Djaggernaut zingant {4}

Créature-artefact : djaggernaut U

Le Djaggernaut zingant attaque à chaque combat si possible.
Le Djaggernaut zingant ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
À chaque fois qu'une autre créature meurt, dégagez le Djaggernaut zingant.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cannibales du village {2}{B}

Créature : humain U

À chaque fois qu'une autre créature Humain meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur les Cannibales du village.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut zingant {4}

Créature-artefact : djaggernaut U

Le Djaggernaut zingant attaque à chaque combat si possible.
Le Djaggernaut zingant ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
À chaque fois qu'une autre créature meurt, dégagez le Djaggernaut zingant.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cannibales du village {2}{B}

Créature : humain U

À chaque fois qu'une autre créature Humain meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur les Cannibales du village.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danseuse de veillée {2}{B}

Créature : humain et shamane **C**

Morbidité ? Quand la Danseuse de veillée arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur de Skirsdag {1}{B}

Créature : humain et clerc U

{3}{B}, {T}, sacrifiez un humain : Détruisez une créature ciblée.

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

Fielleuse des ombres {3}{B}{B}

Créature : vampire et sorcier R

Vol
À chaque fois que la Fielleuse des ombres inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile une carte de sa main. Vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée.
Sacrifiez un humain : Régénérez la Fielleuse des ombres.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tortionnaire Falkenrath {2}{B}

Créature : vampire **C**

Sacrifiez une créature : Le Tortionnaire Falkenrath acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. Si la créature sacrifiée était un humain, mettez un marqueur +1/+1 sur le Tortionnaire Falkenrath.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tortionnaire Falkenrath {2}{B}

Créature : vampire **C**

Sacrifiez une créature : Le Tortionnaire Falkenrath acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. Si la créature sacrifiée était un humain, mettez un marqueur +1/+1 sur le Tortionnaire Falkenrath.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tortionnaire Falkenrath {2}{B}

Créature : vampire **C**

Sacrifiez une créature : Le Tortionnaire Falkenrath acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. Si la créature sacrifiée était un humain, mettez un marqueur +1/+1 sur le Tortionnaire Falkenrath.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathare dévoué {W}

Créature : humain et clerc **C**

{1}{W}, sacrifiez le Cathare dévoué : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la paroisse {W}

Créature : humain et soldat R

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion de la paroisse.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen cathare {2}{W}

Créature : humain et soldat C

Quand le Doyen cathare meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Si cette créature est un humain, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen cathare {2}{W}

Créature : humain et soldat C

Quand le Doyen cathare meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Si cette créature est un humain, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule indocile {1}{W}

Créature : humain C

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Foule indocile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule indocile {1}{W}

Créature : humain **C**

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Foule indocile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisiteur d'Elgaud {3}{W}

Créature : humain et clerc **C**

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Quand l'Inquisiteur d'Elgaud meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du mausolée {3}{W}

Créature : humain et éclaireur **U**

Quand le Garde du mausolée meurt, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisiteur d'Elgaud {3}{W}

Créature : humain et clerc **C**

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Quand l'Inquisiteur d'Elgaud meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}

Créature : humain et soldat **C**

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de la mort {3}{B}{B}

Rituel **C**

Détruisez une créature ciblée. Si cette créature était un humain, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}

Créature : humain et soldat **C**

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de la mort {3}{B}{B}

Rituel **C**

Détruisez une créature ciblée. Si cette créature était un humain, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de déterrement {4}{B}

Rituel U

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreurs nuiteuses {2}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreurs nuiteuses {2}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes {2}{W}

Rituel U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.
Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citadins {1}{W}

Rituel **C**

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.
Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citadins {1}{W}

Rituel **C**

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.
Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citadins {1}{W}

Rituel **C**

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.
Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

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

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paludgraf hanté

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T}, sacrifiez le Paludgraf hanté : Renvoyez une carte de créature au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

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

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

Collier d'Avacyn {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+0 et a la vigilance.
À chaque fois que la créature équipée meurt, si elle était un humain, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haubert de maille de démon {4}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +4/+2.
Équipement ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel {1}{B}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel {1}{B}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Purge de tombe {2}{B}

Éphémère C

Mettez n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast