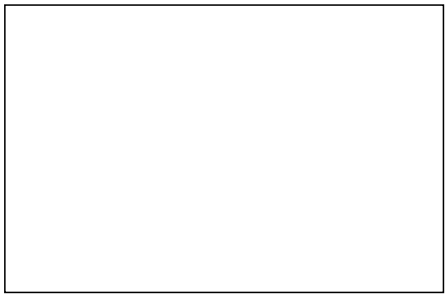
Baron de la mort {1}{B}{B}



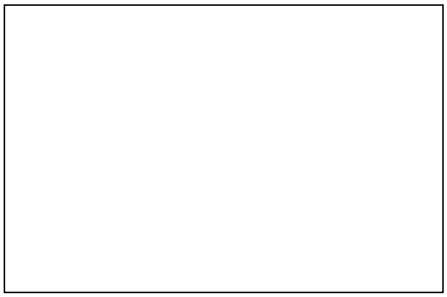
Créature : zombie et sorcier R

Les squelettes que vous contrôlez et les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le contact mortel. (Le nombre de blessures qu'ils infligent à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui-qui-n'a-pas-d'âme {3}{B}



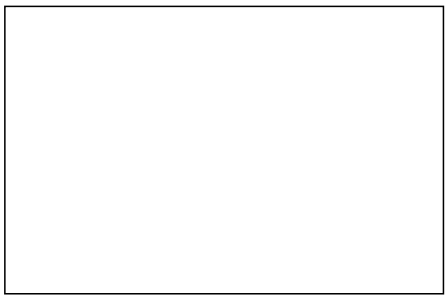
Créature : zombie et avatar U

La force et l'endurance de Celui-qui-n'a-pas-d'âme sont chacune égale au nombre de zombies sur le champ de bataille, plus le nombre de cartes de zombie dans tous les cimetières.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berger de la putridité {1}{B}



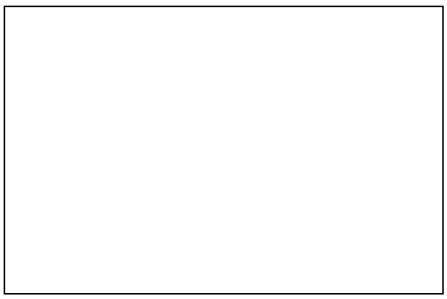
Créature : zombie et clerc C

{T} : Chaque joueur perd 1 point de vie pour chaque zombie sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre mort-vivant {2}{B}{B}



Créature : zombie U

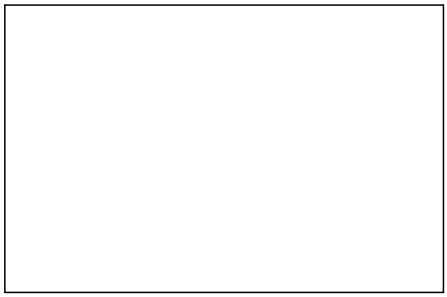
Les sorts de zombie que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Les créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +2/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre mort-vivant {2}{B}{B}



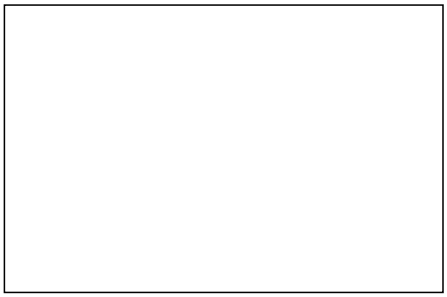
Créature : zombie U

Les sorts de zombie que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Les créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +2/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier cadavéreux {2}{B}



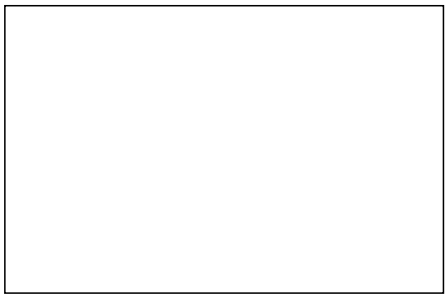
Créature : zombie et chevalier C

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)
{1}{B}{B} : Régénérez le Chevalier cadavéreux.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier cadavéreux {2}{B}



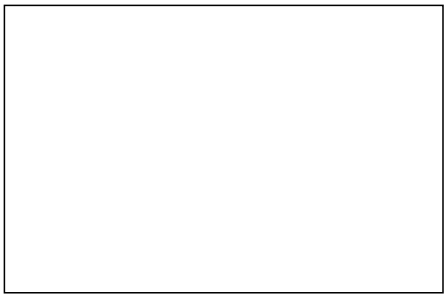
Créature : zombie et chevalier C

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)
{1}{B}{B} : Régénérez le Chevalier cadavéreux.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavenfer {3}{B}{B}{B}



Créature : zombie et géant R

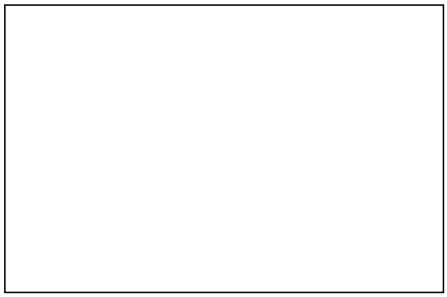
{B}{B}{B}, {T} : Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, dégagez l'Excavenfer.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fossoyeur {3}{B}



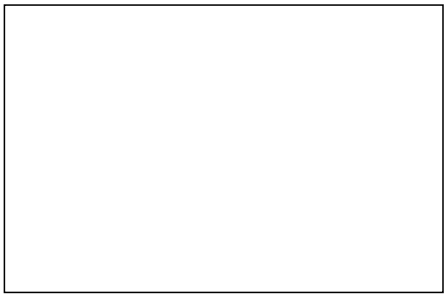
Créature : zombie U

Quand le Fossoyeur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin pourrissant {B}



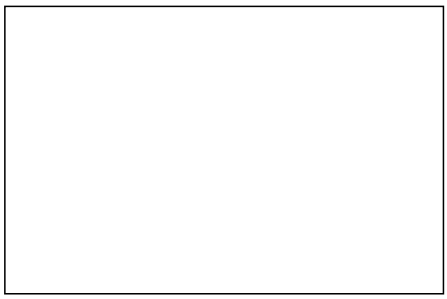
Créature : zombie et gobelin C

Quand le Gobelin pourrissant meurt, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin pourrissant {B}



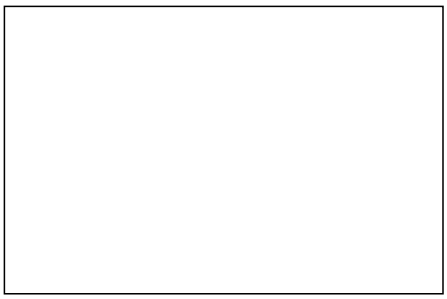
Créature : zombie et gobelin C

Quand le Gobelin pourrissant meurt, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule délétère {3}{B}{B}



Créature : zombie U

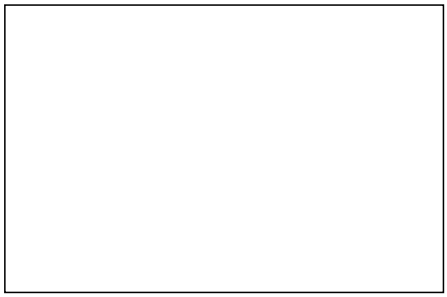
À chaque fois que la Goule délétère ou un autre zombie arrive sur le champ de bataille, toutes les créatures non-zombie gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule phyrexiane {2}{B}



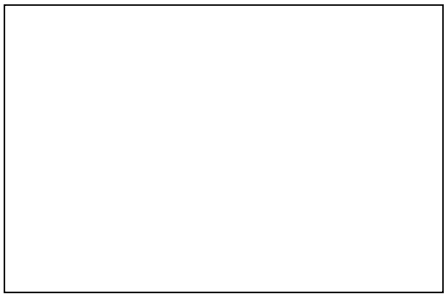
Créature : phyrexian et zombie **C**

Sacrifiez une créature : La Goule Phyrexiane gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarmal en devenir {4}{B}{B}



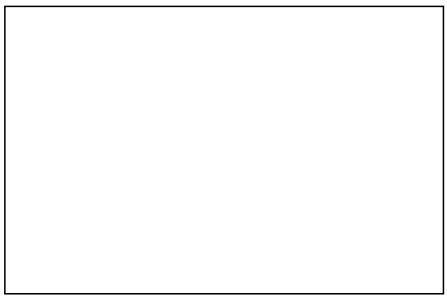
Créature légendaire : phyrexian et vampire et noble **R**

Vol
Les autres créatures noires gagnent +1/+1.
Les créatures non-noires gagnent -1/-1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule phyrexiane {2}{B}



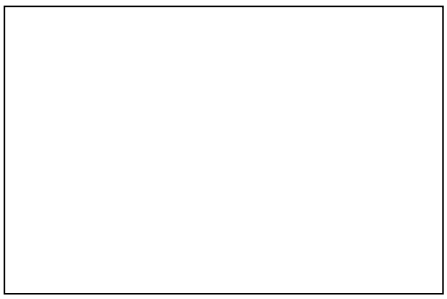
Créature : phyrexian et zombie **C**

Sacrifiez une créature : La Goule Phyrexiane gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Misérable loqueteux {B}{B}



Créature : zombie et clerc **U**

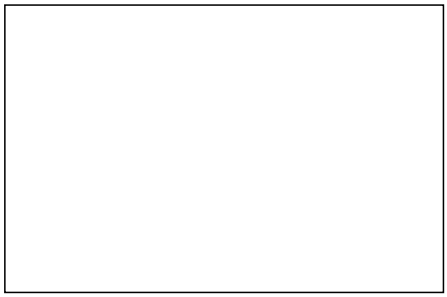
{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur de cadavres {3}{B}{B}



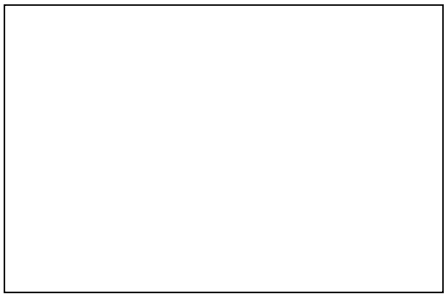
Créature : zombie et sorcier U

{1}{B}, {T}, Sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de zombie et une carte de marais, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats pourrissants {1}{B}



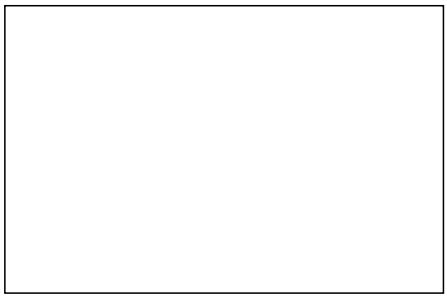
Créature : zombie et rat C

Quand les Rats pourrissants arrivent sur le champ de bataille, chaque joueur se défausse d'une carte.
Exhumation {1}{B} ({1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Néfashu {4}{B}{B}



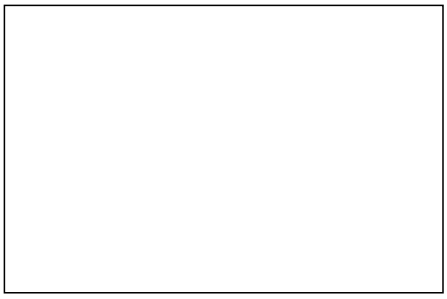
Créature : zombie et mutant R

À chaque fois que le Néfashu attaque, jusqu'à cinq créatures ciblées gagnent chacune -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie de la Bourbière {1}{B}



Créature : zombie C

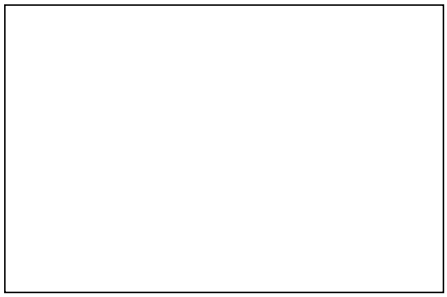
Exhumation {B} ({B} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit {X}{1}{B}

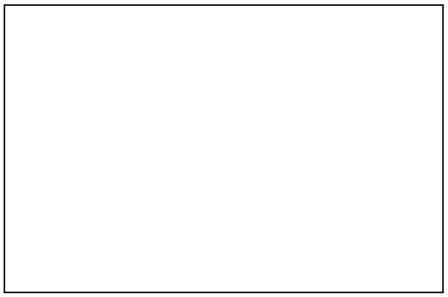


Rituel U

Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de l'Inquiétude {3}{B}{B}

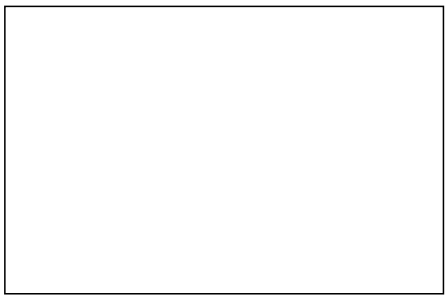


Rituel R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte d'artefact ou de créature ciblée d'un cimetière. Mélangez le Flambeau de l'Inquiétude dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement profane {X}{B}{B}

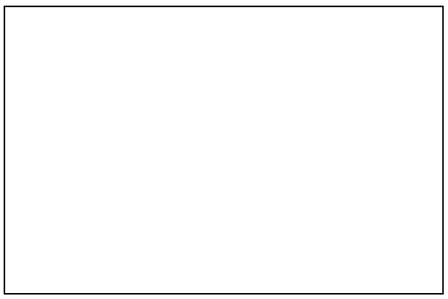


Rituel R

Choisissez deux ?
? Un joueur ciblé perd X points de vie.
? Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.
? Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.
? Jusqu'à X créatures ciblées acquièrent la peur jusqu'à la fin du tour. (Elles ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flétrissement progressif {3}{B}{B}



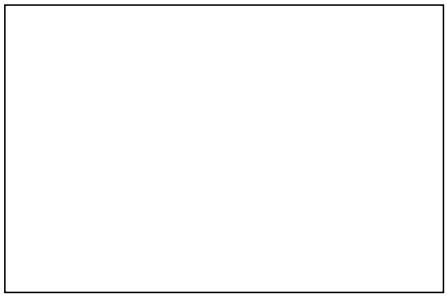
Rituel U

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée, deux marqueurs -1/-1 sur une autre créature ciblée, et trois marqueurs -1/-1 sur une troisième créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorer la reine {2B}{2B}{2B}

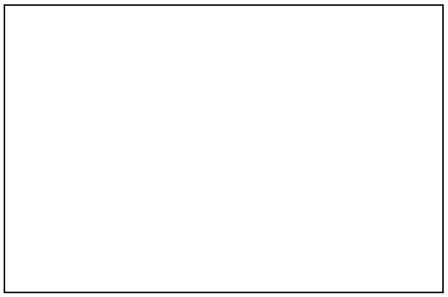


Rituel U

({2B} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {B}. La valeur de mana de cette carte est 6.)
Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez, révélez-la mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonner l'âme {2}{B}

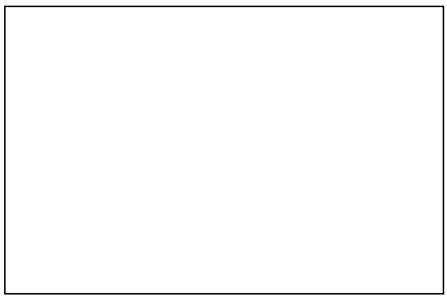


Rituel C

Siphonner l'âme inflige 2 blessures à chaque autre joueur. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang des innocents {B}

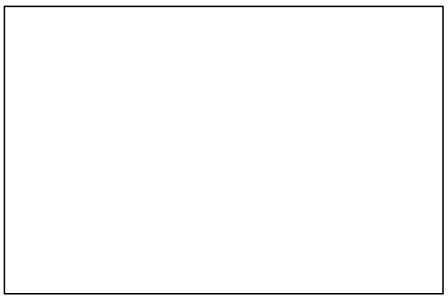


Rituel C

Chaque joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonner l'esprit {3}{B}



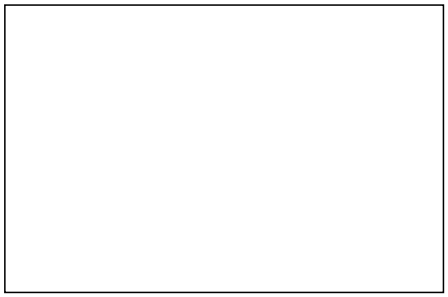
Rituel C

Chaque autre joueur se défausse d'une carte. Vous piochez une carte pour chaque carte défaussée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie

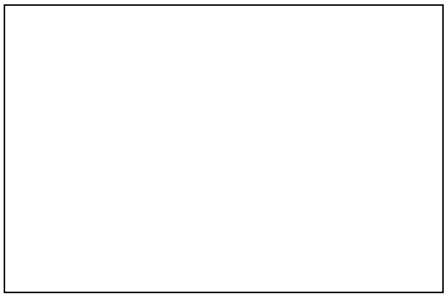


Terrain **M**

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

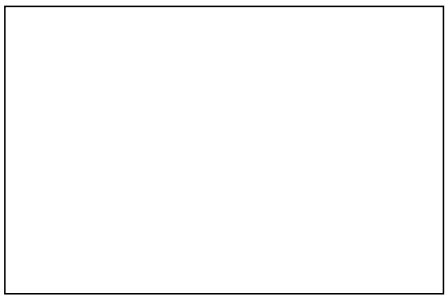


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

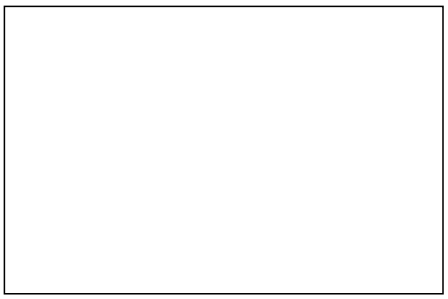


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



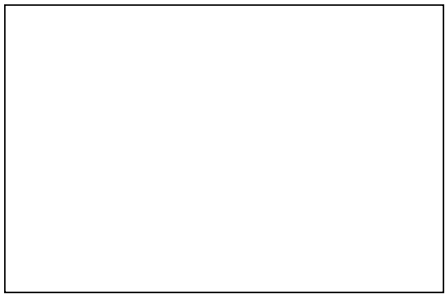
Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

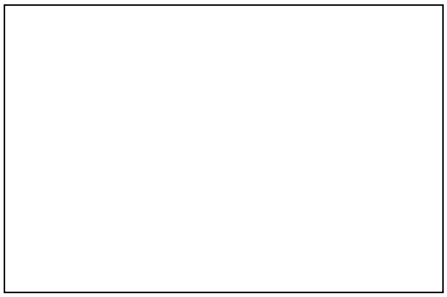


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

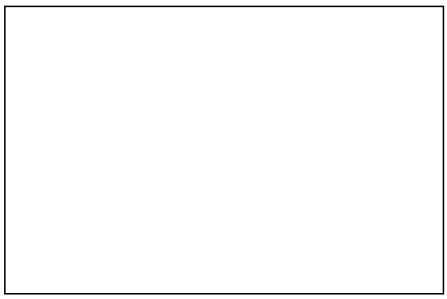


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

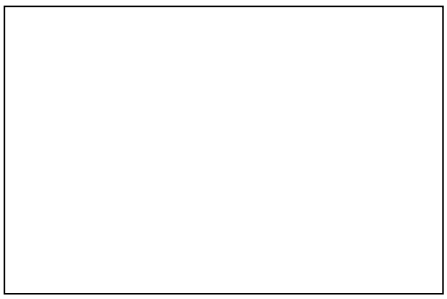


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

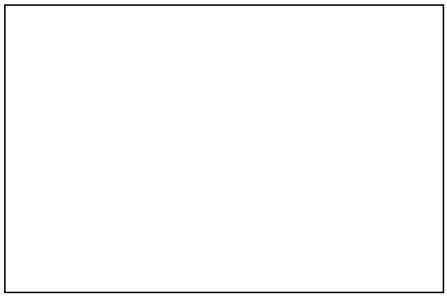


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

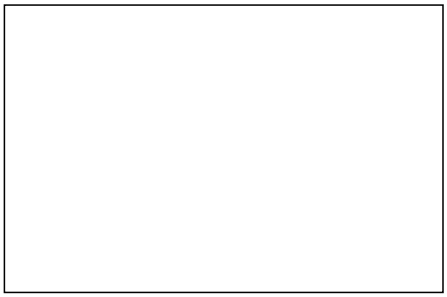


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

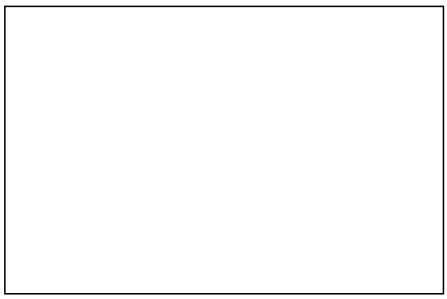


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

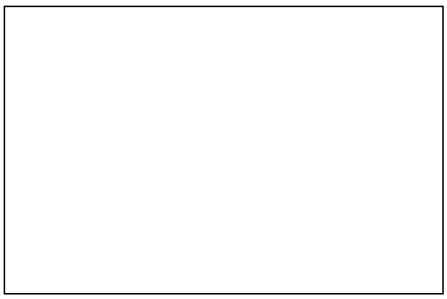


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

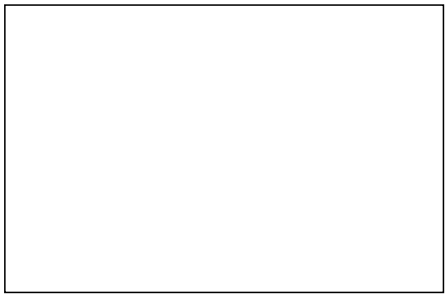


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

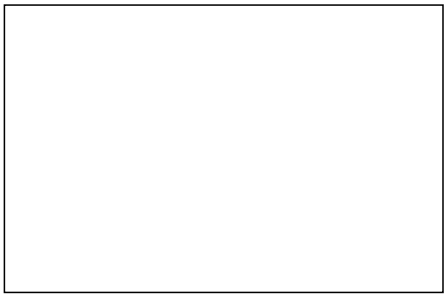


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

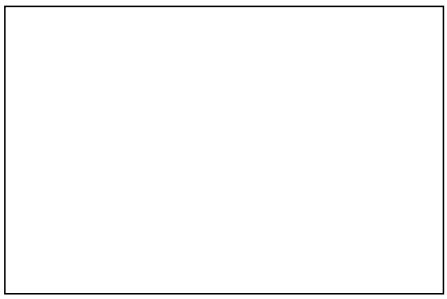


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

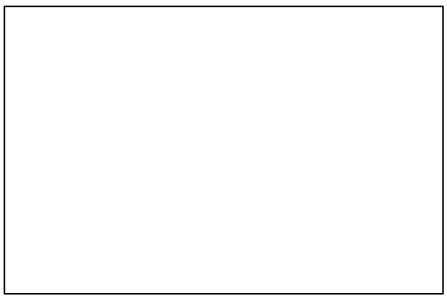


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

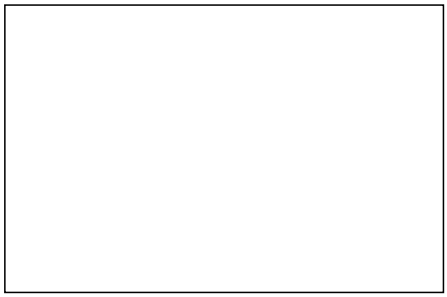


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

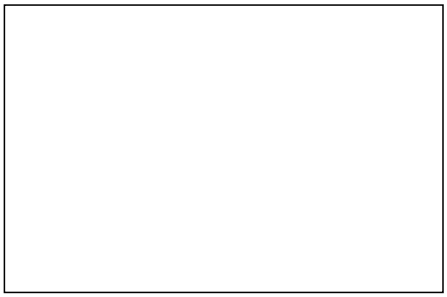


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

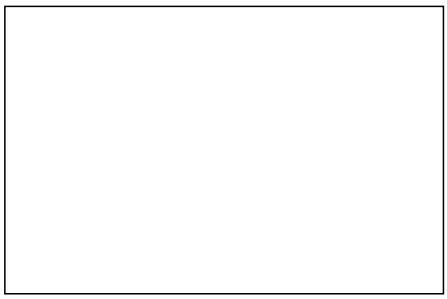


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

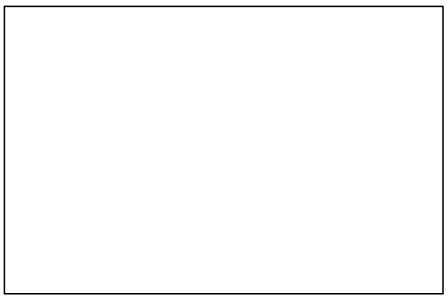


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

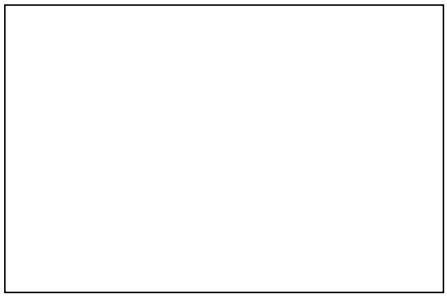


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

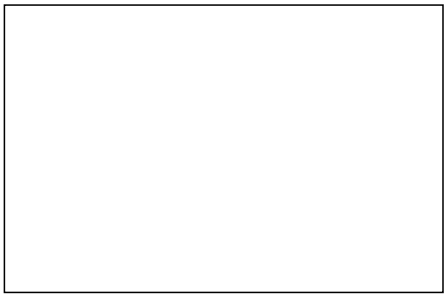


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

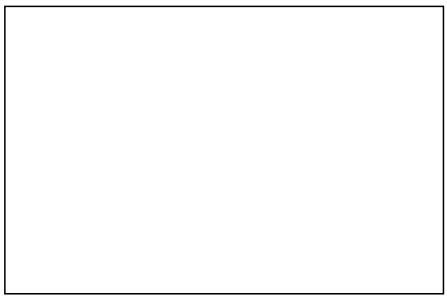


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

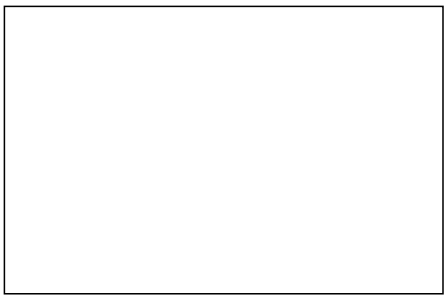


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

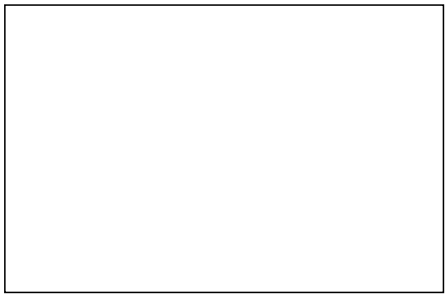


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais envahi par les sangsues

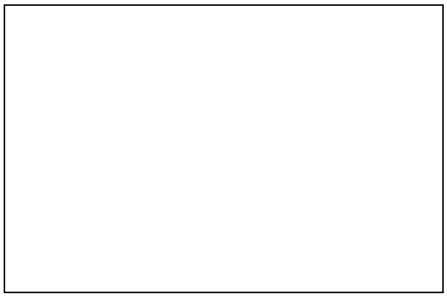


Terrain : marais U

({T} : Ajoutez {B}.)
Le Marais envahi par les sangsues arrive sur le champ de bataille engagé.
{B}, {T} : Chaque adversaire perd 1 point de vie. N'activez que si vous contrôlez au moins deux permanents noirs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin atroce {1}{B}{B}

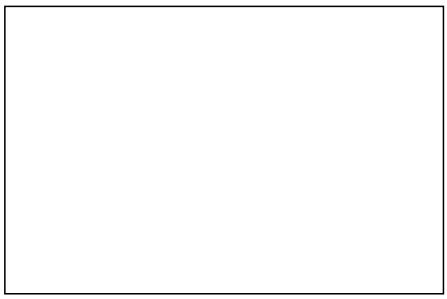


Éphémère C

Détruisez une créature non-noire ciblée. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais envahi par les sangsues

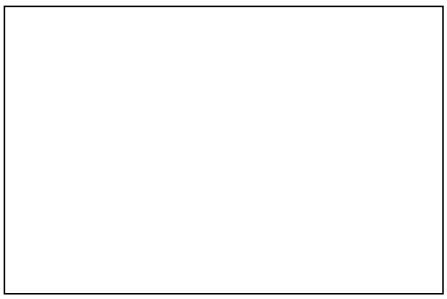


Terrain : marais U

({T} : Ajoutez {B}.)
Le Marais envahi par les sangsues arrive sur le champ de bataille engagé.
{B}, {T} : Chaque adversaire perd 1 point de vie. N'activez que si vous contrôlez au moins deux permanents noirs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



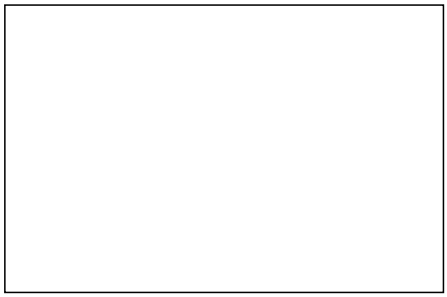
Éphémère C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

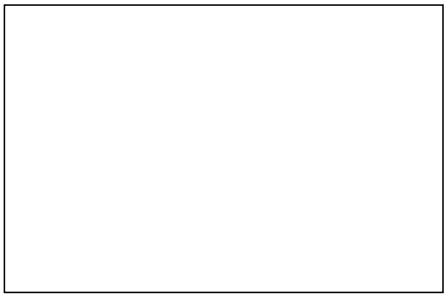


Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane {1}{B}{B}

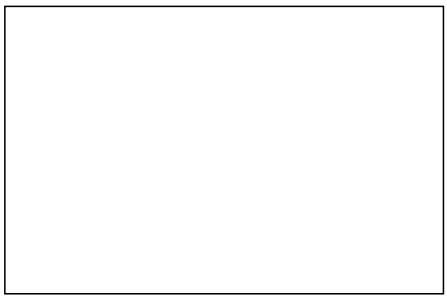


Enchantement **R**

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation cruelle {4}{B}

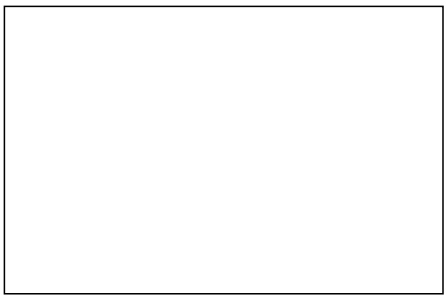


Éphémère **C**

Détruisez une créature non-zombie ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Renvoyez jusqu'à une carte de zombie ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe {1}{B}{B}{B}



Enchantement **M**

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast