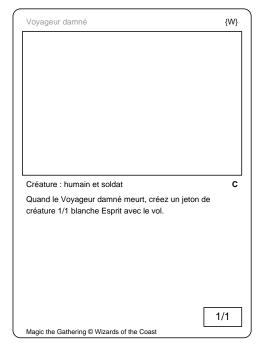
Execration de sang	{B}{B}	Execration de sang {B	}{B}
Créature : vampire et esprit	R	Créature : vampire et esprit	R
Cette créature ne peut pas bloquer. Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins. Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur champ de bataille depuis votre cimetière.	le	Cette créature ne peut pas bloquer. Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins. Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1

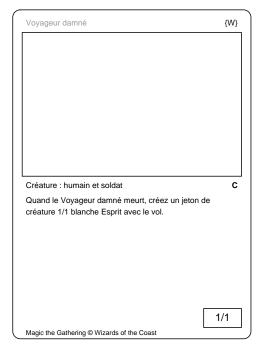
_		
	Exécration de sang	{B}{B}
	Créature : vampire et esprit	R
	Cette créature ne peut pas bloquer.	
	Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10	)
	points de vie ou moins.  Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous	
	contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte su	ır le
	champ de bataille depuis votre cimetière.	0
	Γ	2/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

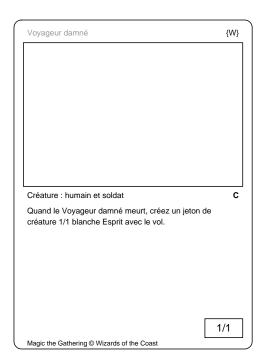
Exécration de sang

Créature : vampire et esprit

Cette créature ne peut pas bloquer.
Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.







Voyageur damné {W}

Créature : humain et soldat C
Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Apparition agitée	{WB}{WB}{WB}	Contrainte {B
Créature : esprit	U	Rituel C
{WB}{WB}. L'Apparition agitée ç fin du tour. Persistance (Quand cette créature m de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez bataille sous le contrôle de son propri marqueur -1/-1 sur elle.)	eurt, si elle n'avait pas -la sur le champ de	Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition agitée {WB}{V	VB}{WB}
Créature : esprit	U
{WB}{WB}{WB} : L'Apparition agitée gagne +3/+3 ju	
fin du tour.  Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'a	vait nac
de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le char	np de
bataille sous le contrôle de son propriétaire avec ur marqueur -1/-1 sur elle.)	1
Г	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<i>L1 L</i>

Contrainte

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Contrainte	{B}	( _	Damnation {2}{	B}{B}
Rituel	С	_	Rituel	R
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez ur carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de			Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas êt régénérées.	re
cette carte.			. egg. io. egg.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		_		
Contrainte	{B}		Damnation {2}{I	B}{B}

Contrainte	{B}		Damnation
Rituel	С		Rituel
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez			Détruisez toutes les créat
carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse cette carte.	ae		régénérées.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards

Reviviscence {4	4}{B}	_	Reviviscence {4	1}{B}
Rituel	U		Rituel	U
Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, un carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créa est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de autres types.	iture		Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, un carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créa est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de autres types.	ture
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast	
Reviviscence {4	4}{B}	_	Thérapie de la Coterie	{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie	{B}	Thérapie de la Coterie {	[B}
Rituel	U	Rituel	U
Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur cible révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec		Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec c	е
nom. Flashback ? Sacrifiez une créature.		nom. Flashback ? Sacrifiez une créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Thérapie de la Coterie {B}
morapio de la cotorio
Rituel U
Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce
nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes	{2}{W}
Rituel	U
Créez deux jetons de créature 1/1 blanch vol.	ne Esprit avec le
Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer ce votre cimetière pour son coût de flashbac	

Âmes persistantes	{2}{W}
Rituel	U
Créez deux jetons de créature 1/1 blanche E vol.	Sprit avec le
Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette	
votre cimetière pour son coût de flashback. F	Puis exilez-la.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Colère de Dieu	{2}{W}{V	<b>V</b> }
Rituel		R
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent prégénérées.	oas être	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Colère de Dieu	{2}{W}{W}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Elle	es ne peuvent pas être
régénérées.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	

Expiation	(W}{B}
Explanor	(**)(D)
Rituel	С
L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez u carte non-terrain et exilez cette carte.	ıne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering @ Mizards Of the Coast	

Expiation {V	/}{B}			Expiation {V	V}{B}
			Γ		
			L		
Rituel	С			Rituel	С
L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez un carte non-terrain et exilez cette carte.	е			L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez ur carte non-terrain et exilez cette carte.	ne
carte non-terrain et exilez cette carte.				carte non-terrain et exhez cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Expiation	{W}{B}
Rituel	С
L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisiss carte non-terrain et exilez cette carte.	sez une
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

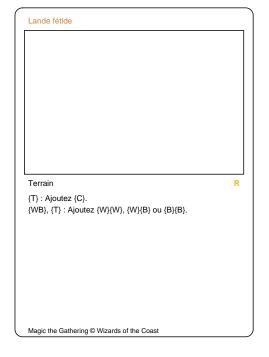
Chapelle isolée
Terrain R
La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

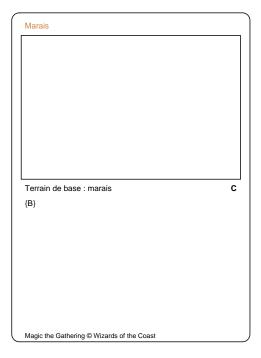
Chapelle isolée	Chapelle isolée
Terrain  La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	Terrain  La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.  {T}: Ajoutez {W} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	<b>∠</b>
Terrain R	Terrain C
La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.  {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

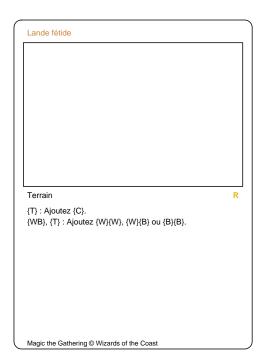
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

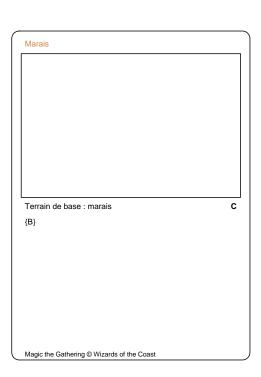
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe		Immensité terramorphe
Terrain C {T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.		Terrain C {T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Immensité terramorphe		Immensité terramorphe
Terrain C  {T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.		Terrain  (T), sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast



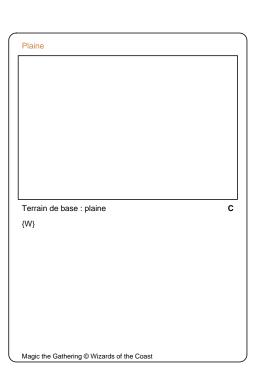






Marais		Plaine
Terrain de base : marais C		Terrain de base : plaine C
(B)		{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	) (	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	



Plaine		
	Reliquaire impie	
Terrain de base : plaine C	Terrain : plaine et marais	R
{W}	Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ d 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	
Reliquaire impie	Caresse de Liliana {1	-{B}
Reliquaire impie	Caresse de Liliana {1	-{B}
Reliquaire impie	Caresse de Liliana {1	-{B}
Reliquaire impie	Caresse de Liliana {1	-{B}
Reliquaire impie	Caresse de Liliana (1	-{B}
Reliquaire impie	Caresse de Liliana (1	-{B}
Reliquaire impie	Caresse de Liliana (1	-{B}
Reliquaire impie	Caresse de Liliana (1	-{B}
Terrain : plaine et marais	Enchantement	U
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		U
Terrain : plaine et marais R Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de	Enchantement À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte,	U
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	Enchantement À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte,	U
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	Enchantement À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte,	U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1	}{B}	Cercle de l'oubli	{2}{W}
Enchantement	U	Enchantement	U
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, joueur perd 2 points de vie.	, се	Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bat exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la car exilée sur le champ de bataille.	э,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Douloureux dilemme {3}{	B}{B}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueu perd 5 points de vie à moins qu'il ne se défausse d'une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de l'oubli	{2}{W}
0.00 0.00	(2)(**)
Enchantement	U
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le c	hamp de bataille,
exilez un autre permanent non-terrain ci	
Quand le Cercle de l'oubli quitte le cham renvoyez, sous le contrôle de son propri	
exilée sur le champ de bataille.	otano, la carto
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de l'oubli	{2}{W}	Champ des âmes {	[2}{W}{W}
Enchantement  Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de b exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de batail renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la c exilée sur le champ de bataille.	lle,	Enchantement À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise c votre cimetière depuis le champ de bataille, créez de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Cercle de l'oubli	{2}{W}	Champ des âmes {	[2}{W}{W}

	Cercle de l'oubli {2}	{W}
	Enchantement	U
	Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille	э,
	exilez un autre permanent non-terrain ciblé. Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille,	
	renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte	
•	exilée sur le champ de bataille.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Champ des âmes	{2}{W}{W}				
Enchantement	U				
À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast					

