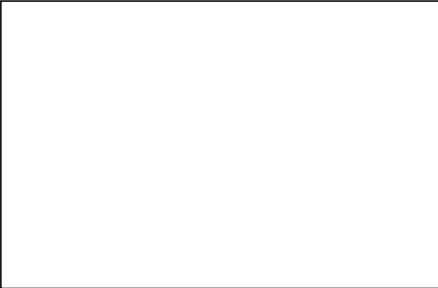


Argousin d'Ozrhov {1}{B}

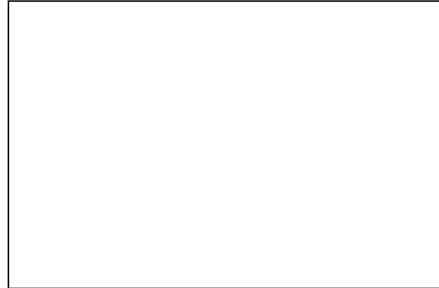


Créature : humain et gremlin U
Contact mortel
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin d'Ozrhov {1}{B}




Créature : humain et gremlin U
Contact mortel
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin d'Ozrhov {1}{B}




Créature : humain et gremlin U
Contact mortel
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin d'Ozrhov {1}{B}

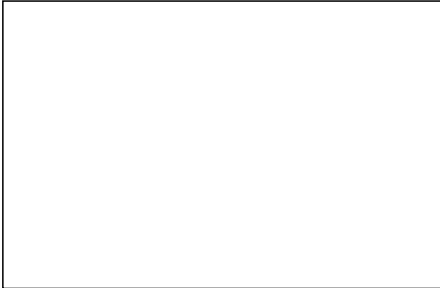


Créature : humain et gremlin U
Contact mortel
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

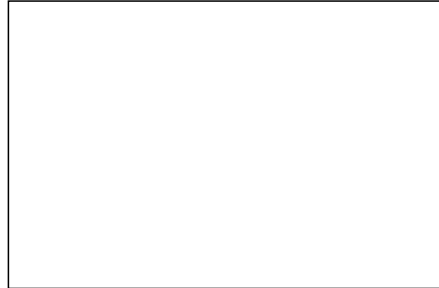


Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}




Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

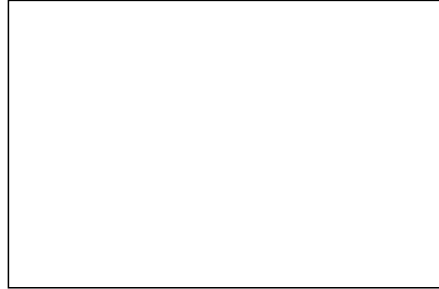


Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ministre d'obligation {2}{W}




Créature : humain et clerc U
Au-delà 2 <>(Quand cette créature meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)</>

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ministre d'obligation {2}{W}




Créature : humain et clerc U

Au-delà 2 <i>>(Quand cette créature meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)</i><i>>

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ministre d'obligation {2}{W}




Créature : humain et clerc U

Au-delà 2 <i>>(Quand cette créature meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)</i><i>>

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ministre d'obligation {2}{W}




Créature : humain et clerc U

Au-delà 2 <i>>(Quand cette créature meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)</i><i>>

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oligarque impérieuse {W}{B}



Créature : humain et clerc C

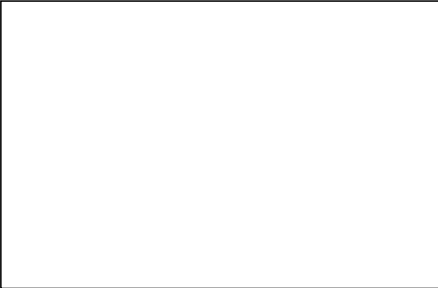
Vigilance

Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oligarque impérieuse {W}{B}

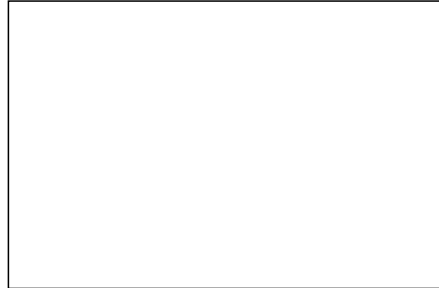


Créature : humain et clerc **C**
 Vigilance
 Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oligarque impérieuse {W}{B}




Créature : humain et clerc **C**
 Vigilance
 Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oligarque impérieuse {W}{B}




Créature : humain et clerc **C**
 Vigilance
 Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin {1}{G}



Rituel **C**
 Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchuloïn

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchuloïn

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

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

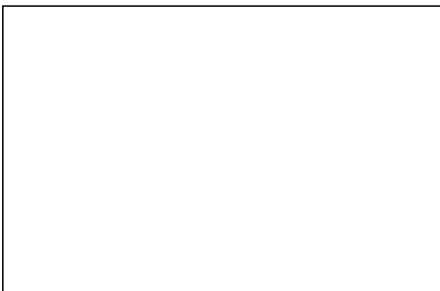


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.
{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

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

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

Mander l'apparition

{WB}



Éphémère

C

Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mander l'apparition

{WB}



Éphémère

C

Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche de la multitude

{X}{G}{W}{W}



Éphémère

M

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche de la multitude

{X}{G}{W}{W}



Éphémère

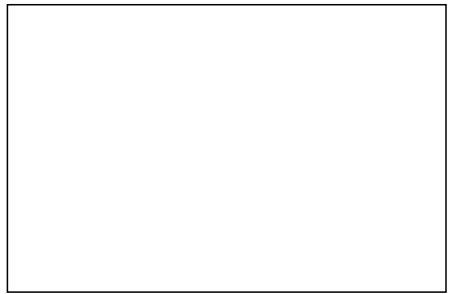
M

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave

{3}{W}



Enchantement

U

Convocation

Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave

{3}{W}



Enchantement

U

Convocation

Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tribunal du Conclave

{3}{W}



Enchantement

U

Convocation

Quand le Tribunal du Conclave arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Tribunal du Conclave quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absolution éthérée

{4}{W}{B}



Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.

{2}{W}{B} : Exilez une carte ciblée du cimetière d'un adversaire. Si c'était une carte de créature, vous créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absolution éthérée

{4}{W}{B}



Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.

{2}{W}{B} : Exilez une carte ciblée du cimetière d'un adversaire. Si c'était une carte de créature, vous créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast