

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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

2/2

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

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

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

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

Croisé de Stromgald

{B}{B}

Créature : zombie et chevalier

U

Protection contre le blanc

{B} : Le Croisé de Stromgald acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{B}{B} : Le Croisé de Stromgald gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé de Stromgald

{B}{B}

Créature : zombie et chevalier

U

Protection contre le blanc

{B} : Le Croisé de Stromgald acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{B}{B} : Le Croisé de Stromgald gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé de Stromgald

{B}{B}

Créature : zombie et chevalier

U

Protection contre le blanc

{B} : Le Croisé de Stromgald acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{B}{B} : Le Croisé de Stromgald gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé de Stromgald

{B}{B}

Créature : zombie et chevalier

U

Protection contre le blanc

{B} : Le Croisé de Stromgald acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{B}{B} : Le Croisé de Stromgald gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf

{B}



Créature : zombie

U

La Goule du diregraf arrive sur le champ de bataille engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf

{B}



Créature : zombie

U

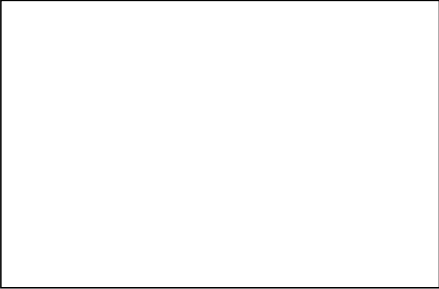
La Goule du diregraf arrive sur le champ de bataille engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf

{B}



Créature : zombie

U

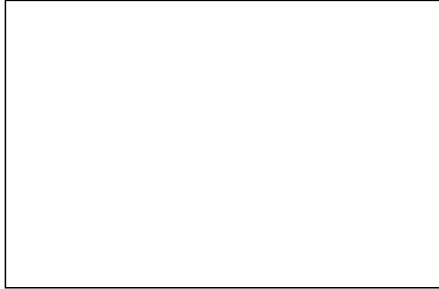
La Goule du diregraf arrive sur le champ de bataille engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf

{B}



Créature : zombie

U

La Goule du diregraf arrive sur le champ de bataille engagée.

2/2

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

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

Scribe de sang

{1}{B}

Créature : zombie et sorcier

R

Si vous deviez piocher une carte et que vous n'avez pas de carte en main, piochez deux cartes et perdez 1 point de vie à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scribe de sang

{1}{B}

Créature : zombie et sorcier

R

Si vous deviez piocher une carte et que vous n'avez pas de carte en main, piochez deux cartes et perdez 1 point de vie à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scribe de sang

{1}{B}

Créature : zombie et sorcier

R

Si vous deviez piocher une carte et que vous n'avez pas de carte en main, piochez deux cartes et perdez 1 point de vie à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scribe de sang

{1}{B}

Créature : zombie et sorcier

R

Si vous deviez piocher une carte et que vous n'avez pas de carte en main, piochez deux cartes et perdez 1 point de vie à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur des mort-vivants

{1}{B}{B}

Créature : zombie

R

Les autres créatures Zombie gagnent +1/+1.

{1}{B}, {T} : Renvoyez une carte de zombie ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passeur de la Mer creuse

{W}{B}

Créature-artefact : zombie

U

Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur des mort-vivants

{1}{B}{B}

Créature : zombie

R

Les autres créatures Zombie gagnent +1/+1.

{1}{B}, {T} : Renvoyez une carte de zombie ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passeur de la Mer creuse

{W}{B}

Créature-artefact : zombie

U

Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passeur de la Mer creuse

{W}{B}

Créature-artefact : zombie

U

Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes

Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passeur de la Mer creuse

{W}{B}

Créature-artefact : zombie

U

Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes

Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{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

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



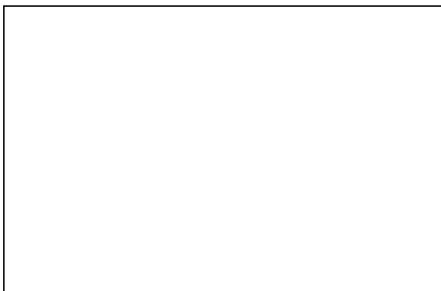
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



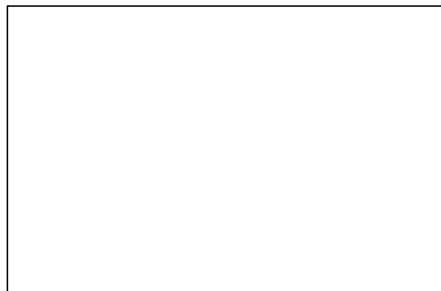
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

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

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

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}



Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}



Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}

Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}

Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

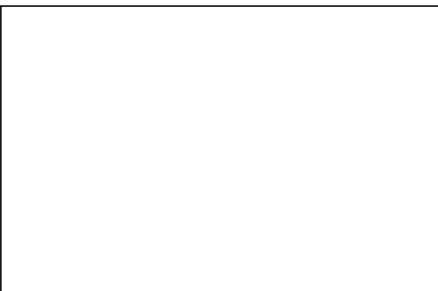
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

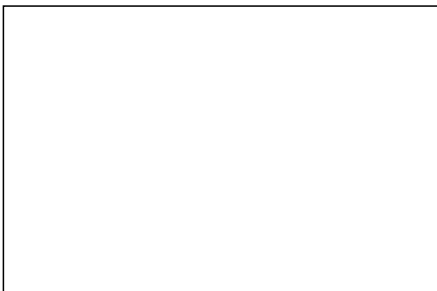
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Misérable loqueteux{B}{B}

Créature : zombie et clercU
{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Misérable loqueteux{B}{B}

Créature : zombie et clercU
{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Misérable loqueteux{B}{B}

Créature : zombie et clercU
{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Misérable loqueteux{B}{B}

Créature : zombie et clercU
{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie tueur de vie

{1}{B}{B}

Créature : zombie et guerrier

R

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloqué excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

Quand le Zombie tueur de vie arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature verte ou blanche et vous exilez cette carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie tueur de vie

{1}{B}{B}

Créature : zombie et guerrier

R

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloqué excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

Quand le Zombie tueur de vie arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature verte ou blanche et vous exilez cette carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie tueur de vie

{1}{B}{B}

Créature : zombie et guerrier

R

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloqué excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

Quand le Zombie tueur de vie arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature verte ou blanche et vous exilez cette carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie tueur de vie

{1}{B}{B}

Créature : zombie et guerrier

R

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloqué excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

Quand le Zombie tueur de vie arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature verte ou blanche et vous exilez cette carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalier de la pleine lune

{1}{WB}{WB}

Créature : zombie et chevalier

R

Protection contre le blanc et contre le noir

{WB} : Le Cavalier de la pleine lune acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{WB} : Le Cavalier de la pleine lune acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

{WB}{WB} : Le Cavalier de la pleine lune gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalier de la pleine lune

{1}{WB}{WB}

Créature : zombie et chevalier

R

Protection contre le blanc et contre le noir

{WB} : Le Cavalier de la pleine lune acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{WB} : Le Cavalier de la pleine lune acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

{WB}{WB} : Le Cavalier de la pleine lune gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalier de la pleine lune

{1}{WB}{WB}

Créature : zombie et chevalier

R

Protection contre le blanc et contre le noir

{WB} : Le Cavalier de la pleine lune acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{WB} : Le Cavalier de la pleine lune acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

{WB}{WB} : Le Cavalier de la pleine lune gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortemarque

{B}

Rituel

U

Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortemarque

{B}

Rituel

U

Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortemarque

{B}

Rituel

U

Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortemarque

{B}

Rituel

U

Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast