W}	
		٦
	Créature : esprit et clerc	
	À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez	
	un marqueur +1/+1 sur la Voix des bénis. Tant que la Voix des bénis a au moins quatre marqueurs	
	+1/+1 sur elle, elle a le vol et la vigilance.	
	Tant que la Voix des bénis a au moins dix marqueurs +1/+1 sur elle, elle a l'indestructible.	
	da die, die a landod, indestradable.	
	2/2	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Elas il-Kor, pèlerine sadique

Créature légendaire : phyrexian et kor et clerc

Contact mortel

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kambal, consul de I'attribution	{1}{W}{B}	Marais
Créature légendaire : humain et conseiller	R	Terrain de base : marais C
À chaque fois qu'un adversaire lance un sinon-créature, ce joueur perd 2 points de vie et vo 2 points de vie.		(B)
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	2/3	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kambal, consul de l'attribution	{1}{W}{B}
Créature légendaire : humain et conseiller	R
À chaque fois qu'un adversaire lance ui	
non-créature, ce joueur perd 2 points de vie et 2 points de vie.	vous gagnez
z points de vie.	
	2/3
Mania the Catherine @ Mineral of the Co.	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

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 durining @ Wizurds or die codst

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
)	
Marais		Plaine

Marais	
Terrain de base : marais	C
{B}	

Plaine	_
Terrain de base : plaine C	
⁢center" slit;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"&tt:/center&tt	
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
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>&</center>
;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"""&	;It;img width="65" align="center&

Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine <center></center>	

Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

p;amp;amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exterminer	{B}		Détruire le mal
Éphémère	U		Éphémère
Détruisez une créature ciblée de force et d'endurance totale inférieure ou égale à 5.			Choisissez I'un ? ? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4. ? Détruisez un enchantement ciblé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exterminer	{B}
Éabéanha	U
Éphémère	U
Détruisez une créature ciblée de force et d'endurance totale inférieure ou égale à 5.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Détruire le mal	{1}{W}
Éphémère Choisissez I'un ? ? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4. ? Détruisez un enchantement ciblé.	c
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast	

{1}{W}

С

Détruire le mal	{1}{W}	Sang délect	able {	4}{B}
				
Éphémère Choisissez I'un ? ? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4. ? Détruisez un enchantement ciblé.	С	vie, vous ga	is qu'un adversaire perd des points on grez autant de points de vie.	R de
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast		Magic the Gat	nering © Wizards of the Coast	

Sang délectable {	4}{B}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un adversaire perd des points que, vous gagnez autant de points de vie.	de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sang délectable	{4}{B}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un adversaire perd des poi vie, vous gagnez autant de points de vie.	nts de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Autorité des consuls	{W}	Toucher le royaume des esprits {2	2}{W}
Enchantement	R	Enchantement	U
Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent engagées. À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle arrive, vous gagnez 1 point de vie.		Quand Toucher le royaume des esprits arrive sur le cha de bataille, exilez jusqu'à un artefact ciblé ou un créature ciblée jusqu'à ce que Toucher le royaur des esprits quitte le champ de bataille. Transfert ? {1}{W}, défaussez-vous de Toucher le royaur des esprits : Exilez une cible, artefact ou créature. Renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle of son propriétaire au début de la prochaine étape de fin. Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	e me ume
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

Enchantement Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent engagées. À chaque fois qu'une créature qu'un	
Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent engagées.	
Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent engagées.	
Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent engagées.	
Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent engagées.	
Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent engagées.	
Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent engagées.	
Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent engagées.	
Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent engagées.	
Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent engagées.	
Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent engagées.	
Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent engagées.	_
engagées.	R
À chaque fois qu':une créature qu':un	
caqac .c.c qaaccc,ac orcatare qaaccc,arr	
adversaire contrôle arrive, vous gagnez 1 point de vie.	

Toucher le royaume des	esprits {2}{W}
Enchantement	U
de bataille, exilez jusqu& créature ciblée jusqu&#C des esprits quitte le char Transfert ? {1}{W}, défau des esprits : Exilez une o Renvoyez-la sur le cham	me des esprits arrive sur le champ k#039; à un artefact ciblé ou une 139; à ce que Toucher le royaume mp de bataille. Ussez-vous de Toucher le royaume cible, artefact ou créature. Up de bataille sous le contrôle de tt de la prochaine étape de fin.
Magic the Gathering © Wizar	ds of the Coast

