

Djaggernaut zingant {4}



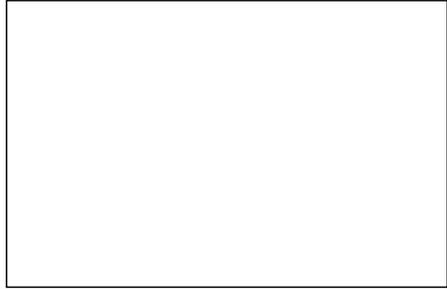
Créature-artefact : djaggernaut U

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}



Créature : zombie U

Cette créature arrive engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut zingant {4}



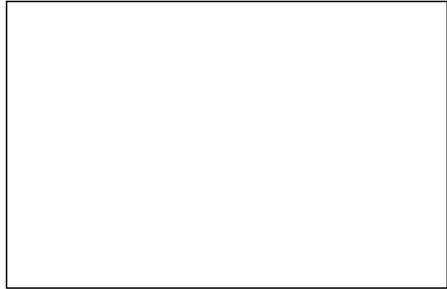
Créature-artefact : djaggernaut U

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}



Créature : zombie U

Cette créature arrive engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}



Créature : zombie U  
 Cette créature arrive engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de Skirsdag {1}{B}

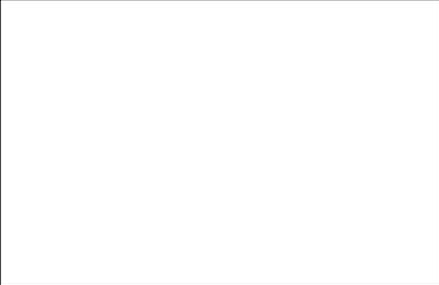


Créature : humain et clerc R  
 Morbidité ? {T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol. N'activez que si une créature est morte ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de Skirsdag {1}{B}

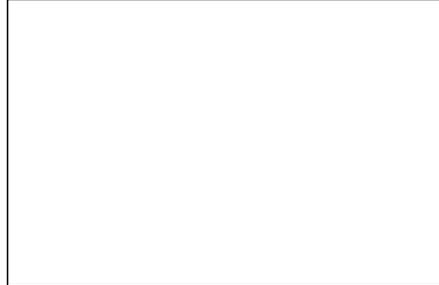


Créature : humain et clerc R  
 Morbidité ? {T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol. N'activez que si une créature est morte ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand prêtre de Skirsdag {1}{B}



Créature : humain et clerc R  
 Morbidité ? {T}, engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol. N'activez que si une créature est morte ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Geralf {B}{B}{B}

Créature : zombie R

Le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie.

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Geralf {B}{B}{B}

Créature : zombie R

Le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie.

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Geralf {B}{B}{B}

Créature : zombie R

Le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie.

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblitérateur phyrexian {B}{B}{B}{B}

Créature : phyrexian et horreur M

Piétinement

À chaque fois qu'une source inflige des blessures à l'Oblitérateur phyrexian, le contrôleur de cette source sacrifie autant de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblitérateur phyrexian {B}{B}{B}



Créature : phyrexian et horreur **M**

Piétinement

À chaque fois qu'une source inflige des blessures à l'Oblitérateur phyrexian, le contrôleur de cette source sacrifie autant de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes {B}



Créature : zombie **R**

Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.

Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes {B}



Créature : zombie **R**

Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.

Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes {B}



Créature : zombie **R**

Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.

Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}



Créature : rat C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}



Créature : rat C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}



Créature : rat C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attirance mortelle {B}



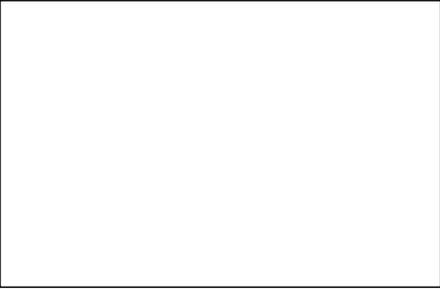
Rituel U

Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour et elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.  
Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrance mortelle {B}

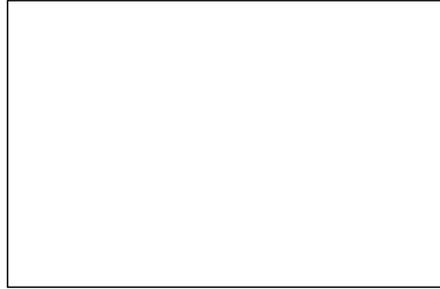


Rituel U

Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour et elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.  
Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détresse {B}{B}

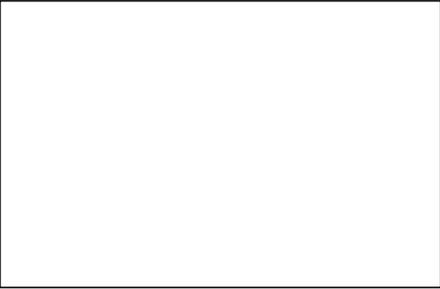


Rituel C

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détresse {B}{B}

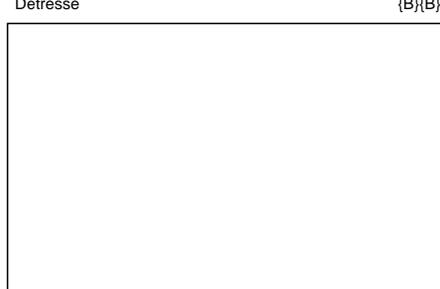


Rituel C

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détresse {B}{B}



Rituel C

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

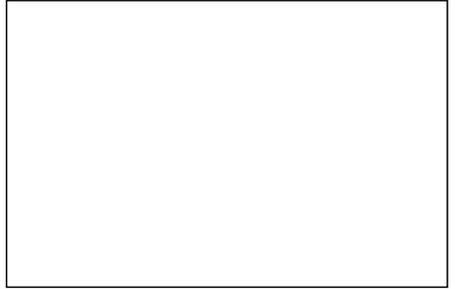
R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

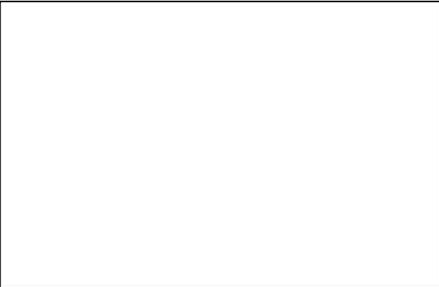
R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

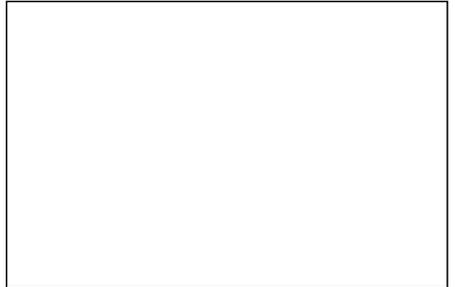
R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

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  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiépede

{2}



Artefact : équipement

U

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)

La créature équipée gagne +0/+1 et a « Sacrifiez cette créature : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiépede

{2}



Artefact : équipement

U

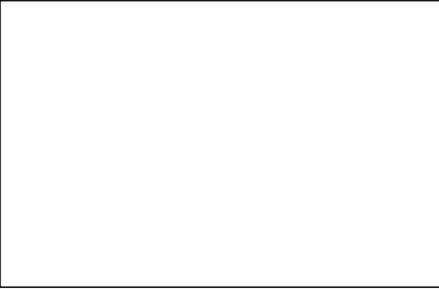
Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)

La créature équipée gagne +0/+1 et a « Sacrifiez cette créature : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiépode {2}

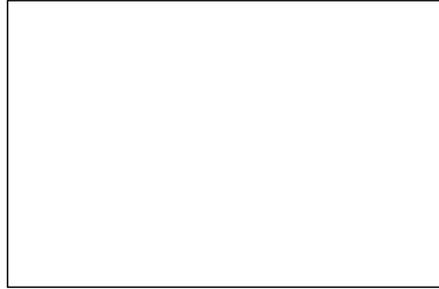


Artefact : équipement U

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)  
 La créature équipée gagne +0/+1 et a « Sacrifiez cette créature : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »  
 Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile {1}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana M

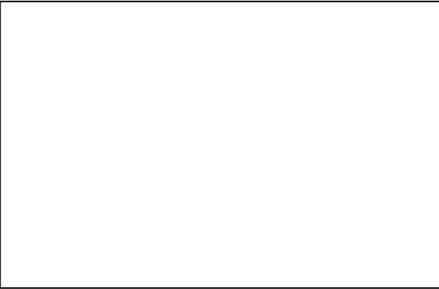
{+1} : Chaque joueur se défait d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile {1}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana M

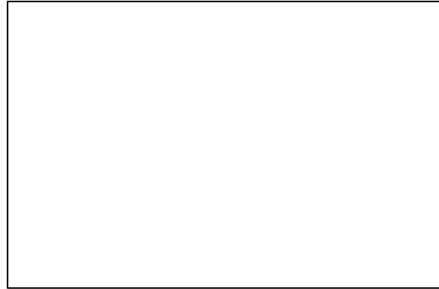
{+1} : Chaque joueur se défait d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade {B}



Éphémère C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.  
 Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.  
Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.  
Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.  
Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommage à la faim

{2}{B}



Éphémère

U

Un adversaire ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommage à la faim

{2}{B}



Éphémère

U

Un adversaire ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth

{B}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommage à la faim

{2}{B}



Éphémère

U

Un adversaire ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth

{B}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

