

Approvisionnementneuse du raccommodeur
{B}

Créature : zombie
U

Quand l'Approvisionnementneuse du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes. (Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionnementneuse du raccommodeur
{B}

Créature : zombie
U

Quand l'Approvisionnementneuse du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes. (Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionnementneuse du raccommodeur
{B}

Créature : zombie
U

Quand l'Approvisionnementneuse du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes. (Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionnementneuse du raccommodeur
{B}

Créature : zombie
U

Quand l'Approvisionnementneuse du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes. (Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionnementneuse du raccommodeur {B}

Créature : zombie U

Quand l'Approvisionnementneuse du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes.
(Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionnementneuse du raccommodeur {B}

Créature : zombie U

Quand l'Approvisionnementneuse du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes.
(Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionnementneuse du raccommodeur {B}

Créature : zombie U

Quand l'Approvisionnementneuse du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes.
(Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionnementneuse du raccommodeur {B}

Créature : zombie U

Quand l'Approvisionnementneuse du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes.
(Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure mort-vivant

{B}{B}

Créature : zombie et sorcier

U

À chaque fois que l'Augure mort-vivant ou un autre zombie que vous contrôlez meurt, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure mort-vivant

{B}{B}

Créature : zombie et sorcier

U

À chaque fois que l'Augure mort-vivant ou un autre zombie que vous contrôlez meurt, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure mort-vivant

{B}{B}

Créature : zombie et sorcier

U

À chaque fois que l'Augure mort-vivant ou un autre zombie que vous contrôlez meurt, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure mort-vivant

{B}{B}

Créature : zombie et sorcier

U

À chaque fois que l'Augure mort-vivant ou un autre zombie que vous contrôlez meurt, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

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. (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

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

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

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

Géant de Lotleth

{6}{B}

Créature : zombie et géant

C

Maquis ? Quand le Géant de Lotleth arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un adversaire ciblé pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant de Lotleth

{6}{B}

Créature : zombie et géant

C

Maquis ? Quand le Géant de Lotleth arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un adversaire ciblé pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant de Lotleth

{6}{B}

Créature : zombie et géant

C

Maquis ? Quand le Géant de Lotleth arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un adversaire ciblé pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant de Lotleth

{6}{B}

Créature : zombie et géant

C

Maquis ? Quand le Géant de Lotleth arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un adversaire ciblé pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrophage de la peste
{1}{B}

Créature : zombie
C

À chaque fois que le Nécrophage de la peste devient bloqué, chaque créature qui le bloque gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrophage de la peste
{1}{B}

Créature : zombie
C

À chaque fois que le Nécrophage de la peste devient bloqué, chaque créature qui le bloque gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrophage de la peste
{1}{B}

Créature : zombie
C

À chaque fois que le Nécrophage de la peste devient bloqué, chaque créature qui le bloque gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrophage de la peste
{1}{B}

Créature : zombie
C

À chaque fois que le Nécrophage de la peste devient bloqué, chaque créature qui le bloque gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'Étincelle

{B}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature ou payez {3}{B}.
Détruisez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'Étincelle

{B}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature ou payez {3}{B}.
Détruisez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'Étincelle

{B}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature ou payez {3}{B}.
Détruisez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'Étincelle

{B}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature ou payez {3}{B}.
Détruisez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse de la Coterie



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais de base que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse de la Coterie



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais de base que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse de la Coterie



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais de base que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse de la Coterie



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais de base 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

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

Liliana, épargnée par la mort {2}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Meulez trois cartes. Si au moins une carte de zombie est meulée de cette manière, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

{-2} : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

{-3} : Vous pouvez lancer des sorts de zombie depuis votre cimetière ce tour-ci.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, épargnée par la mort {2}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Meulez trois cartes. Si au moins une carte de zombie est meulée de cette manière, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

{-2} : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

{-3} : Vous pouvez lancer des sorts de zombie depuis votre cimetière ce tour-ci.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, épargnée par la mort {2}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Meulez trois cartes. Si au moins une carte de zombie est meulée de cette manière, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

{-2} : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

{-3} : Vous pouvez lancer des sorts de zombie depuis votre cimetière ce tour-ci.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, épargnée par la mort {2}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Meulez trois cartes. Si au moins une carte de zombie est meulée de cette manière, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

{-2} : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

{-3} : Vous pouvez lancer des sorts de zombie depuis votre cimetière ce tour-ci.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'envie

{1}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'envie

{1}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'envie

{1}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'envie

{1}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris de Vraska

{2}{B}{B}

Éphémère

R

Exilez une cible, créature ou planeswalker. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris de Vraska

{2}{B}{B}

Éphémère

R

Exilez une cible, créature ou planeswalker. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris de Vraska

{2}{B}{B}

Éphémère

R

Exilez une cible, créature ou planeswalker. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris de Vraska

{2}{B}{B}

Éphémère

R

Exilez une cible, créature ou planeswalker. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

