

Démon de profanation {2}{B}{B}



Créature : démon R

Vol

Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de profanation {2}{B}{B}



Créature : démon R

Vol

Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de profanation {2}{B}{B}



Créature : démon R

Vol

Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de profanation {2}{B}{B}



Créature : démon R

Vol

Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de circonscription {W}{W}



Créature : humain et soldat R

Initiative

À chaque fois que le Capitaine de circonscription inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de circonscription {W}{W}



Créature : humain et soldat R

Initiative

À chaque fois que le Capitaine de circonscription inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de circonscription {W}{W}



Créature : humain et soldat R

Initiative

À chaque fois que le Capitaine de circonscription inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros illustre {1}{W}{W}



Créature : humain et soldat R

Double initiative

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros illustre, mettez un marqueur +1/+1 sur le Héros illustre.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros illustre {1}{W}{W}



Créature : humain et soldat R

Double initiative

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros illustre, mettez un marqueur +1/+1 sur le Héros illustre.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse bannisseuse {1}{W}{W}



Créature : humain et clerc U

Quand la Prêtresse bannisseuse arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Prêtresse bannisseuse quitte le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros illustre {1}{W}{W}



Créature : humain et soldat R

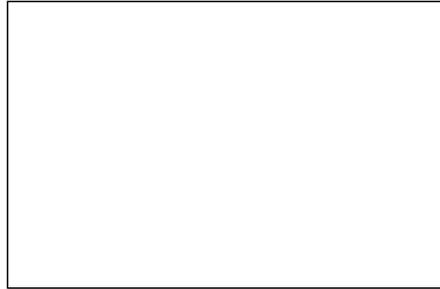
Double initiative

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros illustre, mettez un marqueur +1/+1 sur le Héros illustre.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse bannisseuse {1}{W}{W}



Créature : humain et clerc U

Quand la Prêtresse bannisseuse arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Prêtresse bannisseuse quitte le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse bannisseuse {1}{W}{W}



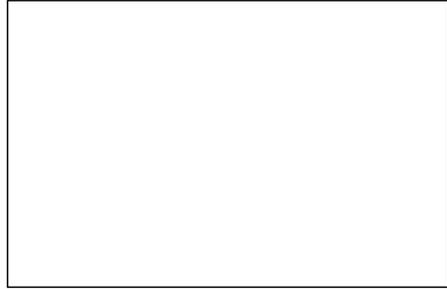
Créature : humain et clerc U

Quand la Prêtresse bannisseuse arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Prêtresse bannisseuse quitte le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syndic des dîmes {1}{W}



Créature : humain et clerc C

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse bannisseuse {1}{W}{W}



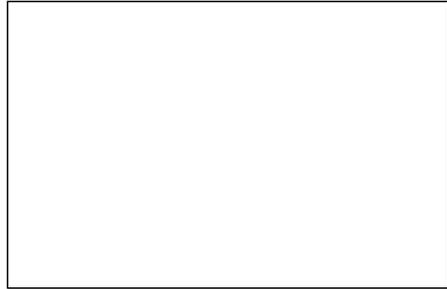
Créature : humain et clerc U

Quand la Prêtresse bannisseuse arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Prêtresse bannisseuse quitte le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syndic des dîmes {1}{W}



Créature : humain et clerc C

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syndic des dîmes {1}{W}



Créature : humain et clerc **C**

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence {1}{W}



Rituel **C**

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence {1}{W}



Rituel **C**

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence {1}{W}



Rituel **C**

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

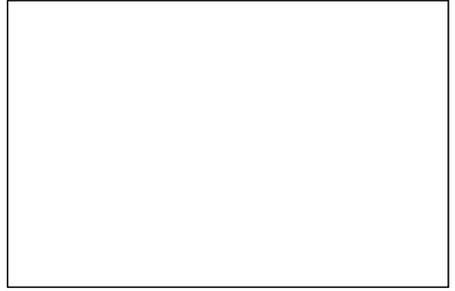


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

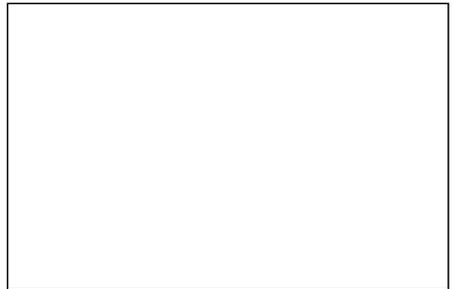


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

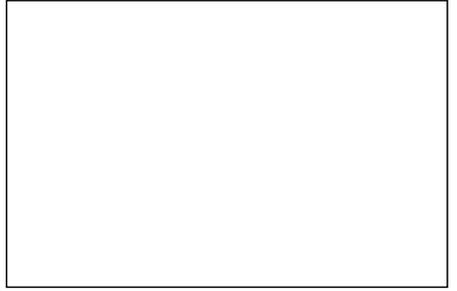


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



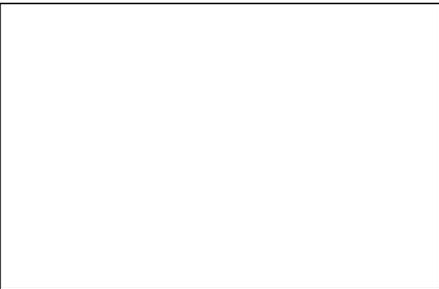
Terrain : plaine et marais

R

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

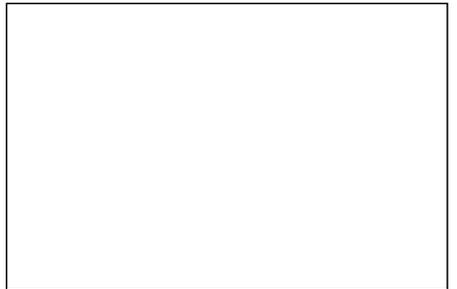


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence



Terrain

R

Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence



Terrain

R

Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence



Terrain

R

Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet d'Érébos

{2}{B}{B}



Artefact-enchantement légendaire

R

Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie.

{2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle

acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille,

exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence



Terrain

R

Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet d'Érébos

{2}{B}{B}



Artefact-enchantement légendaire

R

Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie.

{2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle

acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille,

exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance d'Héliode {1}{W}{W}

Artefact-enchantement légendaire R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
 {1}{W}{W}, {T} : Détruisez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, meneur de la bande {1}{W}{W}

Planeswalker : Ajani M

{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

{-3} : Une créature ciblée acquiert le vol et la double initiative jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat, X étant votre total de points de vie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance d'Héliode {1}{W}{W}

Artefact-enchantement légendaire R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
 {1}{W}{W}, {T} : Détruisez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, meneur de la bande {1}{W}{W}

Planeswalker : Ajani M

{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

{-3} : Une créature ciblée acquiert le vol et la double initiative jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat, X étant votre total de points de vie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, championne du Soleil

{4}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+1} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-3} : Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, championne du Soleil

{4}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth

M

{+1} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-3} : Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux

{W}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans tenir compte

{W}



Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures qu'une source de votre choix devrait infliger ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans tenir compte

{W}



Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures qu'une source de votre choix devrait infliger ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans tenir compte

{W}



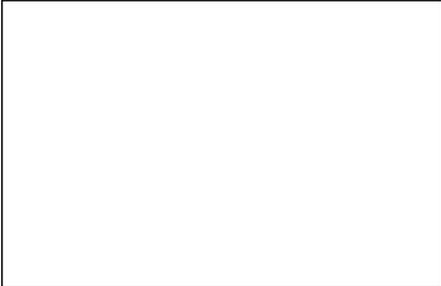
Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures qu'une source de votre choix devrait infliger ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit du Labyrinthe {1}{W}



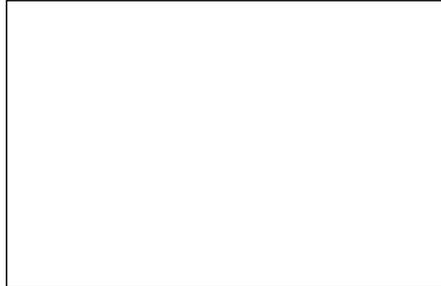
Créature-enchantement : esprit R

Aucun joueur ne peut piocher plus d'une carte par tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit du Labyrinthe {1}{W}



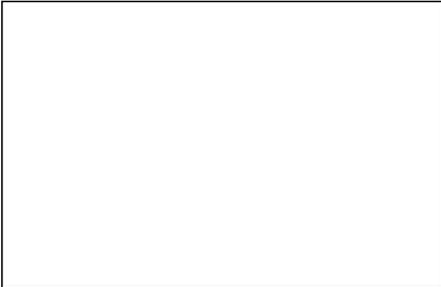
Créature-enchantement : esprit R

Aucun joueur ne peut piocher plus d'une carte par tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit du Labyrinthe {1}{W}



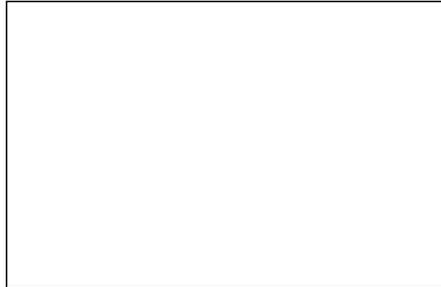
Créature-enchantement : esprit R

Aucun joueur ne peut piocher plus d'une carte par tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'Érébos {1}{B}



Enchantement : aura U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Érébos. Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Érébos, le joueur ciblé se défausse de deux cartes.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'Érébos

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Érébos.

Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Érébos, le joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'Érébos

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Érébos.

Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Érébos, le joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'Érébos

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Érébos.

Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Érébos, le joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure faveur

{1}{B}

Enchantement : aura

C

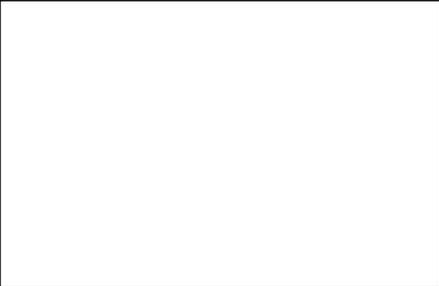
Enchanter : créature

Quand l'Obscure faveur arrive sur le champ de bataille, vous perdez 1 point de vie.

La créature enchantée gagne +3/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

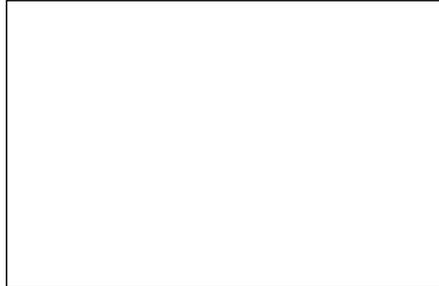
Obscure faveur {1}{B}



Enchantement : aura **C**
 Enchanter : créature
 Quand l'Obscure faveur arrive sur le champ de bataille, vous perdez 1 point de vie.
 La créature enchantée gagne +3/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

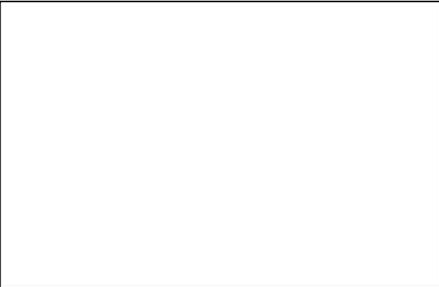
Obscure faveur {1}{B}



Enchantement : aura **C**
 Enchanter : créature
 Quand l'Obscure faveur arrive sur le champ de bataille, vous perdez 1 point de vie.
 La créature enchantée gagne +3/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

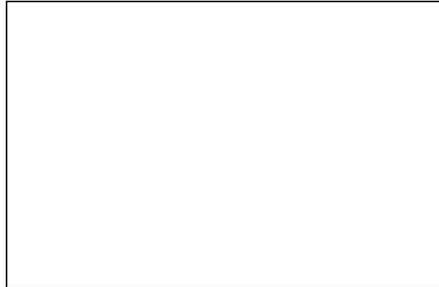
Obscure faveur {1}{B}



Enchantement : aura **C**
 Enchanter : créature
 Quand l'Obscure faveur arrive sur le champ de bataille, vous perdez 1 point de vie.
 La créature enchantée gagne +3/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'Héliode {1}{W}



Enchantement : aura **U**
 Enchanter : créature
 À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Héliode.
 Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Héliode, vous gagnez 10 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'Héliode

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Héliode.

Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Héliode, vous gagnez 10 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'Héliode

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Héliode.

Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Héliode, vous gagnez 10 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve d'Héliode

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve d'Héliode.

Quand vous sacrifiez l'Épreuve d'Héliode, vous gagnez 10 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast