

Cocher des morts
{3}{B}

Créature : vampire
C

Quand le Cocher des morts meurt, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de tourmental
{2}{B}{B}

Créature : démon
M

Vol, piétinement

Quand le Démon de tourmental arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.

Délire ? Au début de votre entretien, vous perdez 4 points de vie à moins qu'il n'y ait au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de dents
{2}{B}

Créature : humain et gredin
U

Quand le Collecteur de dents arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Délire ? Au début de l'entretien de chaque adversaire, il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, une créature ciblée que ce joueur contrôle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule bouchère
{1}{B}

Créature : zombie
C

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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule bouchère
{1}{B}

Créature : zombie
C

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'a 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.)

1/1

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 de l'abattoir
{3}{B}

Créature : zombie
U

Initiative

À chaque fois qu'une créature qui a subi des blessures de la Goule de l'abattoir ce tour-ci meurt, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde sans souffle
{2}{B}

Créature : zombie
R

La Horde sans souffle arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque autre zombie que vous contrôlez et chaque carte de zombie dans votre cimetière.

Si la Horde sans souffle devait subir des blessures, prévenez ces blessures et retirez-lui un marqueur +1/+1.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leveur de goule
{1}{B}{B}

Créature : zombie
C

Quand le Leveur de goule arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de zombie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur dâmes
{4}{B}{B}

Créature : démon
R

Contact mortel
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, vous pouvez piocher une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leveur de goule
{1}{B}{B}

Créature : zombie
C

Quand le Leveur de goule arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de zombie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble Falkenrath
{3}{B}

Créature : vampire et noble
U

Vol
À chaque fois que le Noble Falkenrath ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

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

Drakôn suturé

{1}{U}{U}

Créature : zombie et drakôn

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer le Drakôn suturé, exilez une carte de créature de votre cimetière.

Vol

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn desquamé

{2}{U}

Créature : zombie et drakôn

C

Vol

Le Drakôn desquamé ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn suturé

{1}{U}{U}

Créature : zombie et drakôn

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer le Drakôn suturé, exilez une carte de créature de votre cimetière.

Vol

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entraveur de runes de Havengul
{2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier
R

{2}{U}, {T}, exilez une carte de créature de votre cimetière : créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie, puis mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature Zombie que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab grinçant
{1}{U}

Créature : zombie
C

Quand le Skaab grinçant arrive sur le champ de bataille, meulez deux cartes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur improvisé
{3}{U}

Créature : zombie et horreur
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer le Meurtrisseur improvisé, exilez une carte de créature de votre cimetière.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab grinçant
{1}{U}

Créature : zombie
C

Quand le Skaab grinçant arrive sur le champ de bataille, meulez deux cartes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab grinçant

{1}{U}

Créature : zombie

C

Quand le Skaab grinçant arrive sur le champ de bataille, meulez deux cartes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du diregraf

{1}{U}{B}

Créature : zombie et soldat

U

Contact mortel
Les autres créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois qu'un autre zombie que vous contrôlez meurt, un adversaire ciblé perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaabs implacables

{3}{U}{U}

Créature : zombie

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez une créature de votre cimetière.
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.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du diregraf

{1}{U}{B}

Créature : zombie et soldat

U

Contact mortel
Les autres créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois qu'un autre zombie que vous contrôlez meurt, un adversaire ciblé perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange sanglant

{2}{B}{B}

Rituel

U

Chaque joueur sacrifie deux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gémissement des anathèmes

{2}{B}{B}

Rituel

U

Mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.
Flashback {5}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envie de cervelle

{B}

Rituel

U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 4 et vous exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gémissement des anathèmes

{2}{B}{B}

Rituel

U

Mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.
Flashback {5}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interrompre la lignée

{3}{B}

Rituel

R

Exilez une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature.
Flashback {5}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi

{2}{B}{B}

Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

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

Marigot lugubre



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes rafistolées

{2}



Artefact : équipement

C

La créature équipée a le vol.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

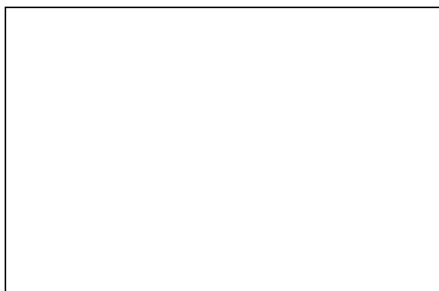
C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fragilité humaine

{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature Humain ciblée.

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

Alchimie interdite

{2}{U}

Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.
Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissuasion irrésistible

{1}{U}

Éphémère

U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Ce joueur se défausse ensuite d'une carte si vous contrôlez un zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

