

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

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

Officiant sanguin

{B}

Créature : humain et clerc

C

{B}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Officiant sanguin

{B}

Créature : humain et clerc

C

{B}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Officiant sanguin

{B}

Créature : humain et clerc

C

{B}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Officiant sanguin

{B}

Créature : humain et clerc

C

{B}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phage l'Intouchable

{3}{B}{B}{B}{B}

Créature légendaire : avatar et mignon

M

Quand Phage l'Intouchable arrive sur le champ de bataille, si vous ne l'avez pas lancée depuis votre main, vous perdez la partie.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Colère

{5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol, initiative, vigilance, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phage l'Intouchable

{3}{B}{B}{B}{B}

Créature légendaire : avatar et mignon

M

Quand Phage l'Intouchable arrive sur le champ de bataille, si vous ne l'avez pas lancée depuis votre main, vous perdez la partie.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Colère

{5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol, initiative, vigilance, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge

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

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

Dévot d'Akroma

{3}{W}

Créature : humain et clerc

U

Les créatures Clerc ont la vigilance.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévot d'Akroma

{3}{W}

Créature : humain et clerc

U

Les créatures Clerc ont la vigilance.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévot d'Akroma

{3}{W}

Créature : humain et clerc

U

Les créatures Clerc ont la vigilance.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévot d'Akroma

{3}{W}

Créature : humain et clerc

U

Les créatures Clerc ont la vigilance.

2/4

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

Inquisiteur zélé

{2}{W}

Créature : humain et clerc

U

{1}{W} : La prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à l'Inquisiteur zélé ce tour-ci est infligée à une créature ciblée à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisiteur zélé

{2}{W}

Créature : humain et clerc

U

{1}{W} : La prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à l'Inquisiteur zélé ce tour-ci est infligée à une créature ciblée à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisiteur zélé

{2}{W}

Créature : humain et clerc

U

{1}{W} : La prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à l'Inquisiteur zélé ce tour-ci est infligée à une créature ciblée à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisiteur zélé

{2}{W}

Créature : humain et clerc

U

{1}{W} : La prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à l'Inquisiteur zélé ce tour-ci est infligée à une créature ciblée à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur daru

{W}



Créature : humain et clerc

U

Mue {W}

Quand le Relieur daru est retourné face visible, régénérez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur daru

{W}



Créature : humain et clerc

U

Mue {W}

Quand le Relieur daru est retourné face visible, régénérez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur daru

{W}



Créature : humain et clerc

U

Mue {W}

Quand le Relieur daru est retourné face visible, régénérez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur daru

{W}



Créature : humain et clerc

U

Mue {W}

Quand le Relieur daru est retourné face visible, régénérez une créature ciblée.

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

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

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

Marcheur des marges

{1}{B}{W}

Créature : humain et clerc

U

Les sorts de clerc que vous lancez coûtent {W}{B} de moins à lancer. Cet effet ne réduit que la quantité de mana coloré que vous payez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur des marges

{1}{B}{W}

Créature : humain et clerc

U

Les sorts de clerc que vous lancez coûtent {W}{B} de moins à lancer. Cet effet ne réduit que la quantité de mana coloré que vous payez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur des marges

{1}{B}{W}

Créature : humain et clerc

U

Les sorts de clerc que vous lancez coûtent {W}{B} de moins à lancer. Cet effet ne réduit que la quantité de mana coloré que vous payez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur des marges

{1}{B}{W}

Créature : humain et clerc

U

Les sorts de clerc que vous lancez coûtent {W}{B} de moins à lancer. Cet effet ne réduit que la quantité de mana coloré que vous payez.

2/2

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

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

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

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
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analepsie

{3}{W}

Éphémère
C

Choisissez l'un ?
? Vous gagnez 6 points de vie.
? Prévenez les prochaines 6 blessures qui devraient être infligées à une créature ciblée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analepsie

{3}{W}

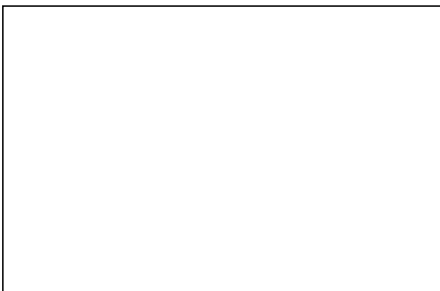
Éphémère
C

Choisissez l'un ?
? Vous gagnez 6 points de vie.
? Prévenez les prochaines 6 blessures qui devraient être infligées à une créature ciblée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analepsie

{3}{W}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Vous gagnez 6 points de vie.

? Prévenez les prochaines 6 blessures qui devraient être infligées à une créature ciblée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analepsie

{3}{W}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Vous gagnez 6 points de vie.

? Prévenez les prochaines 6 blessures qui devraient être infligées à une créature ciblée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast