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

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

Dilueur de peau {1}{B}

Créature : zombie C

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}{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}{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilueur de peau {1}{B}

Créature : zombie **C**

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

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

Exterminateur aphettien {2}{B}

Créature : humain et sorcier U

Mue {3}{B}
Quand l'Exterminateur aphettien 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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messager craintesuaire {2}{B}

Créature : zombie U

Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Messager craintesuaire pendant votre étape de dégagement.
{2}{B}, {T} : Une créature Zombie ciblée gagne +2/+2 et a la peur tant que le Messager 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

Messager craintesuaire {2}{B}

Créature : zombie U

Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Messager craintesuaire pendant votre étape de dégagement.
{2}{B}, {T} : Une créature Zombie ciblée gagne +2/+2 et a la peur tant que le Messager 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

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

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

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'activez qu'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'activez qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafisteleur d'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

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

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frénésie nourrissante {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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast