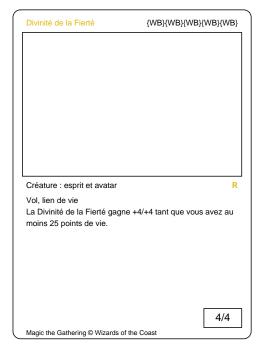
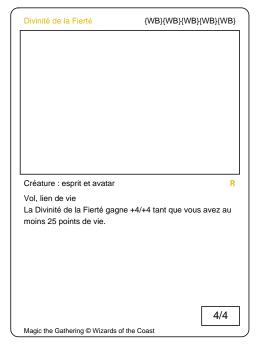
Enfants de Korlis	{W}	Enfants	de Korlis	{W}
Créature : humain et rebelle et clerc	С		: humain et rebelle et cle	
Sacrifiez les Enfants de Korlis : Vous gagnez un nombr points de vie égal au nombre de points de vie que vous avez perdu ce tour-ci. (Les blessures provoquent la per de points de vie.)		points de	e vie égal au nombre de p du ce tour-ci. (Les blessu	
1. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1	Magic the	Gathering © Wizards of the C	1/1 past

Enfants de Korlis	{W}
Créature : humain et rebelle et clerc	С
Sacrifiez les Enfants de Korlis : Vous gagnez	un nombre de
points de vie égal au nombre de points de vie	
avez perdu ce tour-ci. (Les blessures provoque points de vie.)	uent la perte
,	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enfants de Korlis	{W}
Créature : humain et rebelle et clerc	С
Sacrifiez les Enfants de Korlis : Vous gagnez points de vie égal au nombre de points de vie avez perdu ce tour-ci. (Les blessures provoque de points de vie.)	que vous
ao pomio do non	
ac points at 161,	
co pointe de 1161,	





Divinité de la Fierté

{WB}{WB}{WB}{WB}{WB}}

Créature : esprit et avatar

R

Vol, lien de vie

La Divinité de la Fierté gagne +4/+4 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}

Rituel

R Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

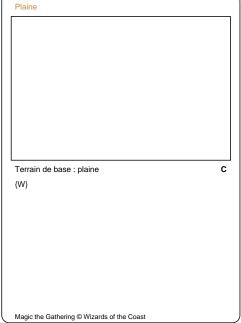
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

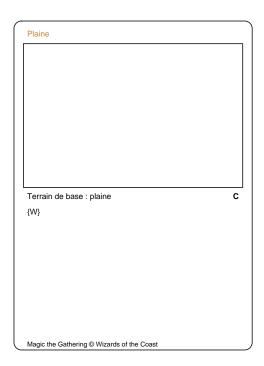
Cavernes de Koïlos	Cavernes de Koïlos
Terrain (T): Ajoutez (C). (T): Ajoutez (W) ou (B). Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.	Terrain {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

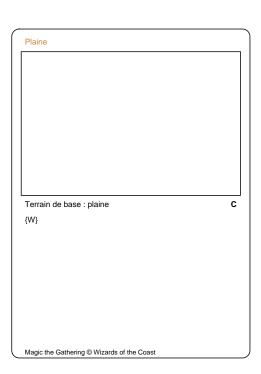
Cavernes de Koïlos	
Terrain	R
{T} : Ajoutez {C}.	
{T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.	
iningent i biosoure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cavernes de Koïlos		$\Big)$
Terrain	R	
{T}: Ajoutez {C}.{T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J

Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		Plaines marécageuses
Terrain de base : plaine C {W}		Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine	
Tomain de bosse relains	
Terrain de base : plaine {W}	С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaines marécageuses		`
Terrain	R	
{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		ر

Plaines marécageuses	Reliquaire impie
Terrain R {T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines	Terrain : plaine et marais Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de
marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	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
Plaines marécageuses	Reliquaire impie
Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de betaille, quie mélageoz	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.
bataille, puis mélangez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie		Ajani Crinièredor {2}{W}{W}
Terrain : plaine et marais		Planeswalker légendaire : Ajani M
Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le		{+1}: Vous gagnez 2 points de vie.
faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.		{-1}: Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.
		{-6}: Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette
		créature sont chacune égale à votre total de points de vie.
		»
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
)	
Reliquaire impie		Ad Nauseam {3}{B}{B}

Terrain : plaine et marais

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

Éphémère

Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana. Vous pouvez répéter ce processus autant de fois que vous le souhaitez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ad Nauseam {3}{B	{B}		Fers de la foi	{3}{\
Éphémère	R		Enchantement : aura	
Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mett cette carte dans votre main. Vous perdez autant de poin de vie que sa valeur de mana. Vous pouvez répéter ce processus autant de fois que vous le souhaitez.		1	Enchanter : permanent Quand les Fers de la foi arrivent sur le champ de le vous gagnez 4 points de vie. Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloc ses capacités activées ne peuvent pas être activée moins qu'elles ne soient des capacités de mana.	uer et
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fers de la fol	W3
[6][,
Enchantement : aura	U
Enchanter : permanent	
Quand les Fers de la foi arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.	
Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et	
ses capacités activées ne peuvent pas être activées à	
moins qu'elles ne soient des capacités de mana.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voyage vers le néant	{1}{W}
Enchantement	C
Quand le Voyage vers le néant arrive sur l bataille, exilez une créature ciblée.	le champ de
Quand le Voyage vers le néant quitte le ch	•
renvoyez, sous le contrôle de son propriét exilée sur le champ de bataille.	aire, la carte

{3}{W}

U

Voyage vers le néant	{1}{W}	
Enchantement	С	
Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de		
bataille, exilez une créature ciblée.		
Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bat renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte		
exilée sur le champ de bataille.	,	
·		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Voyage vers le néant	{1}{W}
Enghantement	
Enchantement	C
Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ d bataille, exilez une créature ciblée.	е
Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de ba	ıtaille,
renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la cart	e
exilée sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	