

Prêtresse du fléau en maraude

{2}{B}

Créature : vampire et clerc

C

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, chaque adversaire perd 1 point de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse du fléau en maraude

{2}{B}

Créature : vampire et clerc

C

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, chaque adversaire perd 1 point de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse du fléau en maraude

{2}{B}

Créature : vampire et clerc

C

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, chaque adversaire perd 1 point de vie.

3/2

Magic 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, l'adversaire ciblé perd autant de points de vie.

{3}{B}{B} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic 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, l'adversaire ciblé perd autant de points de vie.

{3}{B}{B} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic 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, l'adversaire ciblé perd autant de points de vie.

{3}{B}{B} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic 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, l'adversaire ciblé perd autant de points de vie.

{3}{B}{B} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le 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


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

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

Garde des âmes {W}



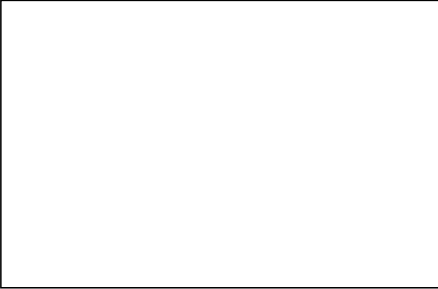
Créature : humain et clerc **C**

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

Garde des âmes {W}



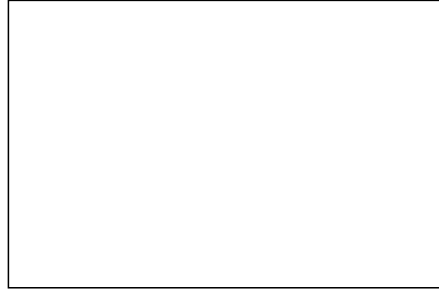
Créature : humain et clerc **C**

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 {3}{W}



Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

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.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliode, dieu du Soleil {3}{W}



Créature-enchantement légendaire : dieu M

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.

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} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)


Lien de vie

Quand la Missionnaire phyrexiane arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliode, dieu du Soleil {3}{W}



Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq, Héliode n'est pas une créature.

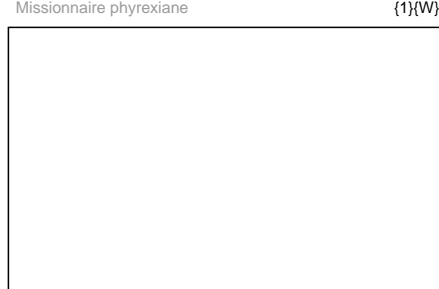
Les autres créatures que vous contrôlez ont la vigilance.

{2}{W}{W} : Créez un jeton de créature-enchantement 2/1 blanche Clerc.

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} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Lien de vie

Quand la Missionnaire phyrexiane arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Missionnaire phyrexiane

{1}{W}



Créature : phyrexian et humain et cleric

U

Kick {1}{B} (Vous pouvez payer {1}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Lien de vie

Quand la Missionnaire phyrexiane arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix des bénis

{W}{W}



Créature : esprit et cleric

R

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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Missionnaire phyrexiane

{1}{W}



Créature : phyrexian et humain et cleric

U

Kick {1}{B} (Vous pouvez payer {1}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Lien de vie

Quand la Missionnaire phyrexiane arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix des bénis

{W}{W}



Créature : esprit et cleric

R

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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix des bénis {W}{W}




Créature : esprit et clerc R

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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elas il-Kor, pèlerine sadique {W}{B}



Créature légendaire : phyrexian et kor et clerc U


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

Voix des bénis {W}{W}



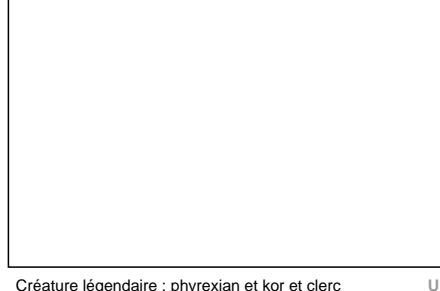
Créature : esprit et clerc R

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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elas il-Kor, pèlerine sadique {W}{B}



Créature légendaire : phyrexian et kor et clerc U

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

Kambal, consul de l'attribution

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, ce joueur perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

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 un sort non-créature, ce joueur perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/3

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  
{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



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

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

Boîte à miroirs

{3}




Artefact

R

La « règle de légende » ne s'applique pas aux permanents que vous contrôlez.  
Chaque créature légendaire que vous contrôlez gagne +1/+1.  
Chaque créature non-jeton que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chaque autre créature que vous contrôlez ayant le même nom que cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exterminer {B}




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}

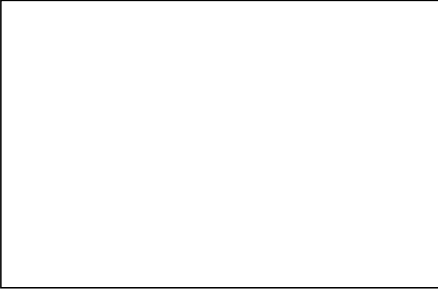


Éphémère C

Choisissez l'un ?  
? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4.  
? Détruisez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exterminer {B}

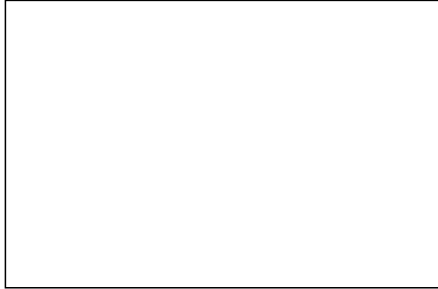


Éphémère U

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 C

Choisissez l'un ?  
? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4.  
? Détruisez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détruire le mal

{1}{W}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4.

? Détruisez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang délectable

{4}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang délectable

{4}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang délectable

{4}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité des consuls

{W}

Enchantement

R

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher le royaume des esprits

{2}{W}

Enchantement

U

Quand Toucher le royaume des esprits arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à un artefact ciblé ou une créature ciblée jusqu'à ce que Toucher le royaume des esprits quitte le champ de bataille.

&lt;i>Transfert</i> ? {1}{W}, défaussez-vous de Toucher le royaume des esprits : Exilez une cible, artefact ou créature. Renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité des consuls

{W}

Enchantement

R

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher le royaume des esprits

{2}{W}

Enchantement

U

Quand Toucher le royaume des esprits arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à un artefact ciblé ou une créature ciblée jusqu'à ce que Toucher le royaume des esprits quitte le champ de bataille.

&lt;i>Transfert</i> ? {1}{W}, défaussez-vous de Toucher le royaume des esprits : Exilez une cible, artefact ou créature. Renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

