Disciple de Griselbrand {1}{B}

Créature : humain et clerc U

{1}, sacrifiez une créature : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de Griselbrand {1}{B}

Créature : humain et clerc U

{1}, sacrifiez une créature : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de Griselbrand {1}{B}

Créature : humain et clerc U

{1}, sacrifiez une créature : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de Griselbrand {1}{B}

Créature : humain et clerc U

{1}, sacrifiez une créature : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur supplicateur {B}

Créature : humain et clerc U

{T}, sacrifiez trois clercs : Cherchez dans votre cimetière, dans votre main et/ou dans votre bibliothèque une carte de Scion des ténèbres et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette façon, mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur supplicateur {B}

Créature : humain et clerc U

{T}, sacrifiez trois clercs : Cherchez dans votre cimetière, dans votre main et/ou dans votre bibliothèque une carte de Scion des ténèbres et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette façon, mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur supplicateur {B}

Créature : humain et clerc U

{T}, sacrifiez trois clercs : Cherchez dans votre cimetière, dans votre main et/ou dans votre bibliothèque une carte de Scion des ténèbres et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette façon, mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur supplicateur {B}

Créature : humain et clerc U

{T}, sacrifiez trois clercs : Cherchez dans votre cimetière, dans votre main et/ou dans votre bibliothèque une carte de Scion des ténèbres et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette façon, mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion des ténèbres {5}{B}{B}{B}

Créature : avatar R

Piétinement
À chaque fois que le Scion des ténèbres inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la carte de créature ciblée du cimetière de ce joueur.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte de votre main : Piochez une carte.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps bienveillant {W}

Créature : humain et clerc C

Sacrifiez le Garde du corps bienveillant : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion des ténèbres {5}{B}{B}{B}

Créature : avatar R

Piétinement
À chaque fois que le Scion des ténèbres inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la carte de créature ciblée du cimetière de ce joueur.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte de votre main : Piochez une carte.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps bienveillant {W}

Créature : humain et clerc C

Sacrifiez le Garde du corps bienveillant : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps bienveillant {W}

Créature : humain et clerc **C**

Sacrifiez le Garde du corps bienveillant : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane en-Kor {1}{W}

Créature : kor et clerc et shamane **R**

{0} : La prochaine 1 blessure qui devrait être infligé au Shamane en-Kor ce tour-ci est infligée à une créature ciblée que vous contrôlez à la place.
{1}{W} : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait infliger des blessures à une créature ciblée ce tour-ci, ces blessures sont infligées au Shamane en-Kor à la place.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps bienveillant {W}

Créature : humain et clerc **C**

Sacrifiez le Garde du corps bienveillant : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane en-Kor {1}{W}

Créature : kor et clerc et shamane **R**

{0} : La prochaine 1 blessure qui devrait être infligé au Shamane en-Kor ce tour-ci est infligée à une créature ciblée que vous contrôlez à la place.
{1}{W} : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait infliger des blessures à une créature ciblée ce tour-ci, ces blessures sont infligées au Shamane en-Kor à la place.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane en-Kor {1}{W}

Créature : kor et clerc et shamane R

{0} : La prochaine 1 blessure qui devrait être infligé au Shamane en-Kor ce tour-ci est infligée à une créature ciblée que vous contrôlez à la place.
{1}{W} : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait infliger des blessures à une créature ciblée ce tour-ci, ces blessures sont infligées au Shamane en-Kor à la place.

1/2

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

Shamane en-Kor {1}{W}

Créature : kor et clerc et shamane R

{0} : La prochaine 1 blessure qui devrait être infligé au Shamane en-Kor ce tour-ci est infligée à une créature ciblée que vous contrôlez à la place.
{1}{W} : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait infliger des blessures à une créature ciblée ce tour-ci, ces blessures sont infligées au Shamane en-Kor à la place.

1/2

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

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

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

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

Brousse

Terrain : plaine et marais R

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

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

Brousse

Terrain : plaine et marais R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse

Terrain : plaine et marais R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse

Terrain : plaine et marais R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

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 **C**

{W}

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

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

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

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

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

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

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

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

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor {2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani M

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor {2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani M

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor {2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani **M**

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fétiche de misère {B}

Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? Détruisez un clerc ciblé.
? Renvoyez une carte de clerc ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
? Un joueur ciblé perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor {2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani **M**

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fétiche de misère {B}

Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? Détruisez un clerc ciblé.
? Renvoyez une carte de clerc ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
? Un joueur ciblé perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fétiche de misère {B}

Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? Détruisez un clerc ciblé.
? Renvoyez une carte de clerc ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
? Un joueur ciblé perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transmutation {1}{B}

Éphémère **C**

Échangez la force et l'endurance de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fétiche de misère {B}

Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? Détruisez un clerc ciblé.
? Renvoyez une carte de clerc ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
? Un joueur ciblé perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transmutation {1}{B}

Éphémère **C**

Échangez la force et l'endurance de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transmutation {1}{B}

Éphémère **C**

Échangez la force et l'endurance de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour.

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

Transmutation {1}{B}

Éphémère **C**

Échangez la force et l'endurance de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour.

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

Avatar de Serra {4}{W}{W}{W}

Créature : avatar **M**

La force et l'endurance de l'Avatar de Serra sont chacune égales à votre total de points de vie.
Quand l'Avatar de Serra est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire.

/

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

Avatar de Serra {4}{W}{W}{W}

Créature : avatar **M**

La force et l'endurance de l'Avatar de Serra sont chacune égales à votre total de points de vie.
Quand l'Avatar de Serra est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc nova {W}

Créature : humain et clerc U

{2}{W}, {T}, sacrifiez le Clerc nova : Détruisez tous les enchantements.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc nova {W}

Créature : humain et clerc U

{2}{W}, {T}, sacrifiez le Clerc nova : Détruisez tous les enchantements.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc nova {W}

Créature : humain et clerc U

{2}{W}, {T}, sacrifiez le Clerc nova : Détruisez tous les enchantements.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc nova {W}

Créature : humain et clerc U

{2}{W}, {T}, sacrifiez le Clerc nova : Détruisez tous les enchantements.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Test d'endurance {2}{W}{W}

Enchantement R

Au début de votre entretien, si vous avez 50 points de vie ou plus, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Test d'endurance {2}{W}{W}

Enchantement R

Au début de votre entretien, si vous avez 50 points de vie ou plus, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Test d'endurance {2}{W}{W}

Enchantement R

Au début de votre entretien, si vous avez 50 points de vie ou plus, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast