Dragueur d'Odounos {2}{B}

Créature : zombie U

Quand le Dragueur d'Odounos arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature-enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
{W}, sacrifiez le Dragueur d'Odounos : Renvoyez une carte de créature-enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragueur d'Odounos {2}{B}

Créature : zombie U

Quand le Dragueur d'Odounos arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature-enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
{W}, sacrifiez le Dragueur d'Odounos : Renvoyez une carte de créature-enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragueur d'Odounos {2}{B}

Créature : zombie U

Quand le Dragueur d'Odounos arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature-enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
{W}, sacrifiez le Dragueur d'Odounos : Renvoyez une carte de créature-enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre garde {2}{B}

Créature-enchantement : zombie C

Constellation ? À chaque fois que le Sinistre garde ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre garde {2}{B}

Créature-enchantement : zombie **C**

Constellation ? À chaque fois que le Sinistre garde ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre garde {2}{B}

Créature-enchantement : zombie **C**

Constellation ? À chaque fois que le Sinistre garde ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre garde {2}{B}

Créature-enchantement : zombie **C**

Constellation ? À chaque fois que le Sinistre garde ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ver de cervelle {1}{B}

Créature-enchantement : insecte **U**

Quand le Ver de cervelle arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que le Ver de cervelle quitte le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ver de cervelle {1}{B}

Créature-enchantement : insecte U

Quand le Ver de cervelle arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que le Ver de cervelle quitte le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ver de cervelle {1}{B}

Créature-enchantement : insecte U

Quand le Ver de cervelle arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que le Ver de cervelle quitte le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ver de cervelle {1}{B}

Créature-enchantement : insecte U

Quand le Ver de cervelle arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que le Ver de cervelle quitte le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon des batailles innombrables {1}{W}{W}

Créature-enchantement : esprit R

Grâce {2}{W}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)
L'Eidôlon des batailles innombrables et la créature enchantée gagnent chacun +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et +1/+1 pour chaque aura que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon des batailles innombrables {1}{W}{W}

Créature-enchantement : esprit R

Grâce {2}{W}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)
L'Eidôlon des batailles innombrables et la créature enchantée gagnent chacun +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et +1/+1 pour chaque aura que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}

Créature : humain et soldat R

Protection contre le multicolore
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon des batailles innombrables {1}{W}{W}

Créature-enchantement : esprit R

Grâce {2}{W}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)
L'Eidôlon des batailles innombrables et la créature enchantée gagnent chacun +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez et +1/+1 pour chaque aura que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}

Créature : humain et soldat R

Protection contre le multicolore
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}

Créature : humain et soldat R

Protection contre le multicolore
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage {1}{W}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.
À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}

Créature : humain et soldat R

Protection contre le multicolore
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage {1}{W}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.
À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage {1}{W}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.
À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monnayeuse du monde souterrain {W}{B}

Créature-enchantement : humain et clerc U

Constellation ? À chaque fois que la Monnayeuse du monde souterrain ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.
{W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage {1}{W}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.
À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monnayeuse du monde souterrain {W}{B}

Créature-enchantement : humain et clerc U

Constellation ? À chaque fois que la Monnayeuse du monde souterrain ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.
{W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monnayeuse du monde souterrain {W}{B}

Créature-enchantement : humain et clerc U

Constellation ? À chaque fois que la Monnayeuse du monde souterrain ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.
{W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monnayeuse du monde souterrain {W}{B}

Créature-enchantement : humain et clerc U

Constellation ? À chaque fois que la Monnayeuse du monde souterrain ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.
{W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire perd 1 point de vie.

2/2

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

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

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

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

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

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

Temple du silence

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros {1}{B}{B}

Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros {1}{B}{B}

Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée {W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros {1}{B}{B}

Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée {W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée {W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayons oppressants {W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut pas attaquer ou bloquer à moins que son contrôleur ne paie {3}.
Les capacités activées de la créature enchantée coûtent {3} de plus à activer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée {W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayons oppressants {W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut pas attaquer ou bloquer à moins que son contrôleur ne paie {3}.
Les capacités activées de la créature enchantée coûtent {3} de plus à activer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'Orzhova {1}{WB}{WB}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'Orzhova {1}{WB}{WB}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'Orzhova {1}{WB}{WB}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'Orzhova {1}{WB}{WB}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit du Labyrinthe {1}{W}

Créature-enchantement : esprit R

Aucun joueur ne peut piocher plus d'une carte par tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de péchés {1}{W}{B}

Créature : humain et clerc U

Quand le Collecteur de péchés arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte d'éphémère ou de rituel et exilez cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit du Labyrinthe {1}{W}

Créature-enchantement : esprit R

Aucun joueur ne peut piocher plus d'une carte par tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de péchés {1}{W}{B}

Créature : humain et clerc U

Quand le Collecteur de péchés arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte d'éphémère ou de rituel et exilez cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de péchés {1}{W}{B}

Créature : humain et clerc U

Quand le Collecteur de péchés arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte d'éphémère ou de rituel et exilez cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour dans les rangs {X}{W}{W}

Rituel R

Convocation
Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière X cartes de créature ciblées avec une valeur de mana inférieur ou égale à 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour dans les rangs {X}{W}{W}

Rituel R

Convocation
Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière X cartes de créature ciblées avec une valeur de mana inférieur ou égale à 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison {B}

Éphémère U

Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison {B}

Éphémère U

Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de lumière {2}{W}

Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison {B}

Éphémère U

Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de lumière {2}{W}

Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de lumière {2}{W}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théobole {1}{W}

Éphémère **R**

Exilez un enchantement ciblé. Si la carte exilée est une carte de dieu, cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les, puis ce joueur mélange sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théobole {1}{W}

Éphémère **R**

Exilez un enchantement ciblé. Si la carte exilée est une carte de dieu, cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les, puis ce joueur mélange sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast