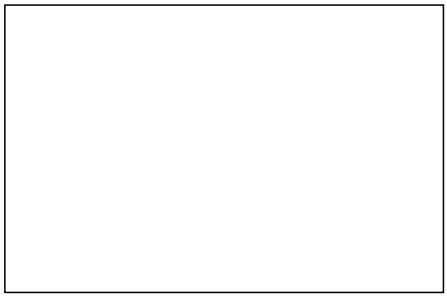
Archonte de la Coterie {2}{B}



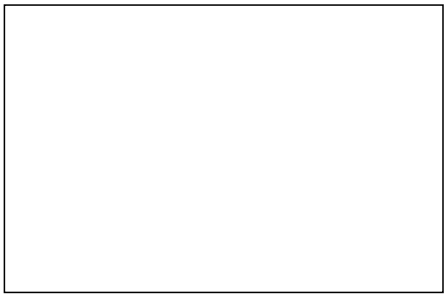
Créature : humain et clerc U

{B}, sacrifiez un clerc : Un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la Coterie {2}{B}



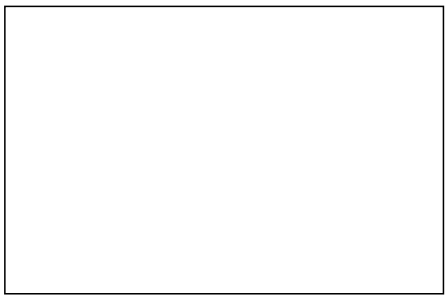
Créature : humain et clerc U

{B}, sacrifiez un clerc : Un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la Coterie {2}{B}



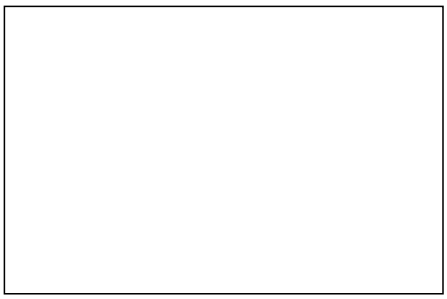
Créature : humain et clerc U

{B}, sacrifiez un clerc : Un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diacre infâme {2}{B}{B}



Créature : humain et clerc C

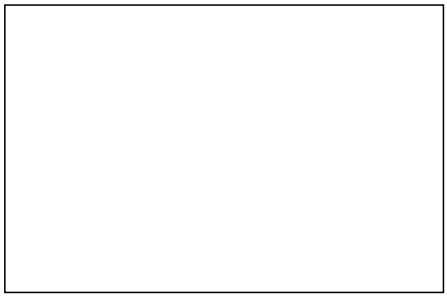
À chaque fois que la Diacre infâme attaque, elle gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de clercs sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diacre infâme {2}{B}{B}



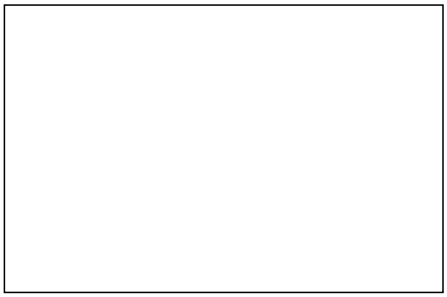
Créature : humain et clerc **C**

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

Rafisteleur d'os {1}{B}



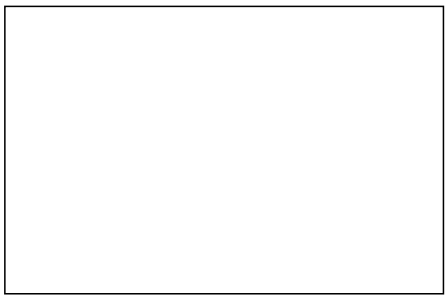
Créature : zombie et clerc U

{1}{B} : Régénérez le zombie ciblé.
Mue {2}{B}

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafisteleur d'os {1}{B}



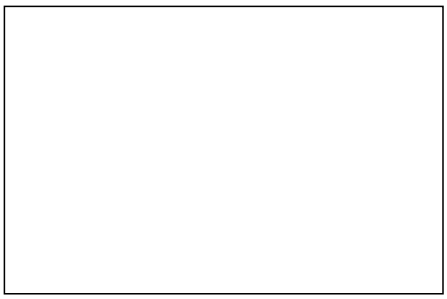
Créature : zombie et clerc U

{1}{B} : Régénérez le zombie ciblé.
Mue {2}{B}

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimateur pouminfect {2}{B}



Créature : zombie et clerc R

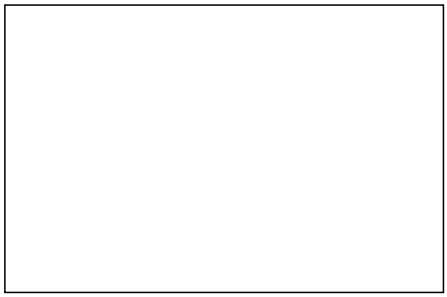
À chaque fois que le Réanimateur pouminfect ou un autre clerc meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimateur pouminfect {2}{B}



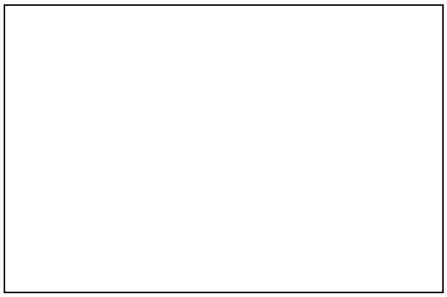
Créature : zombie et clerc R

À chaque fois que le Réanimateur pouminfect ou un autre clerc meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimateur pouminfect {2}{B}



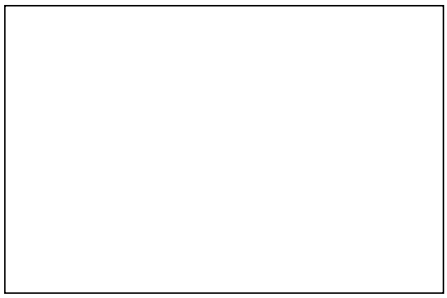
Créature : zombie et clerc R

À chaque fois que le Réanimateur pouminfect ou un autre clerc meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimateur pouminfect {2}{B}



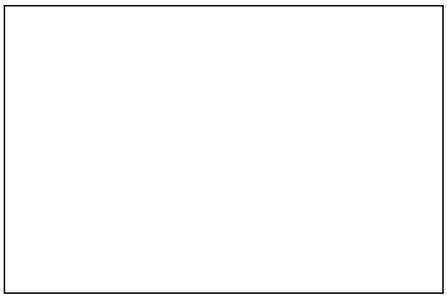
Créature : zombie et clerc R

À chaque fois que le Réanimateur pouminfect ou un autre clerc meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabin de campagne {1}{W}



Créature : humain et clerc C

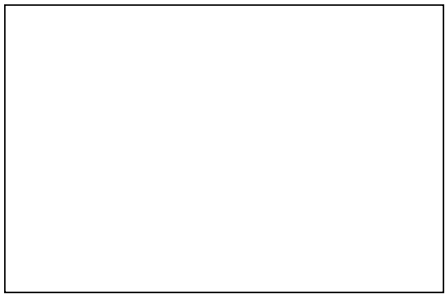
{T} : Prévenez les prochaines X blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature ciblée, X étant le nombre de clercs sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabin de campagne {1}{W}



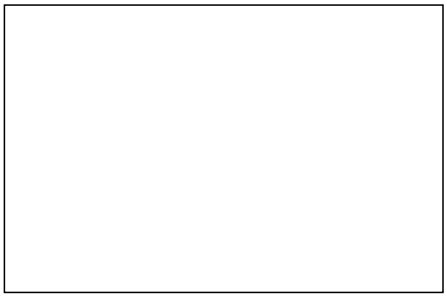
Créature : humain et clerc **C**

{T} : Prévenez les prochaines X blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature ciblée, X étant le nombre de clercs sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabin de campagne {1}{W}



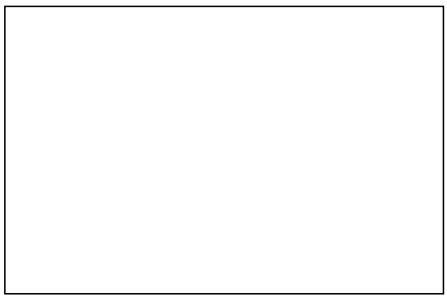
Créature : humain et clerc **C**

{T} : Prévenez les prochaines X blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature ciblée, X étant le nombre de clercs sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabin de campagne {1}{W}



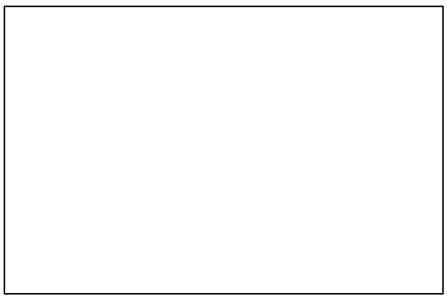
Créature : humain et clerc **C**

{T} : Prévenez les prochaines X blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature ciblée, X étant le nombre de clercs sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celle-qui-ne-doute-jamais {3}{W}



Créature : clerc et avatar **U**

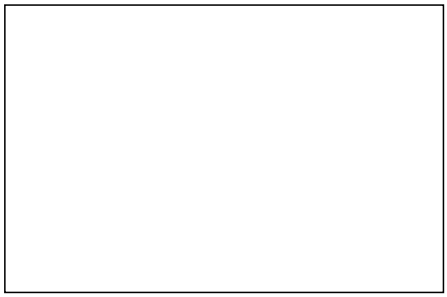
La force et l'endurance de Celle-qui-ne-doute-jamais sont chacune égale au nombre de clercs sur le champ de bataille.
À chaque fois que Celle-qui-ne-doute-jamais inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celle-qui-ne-doute-jamais {3}{W}



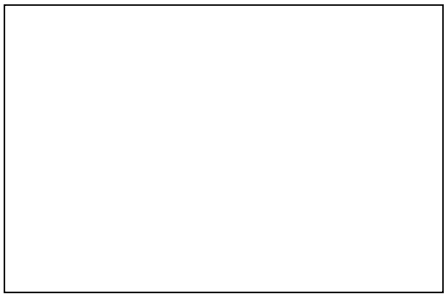
Créature : clerc et avatar U

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}



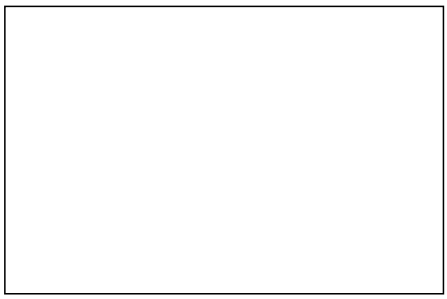
Créature : clerc et avatar U

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}



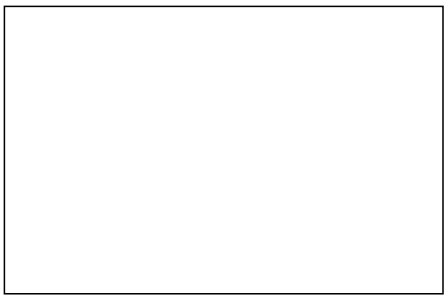
Créature : clerc et avatar U

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

Championne aurioke {W}{W}



Créature : humain et clerc R

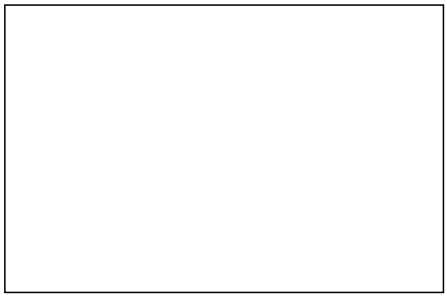
Protection contre le noir et contre le rouge
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne aurioke {W}{W}



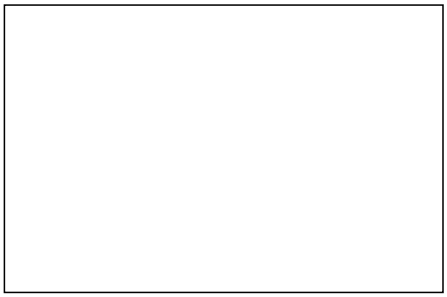
Créature : humain et clerc R

Protection contre le noir et contre le rouge
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de la Destinée {1}{W}



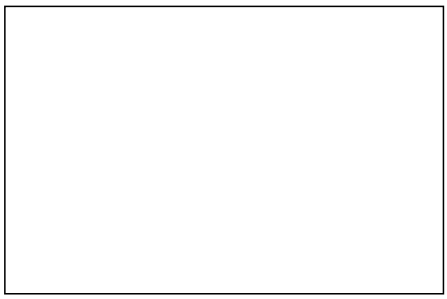
Créature : humain et clerc R

{T} : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, ces blessures sont infligées à la place au Flambeau de la Destinée.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de la Destinée {1}{W}



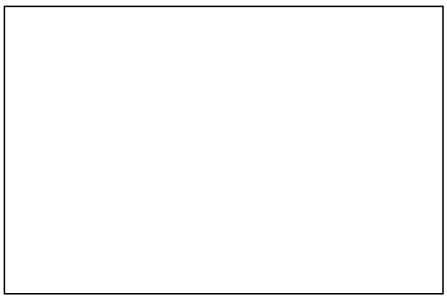
Créature : humain et clerc R

{T} : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, ces blessures sont infligées à la place au Flambeau de la Destinée.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de la Destinée {1}{W}



Créature : humain et clerc R

{T} : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, ces blessures sont infligées à la place au Flambeau de la Destinée.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Voyageur hâlé {W}

Créature : humain et nomade et clerc **R**

{W}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si un adversaire contrôle plus de terrains que vous.

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

Voyageur hâlé {W}

Créature : humain et nomade et clerc **R**

{W}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si un adversaire contrôle plus de terrains que vous.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur hâlé {W}

Créature : humain et nomade et clerc R

{W}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si un adversaire contrôle plus de terrains que vous.

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

Voyageur hâlé {W}

Créature : humain et nomade et clerc R

{W}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si un adversaire contrôle plus de terrains que vous.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur des marges {1}{B}{W}

Créature : humain et clerc U

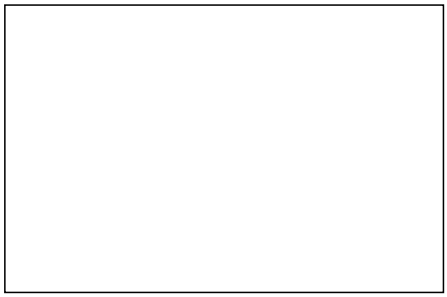
Les sorts de clerc que vous lancez coûtent {W}{B} de moins à lancer. Cet effet ne réduit que la quantité de mana coloré que vous payez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur des marges {1}{B}{W}



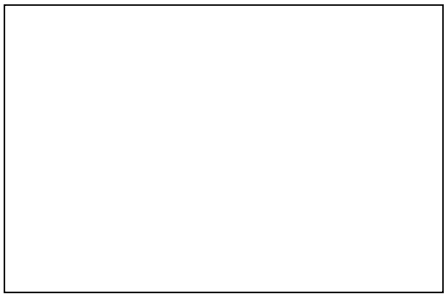
Créature : humain et clerc U

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

Champ souillé

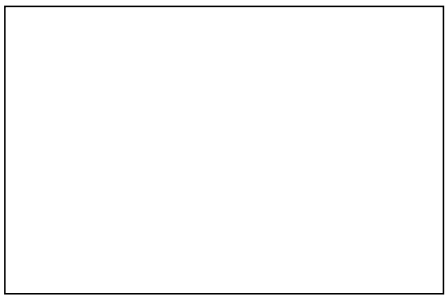


Terrain U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur des marges {1}{B}{W}



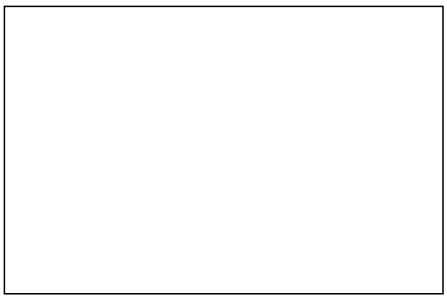
Créature : humain et clerc U

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

Champ souillé



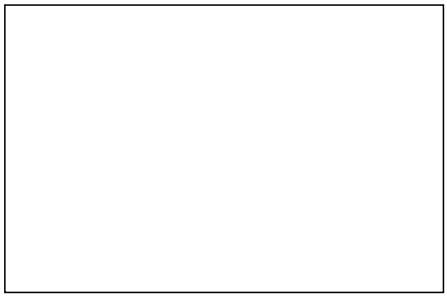
Terrain U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

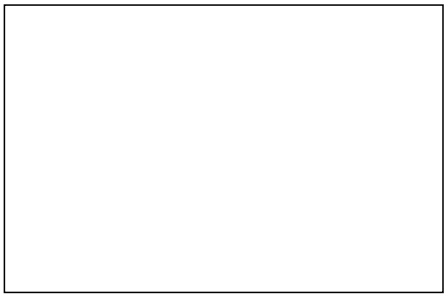


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

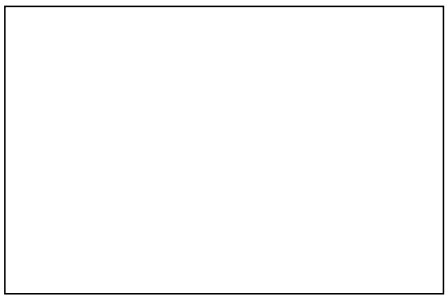


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

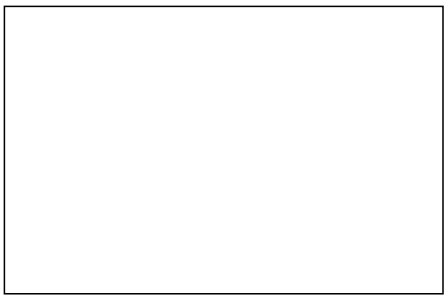


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

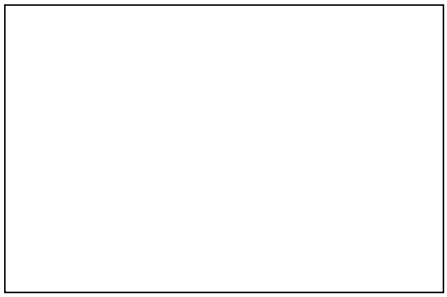


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

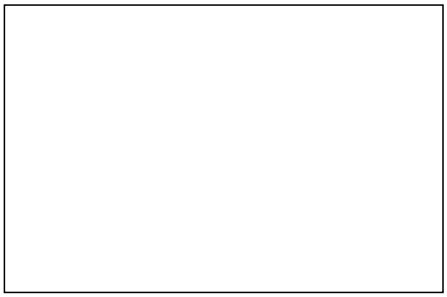


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

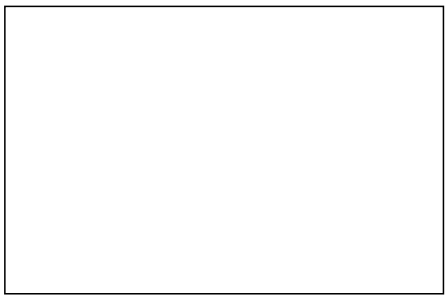


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

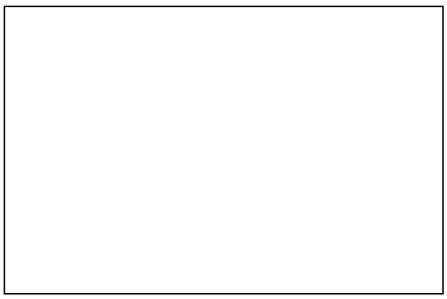


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



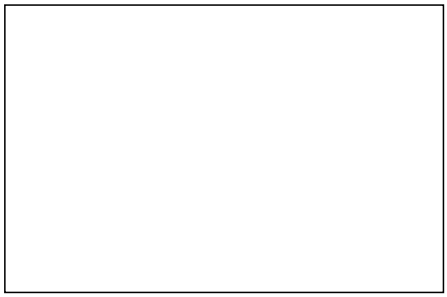
Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

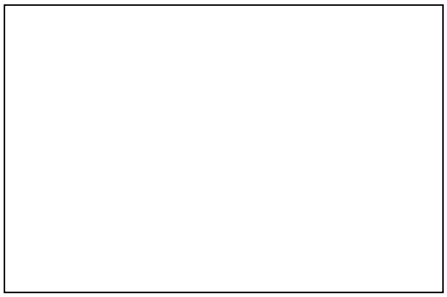


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

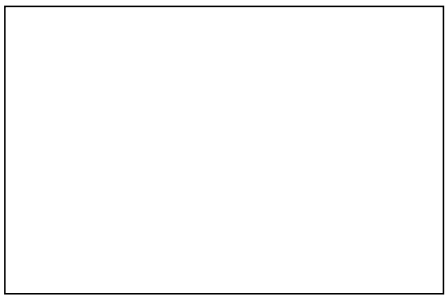


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

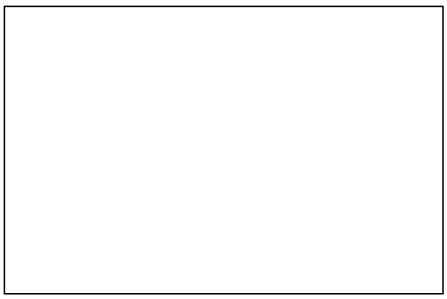


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

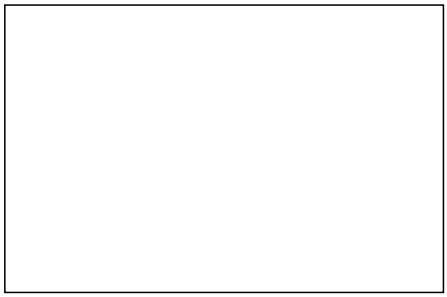


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

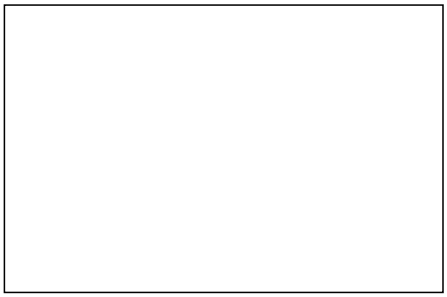


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

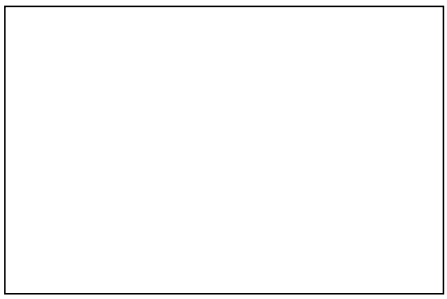


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

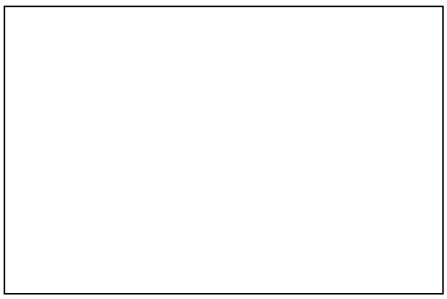


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé {1}{B}

Enchantement R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé {1}{B}

Enchantement R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé {1}{B}

Enchantement R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé {1}{B}

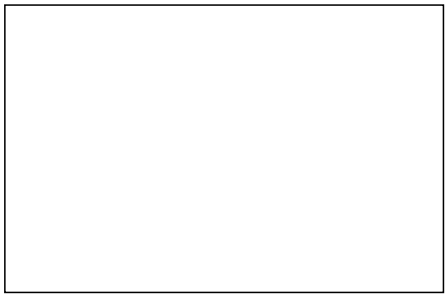
Enchantement R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adoration {3}{W}

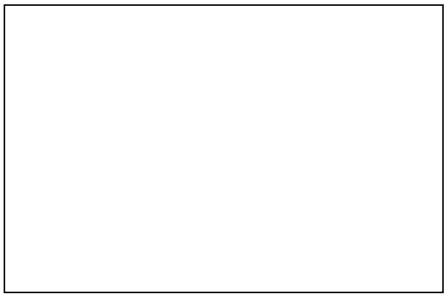


Enchantement R

Si vous contrôlez une créature, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adoration {3}{W}

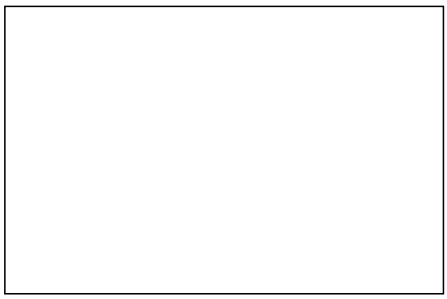


Enchantement R

Si vous contrôlez une créature, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adoration {3}{W}

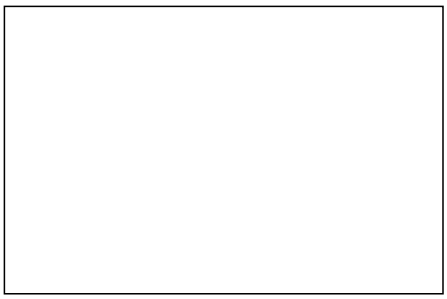


Enchantement R

Si vous contrôlez une créature, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adoration {3}{W}



Enchantement R

Si vous contrôlez une créature, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast