

Bagarreur embaumé

{2}{B}

Créature : zombie

C

Amplification 1

À chaque fois que le Bagarreur embaumé attaque ou bloque, vous perdez 1 point de vie pour chaque marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

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

Bagarreur embaumé

{2}{B}

Créature : zombie

C

Amplification 1

À chaque fois que le Bagarreur embaumé attaque ou bloque, vous perdez 1 point de vie pour chaque marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

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

Celui-qui-n'a-pas-d'âme{3}{B}

Créature : zombie et avatarU

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

Dilueur de peau{1}{B}

Créature : zombieC

Mue {3}{B}{B}  
Quand le Dilueur de peau est retourné face visible, détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilueur de peau{1}{B}

Créature : zombieC

Mue {3}{B}{B}  
Quand le Dilueur de peau est retourné face visible, détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilueur de peau{1}{B}

Créature : zombieC

Mue {3}{B}{B}  
Quand le Dilueur de peau est retourné face visible, détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilueur de peau
{1}{B}

Créature : zombie
C

Mue {3}{B}

Quand le Dilueur de peau est retourné face visible, détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin pourrissant
{B}

Créature : zombie et goblin
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

Exterminateur aphetien
{2}{B}

Créature : humain et sorcier
U

Mue {3}{B}

Quand l'Exterminateur aphetien est retourné face visible, une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

3/1

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

Horribles résidus

{B}{B}{B}

Créature : zombie

R

Amplification 1

Au début de votre entretien, si les Horribles résidus sont dans votre cimetière, vous pouvez payer {B}{B}{B}. Si vous faites ainsi, renvoyez les Horribles résidus dans votre main.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice crachefumée

{2}{B}

Créature : zombie et mutant

C

{7}{B} : La créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice crachefumée

{2}{B}

Créature : zombie et mutant

C

{7}{B} : La créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice crachefumée

{2}{B}

Créature : zombie et mutant

C

{7}{B} : La créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger craintesuaire

{2}{B}

Créature : zombie

U

Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Messenger craintesuaire pendant votre étape de dégagement.

{2}{B}, {T} : Une créature Zombie ciblée gagne +2/+2 et a la peur tant que le Messenger craintesuaire reste engagé.

2/1

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

Messenger craintesuaire

{2}{B}

Créature : zombie

U

Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Messenger craintesuaire pendant votre étape de dégagement.

{2}{B}, {T} : Une créature Zombie ciblée gagne +2/+2 et a la peur tant que le Messenger craintesuaire reste engagé.

2/1

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

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

Mort suintant

{4}{B}{B}

Créature : zombie

C

Le Mort suintant ne peut pas bloquer.

À chaque fois que le Mort suintant inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

4/1

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

Mort suintant

{4}{B}{B}

Créature : zombie

C

Le Mort suintant ne peut pas bloquer.

À chaque fois que le Mort suintant inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des tombes

{2}{B}{B}

Créature : zombie et esprit

R

Au début de votre entretien, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pollueur gemmepaume

{5}{B}

Créature : zombie

C

Recyclage {B}{B}

Quand vous recyclez le Pollueur gemmepaume, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé perde un nombre de points de vie égal au nombre de zombies sur le champ de bataille.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pollueur gemmepaume

{5}{B}

Créature : zombie

C

Recyclage {B}{B}

Quand vous recyclez le Pollueur gemmepaume, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé perde un nombre de points de vie égal au nombre de zombies sur le champ de bataille.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourvoyeur infernal

{3}{B}

Créature : humain et clerc

C

Mue {3}{B}

Quand le Pourvoyeur infernal est retourné face visible, renvoyez toutes les cartes de zombie de tous les cimetières dans la main de leurs propriétaires.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourvoyeur infernal

{3}{B}

Créature : humain et clerc

C

Mue {3}{B}

Quand le Pourvoyeur infernal est retourné face visible, renvoyez toutes les cartes de zombie de tous les cimetières dans la main de leurs propriétaires.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prélat mortemarque

{3}{B}

Créature : humain et clerc

U

{2}{B}, {T}, Sacrifiez un zombie : Détruisez la créature non-zombie ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

N&#039;activez qu&#039;à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prélat mortemarque

{3}{B}

Créature : humain et clerc

U

{2}{B}, {T}, Sacrifiez un zombie : Détruisez la créature non-zombie ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

N&#039;activez qu&#039;à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafisteleur d&#039;os

{1}{B}

Créature : zombie et clerc

U

{1}{B} : Régénérez le zombie ciblé.

Mue {2}{B}

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Hymne d'effroi

{2}{B}

Rituel

C

Toutes les créatures acquièrent la peur jusqu'à la fin du tour.

Recyclage {1}{B}

Quand vous recyclez l'Hymne d'effroi, vous pouvez faire qu'une créature ciblée acquière la peur jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile

Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile

Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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



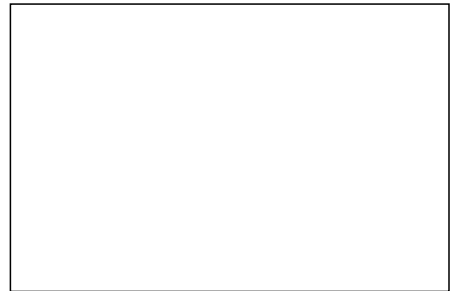
Terrain de base : marais

**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



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

Frénésie nourissante

{2}{B}



Éphémère

U

La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de zombies sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

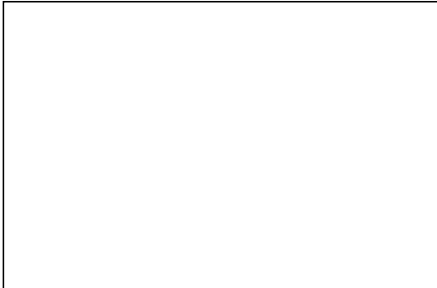
C

{B}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

