

Abomination perverse

{5}{B}

Créature : zombie et mutant

C

{B} : Régénérez l'Abomination perverse. (La prochaine fois que ce permanent devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et soignez toutes ses blessures.)

Recyclage de marais {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/3

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

Anouride des ténèbres

{4}{B}{B}

Créature : zombie et grenouille et bête

C

Traversée des marais

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brute zombie

{6}{B}

Créature : zombie

U

Amplification 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, placez sur elle un marqueur +1/+1 pour chaque carte de zombie que vous révélez de votre main.)

Piétinement

5/4

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

Clerc déchu

{4}{B}

Créature : zombie et clerc

C

Protection contre les clercs

Mue {4}{B}

4/2

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}

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

Goliath gangreneux

{3}{B}{B}

Créature : zombie et géant

R

Engagez trois clercs dégagés que vous contrôlez : Envoyez le Goliath gangreneux depuis votre cimetière dans votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fossoyeur

{3}{B}

Créature : zombie

U

Quand le Fossoyeur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

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

Incarnal en devenir

{4}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et vampire et noble

Vol

Les autres créatures noires gagnent +1/+1.

Les créatures non-noires gagnent -1/-1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légion sectionnée

{1}{B}{B}

Créature : zombie

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice crachefumée

{2}{B}

Créature : zombie et mutant

{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

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

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

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 vengeur

{3}{B}

Créature : zombie

C

À chaque fois que le Mort vengeur ou un autre zombie meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.

3/2

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

Néfashu
{4}{B}{B}

Créature : zombie et mutant
R

À chaque fois que le Néfashu attaque, jusqu'à cinq créatures ciblées gagnent chacune -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profanation ambulante
{2}{B}

Créature : zombie
U

{B}, {T} : Les créatures du type de créature de votre choix attaquent ce tour-ci si possible.

1/1

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

Raptor putride

{4}{B}{B}

Créature : zombie et dinosaure et bête

U

Mue ? Défaussez-vous d'une carte de zombie.

4/4

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

Surineur zombie

{3}{B}{B}

Créature : zombie

C

Mue ? Payez 5 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vautour aphetien

{4}{B}{B}

Créature : zombie et oiseau

U

Vol

Quand le Vautour aphetien meurt, vous pouvez mettre une carte de zombie ciblée de votre cimetière sur le dessus de votre bibliothèque.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de brouillard

{1}{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé se défait de deux cartes. Ce joueur peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie glouton

{4}{B}

Créature : zombie

U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragage d'Aphetto

{3}{B}

Rituel

C

Renvoyez jusqu'à trois créatures ciblées du type de créature de votre choix depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe-crâne

{1}{B}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation

{1}{B}{B}

Rituel

U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

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

Siphonner l'âme

{2}{B}

Rituel

C

Siphonner l'âme inflige 2 blessures à chaque autre joueur. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonner l'esprit

{3}{B}

Rituel

C

Chaque autre joueur se défausse d'une carte. Vous piochez une carte pour chaque carte défaussée de cette manière.

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

Everglades

Terrain

U

Les Everglades arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Everglades arrivent sur le champ de bataille, sacrifiez-les à moins de renvoyer un marais dégagé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {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



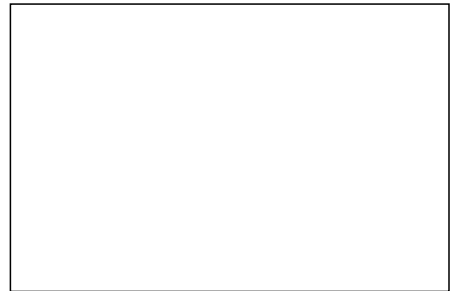
Terrain de base : marais

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

Ardeur fébrile

{2}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étouffer

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

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

Fétiche de misère

{B}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?
? Détruisez un clerc ciblé.
? Renvoyez une carte de clerc ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
? Un joueur ciblé perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisson des tombes

{2}{B}

Éphémère

C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation mortelle

{2}{B}{B}

Éphémère

U

La créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Recyclage {1}{B}{B} {1}{B}{B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez la Pulsation mortelle, vous pouvez faire que la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sprotch

{1}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez la créature ciblée avec une force inférieure ou égale à 2.

Recyclage {2}

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

Couronne de méfiance

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/-1.

Sacrifiez la Couronne de méfiance : La créature enchantée et les autres créatures partageant un type de créature avec elle gagnent +2/-1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise de la morte-vie

{3}{B}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3 tant qu'elle est un zombie. Sinon, elle gagne -3/-3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre du dragon

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+0 et a la peur.

Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer l'Ombre du dragon depuis votre cimetière sur le champ de bataille attachée à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast