

Obscur supplicateur

{B}

Créature : humain et clerc

U

{T}, sacrifiez trois clercs : Cherchez dans votre cimetière, dans votre main et/ou dans votre bibliothèque une carte de Scion des ténèbres et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette façon, mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur supplicateur

{B}

Créature : humain et clerc

U

{T}, sacrifiez trois clercs : Cherchez dans votre cimetière, dans votre main et/ou dans votre bibliothèque une carte de Scion des ténèbres et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette façon, mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur supplicateur

{B}

Créature : humain et clerc

U

{T}, sacrifiez trois clercs : Cherchez dans votre cimetière, dans votre main et/ou dans votre bibliothèque une carte de Scion des ténèbres et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette façon, mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur supplicateur

{B}

Créature : humain et clerc

U

{T}, sacrifiez trois clercs : Cherchez dans votre cimetière, dans votre main et/ou dans votre bibliothèque une carte de Scion des ténèbres et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette façon, mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion des ténèbres

{5}{B}{B}{B}

Créature : avatar

R

Piétinement

À chaque fois que le Scion des ténèbres inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la carte de créature ciblée du cimetière de ce joueur.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte de votre main : Piochez une carte.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celle-qui-ne-doute-jamais

{3}{W}

Créature : clerc et avatar

U

La force et l'endurance de Celle-qui-ne-doute-jamais sont chacune égale au nombre de clercs sur le champ de bataille.

À chaque fois que Celle-qui-ne-doute-jamais inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celle-qui-ne-doute-jamais

{3}{W}

Créature : clerc et avatar

U

La force et l'endurance de Celle-qui-ne-doute-jamais sont chacune égale au nombre de clercs sur le champ de bataille.

À chaque fois que Celle-qui-ne-doute-jamais inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celle-qui-ne-doute-jamais

{3}{W}

Créature : clerc et avatar

U

La force et l'endurance de Celle-qui-ne-doute-jamais sont chacune égale au nombre de clercs sur le champ de bataille.

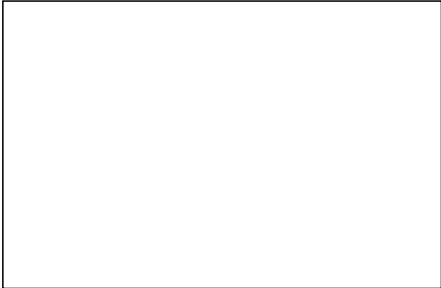
À chaque fois que Celle-qui-ne-doute-jamais inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps bienveillant

{W}



Créature : humain et clerc

C

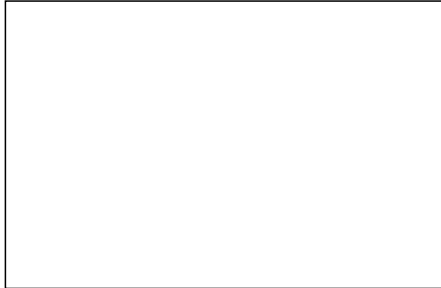
Sacrifiez le Garde du corps bienveillant : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps bienveillant

{W}



Créature : humain et clerc

C

Sacrifiez le Garde du corps bienveillant : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps bienveillant

{W}



Créature : humain et clerc

C

Sacrifiez le Garde du corps bienveillant : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps bienveillant

{W}



Créature : humain et clerc

C

Sacrifiez le Garde du corps bienveillant : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incitateur faucherbe

{2}{W}

Créature : humain et clerc

C

{1}{W} : Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée acquiert : « Cette créature ne peut pas attaquer ou bloquer à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque clerc sur le champ de bataille. »

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incitateur faucherbe

{2}{W}

Créature : humain et clerc

C

{1}{W} : Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée acquiert : « Cette créature ne peut pas attaquer ou bloquer à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque clerc sur le champ de bataille. »

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incitateur faucherbe

{2}{W}

Créature : humain et clerc

C

{1}{W} : Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée acquiert : « Cette créature ne peut pas attaquer ou bloquer à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque clerc sur le champ de bataille. »

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incitateur faucherbe

{2}{W}

Créature : humain et clerc

C

{1}{W} : Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée acquiert : « Cette créature ne peut pas attaquer ou bloquer à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque clerc sur le champ de bataille. »

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des vents

{3}{W}

Créature : esprit

R

Vol

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse avacynienne

{1}{W}

Créature : humain et clerc

C

{1}, {T} : Engagez une créature non-Humain ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des vents

{3}{W}

Créature : esprit

R

Vol

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse avacynienne

{1}{W}

Créature : humain et clerc

C

{1}, {T} : Engagez une créature non-Humain ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse avacynienne

{1}{W}

Créature : humain et clerc

C

{1}, {T} : Engagez une créature non-Humain ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane en-Kor

{1}{W}

Créature : kor et clerc et shamanes

R

{0} : La prochaine 1 blessure qui devrait être infligé au Shamane <></i>>-Kor ce tour-ci est infligée à une créature ciblée que vous contrôlez à la place.
{1}{W} : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait infliger des blessures à une créature ciblée ce tour-ci, ces blessures sont infligées au Shamane <></i>>-Kor à la place.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse avacynienne

{1}{W}

Créature : humain et clerc

C

{1}, {T} : Engagez une créature non-Humain ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane en-Kor

{1}{W}

Créature : kor et clerc et shamanes

R

{0} : La prochaine 1 blessure qui devrait être infligé au Shamane <></i>>-Kor ce tour-ci est infligée à une créature ciblée que vous contrôlez à la place.
{1}{W} : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait infliger des blessures à une créature ciblée ce tour-ci, ces blessures sont infligées au Shamane <></i>>-Kor à la place.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane en-Kor

{1}{W}

Créature : kor et clerc et shamane

R

{0} : La prochaine 1 blessure qui devrait être infligé au Shamane <i>en</i>-Kor ce tour-ci est infligée à une créature ciblée que vous contrôlez à la place.

{1}{W} : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait infliger des blessures à une créature ciblée ce tour-ci, ces blessures sont infligées au Shamane <i>en</i>-Kor à la place.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spiritualiste daru

{1}{W}

Créature : humain et clerc

C

À chaque fois qu'une créature Clerc que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité, elle gagne +0/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane en-Kor

{1}{W}

Créature : kor et clerc et shamane

R

{0} : La prochaine 1 blessure qui devrait être infligé au Shamane <i>en</i>-Kor ce tour-ci est infligée à une créature ciblée que vous contrôlez à la place.

{1}{W} : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait infliger des blessures à une créature ciblée ce tour-ci, ces blessures sont infligées au Shamane <i>en</i>-Kor à la place.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spiritualiste daru

{1}{W}

Créature : humain et clerc

C

À chaque fois qu'une créature Clerc que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité, elle gagne +0/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spiritualiste daru

{1}{W}

Créature : humain et clerc

C

À chaque fois qu'une créature Clerc que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité, elle gagne +0/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spiritualiste daru

{1}{W}

Créature : humain et clerc

C

À chaque fois qu'une créature Clerc que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité, elle gagne +0/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



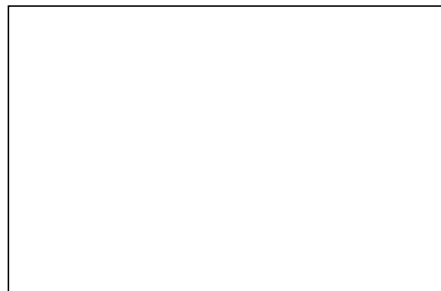
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

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

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

Sanctuaire sous les étoiles



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{W}, {T}, sacrifiez une créature Clerc : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.
{B}, {T}, sacrifiez une créature Clerc : Le joueur ciblé perd un nombre de points de vie égal à la force de la créature sacrifiée.

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

Sanctuaire sous les étoiles



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{W}, {T}, sacrifiez une créature Clerc : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.
{B}, {T}, sacrifiez une créature Clerc : Le joueur ciblé perd un nombre de points de vie égal à la force de la créature sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire sous les étoiles



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{W}, {T}, sacrifiez une créature Clerc : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.

{B}, {T}, sacrifiez une créature Clerc : Le joueur ciblé perd un nombre de points de vie égal à la force de la créature sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fétiche de misère

{B}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez un clerc ciblé.

? Renvoyez une carte de clerc ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Un joueur ciblé perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire sous les étoiles



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{W}, {T}, sacrifiez une créature Clerc : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.

{B}, {T}, sacrifiez une créature Clerc : Le joueur ciblé perd un nombre de points de vie égal à la force de la créature sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fétiche de misère

{B}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez un clerc ciblé.

? Renvoyez une carte de clerc ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Un joueur ciblé perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fétiche de misère
{B}

Éphémère
C

Choisissez l'un ?

? Détruisez un clerc ciblé.

? Renvoyez une carte de clerc ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Un joueur ciblé perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme
{1}{W}

Enchantement : aura
C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fétiche de misère
{B}

Éphémère
C

Choisissez l'un ?

? Détruisez un clerc ciblé.

? Renvoyez une carte de clerc ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Un joueur ciblé perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme
{1}{W}

Enchantement : aura
C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme

{1}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diacre infâme

{2}{B}{B}

Créature : humain et clerc

C

À chaque fois que la Diacre infâme attaque, elle gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de clercs sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme

{1}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diacre infâme

{2}{B}{B}

Créature : humain et clerc

C

À chaque fois que la Diacre infâme attaque, elle gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de clercs sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diacre infâme

{2}{B}{B}

Créature : humain et clerc

C

À chaque fois que la Diacre infâme attaque, elle gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de clercs sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Misérable loqueteux

{B}{B}

Créature : zombie et clerc

U

{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Misérable loqueteux

{B}{B}

Créature : zombie et clerc

U

{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Misérable loqueteux

{B}{B}

Créature : zombie et clerc

U

{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élu de l'Ancêtre

{5}{W}{W}



Créature : humain et clerc

U

Initiative

Quand l'Élu de l'Ancêtre arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élu de l'Ancêtre

{5}{W}{W}



Créature : humain et clerc

U

Initiative

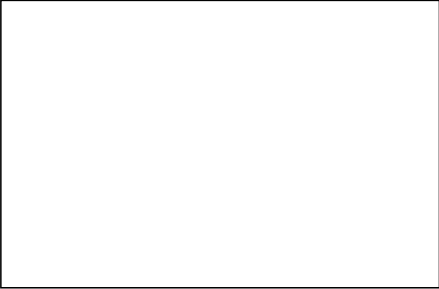
Quand l'Élu de l'Ancêtre arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élu de l'Ancêtre

{5}{W}{W}



Créature : humain et clerc

U

Initiative

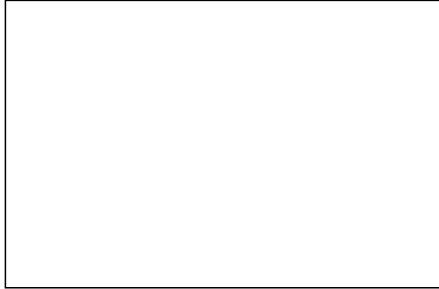
Quand l'Élu de l'Ancêtre arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragage d'Aphetto

{3}{B}



Rituel

C

Renvoyez jusqu'à trois créatures ciblées du type de créature de votre choix depuis votre cimetière dans votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale fracturante

{2}{GW}{GW}{GW}



Éphémère

R

Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.
Vous gagnez 2 points de vie pour chaque permanent
détruit de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale fracturante

{2}{GW}{GW}{GW}



Éphémère

R

Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.
Vous gagnez 2 points de vie pour chaque permanent
détruit de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale fracturante

{2}{GW}{GW}{GW}



Éphémère

R

Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.
Vous gagnez 2 points de vie pour chaque permanent
détruit de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast