

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

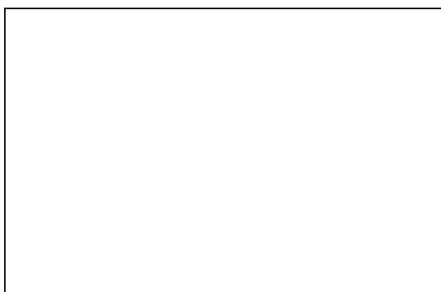
{T} : Chaque joueur perd 1 point de vie pour chaque zombie sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anouride des ténèbres

{4}{B}{B}



Créature : zombie et grenouille et bête

C

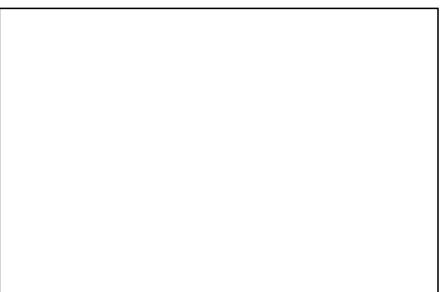
Traversée des marais

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

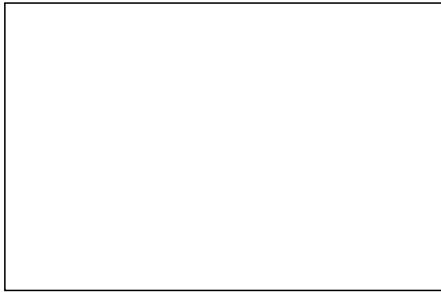
5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui-qui-n'a-pas-d'àme

{3}{B}



Créature : zombie et avatar

U

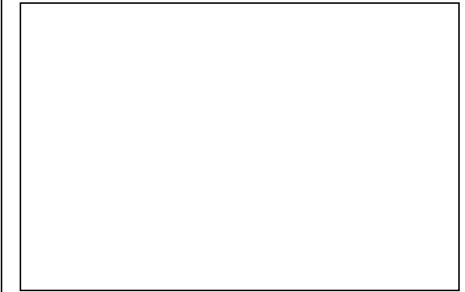
La force et l'endurance de
Celui-qui-n'a-pas-d'àme sont chacune égale
au nombre de zombies sur le champ de bataille, plus le
nombre de cartes de zombie dans tous les cimetières.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{4}{B}

Clerc déchu



Créature : zombie et clerc

C

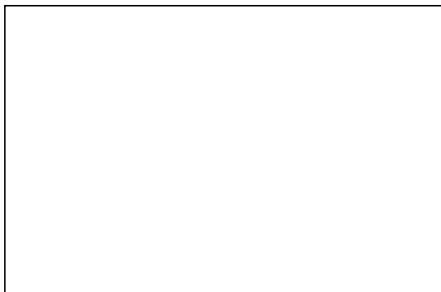
Protection contre les clercs
Mue {4}{B}

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui-qui-n'a-pas-d'àme

{3}{B}



Créature : zombie et avatar

U

La force et l'endurance de
Celui-qui-n'a-pas-d'àme 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

{1}{B}

Dilueur de peau



Créature : zombie

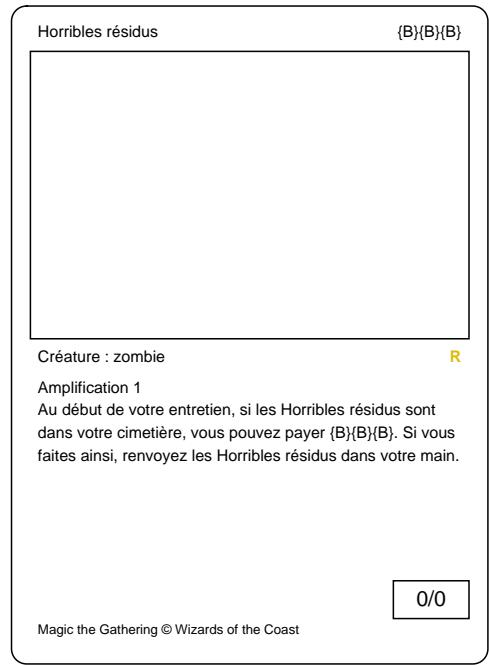
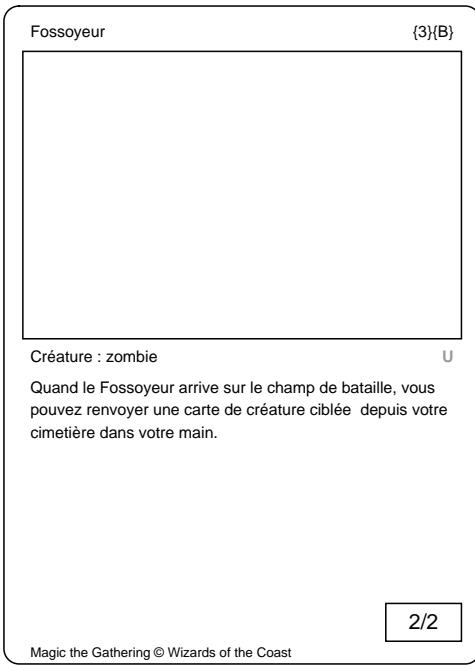
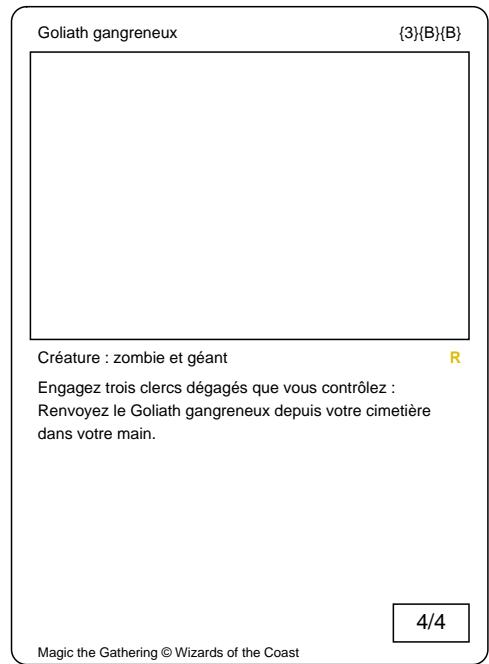
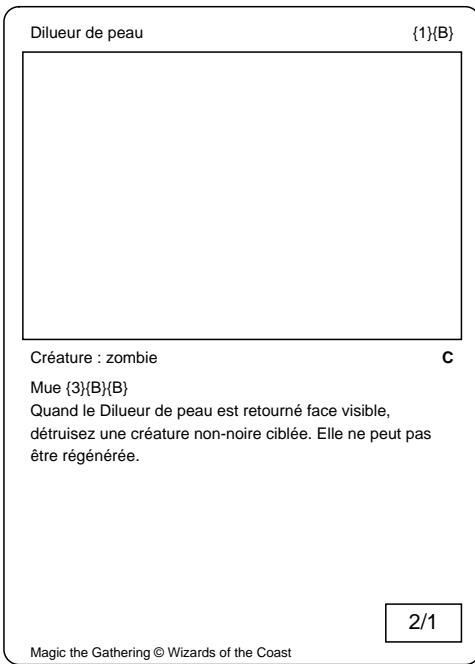
C

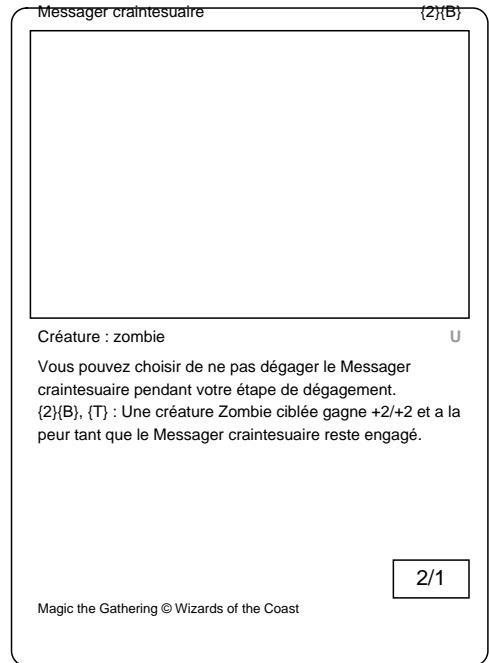
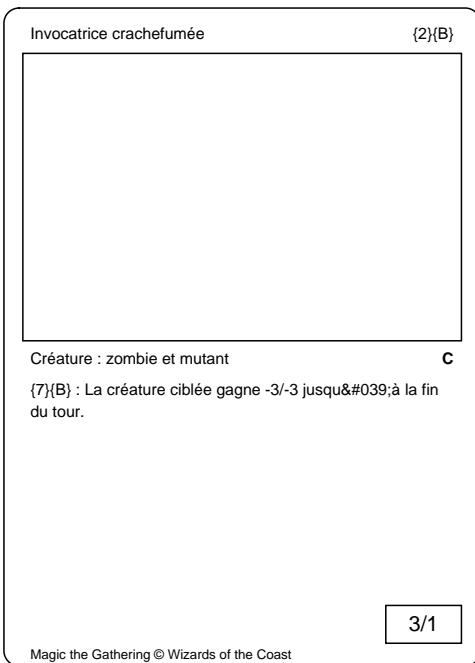
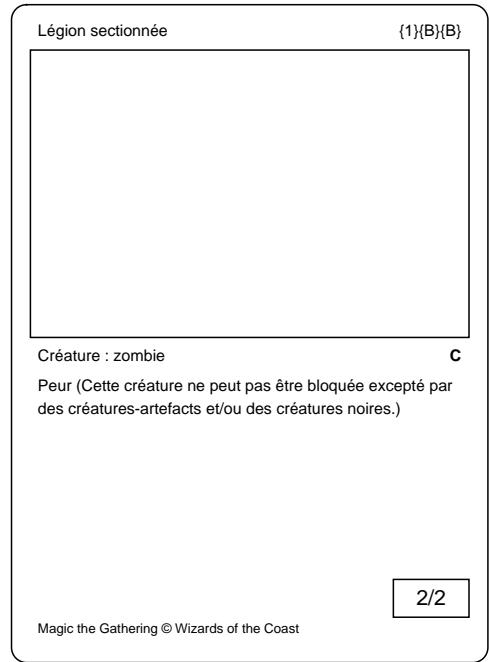
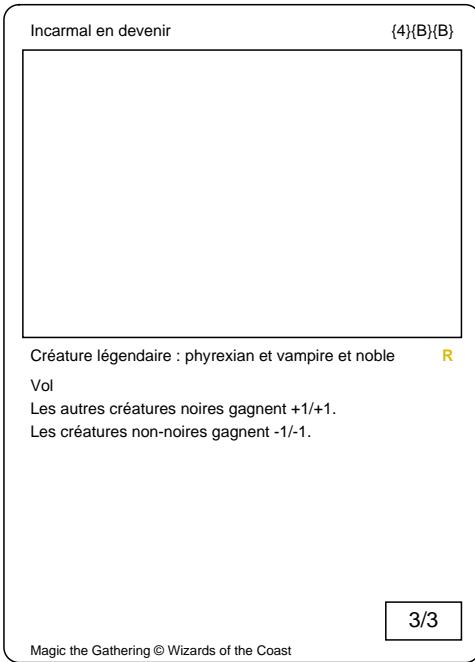
Mue {3}{B}{B}
Quand le Dilueur de peau est retourné face visible,
détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas
être régénérée.

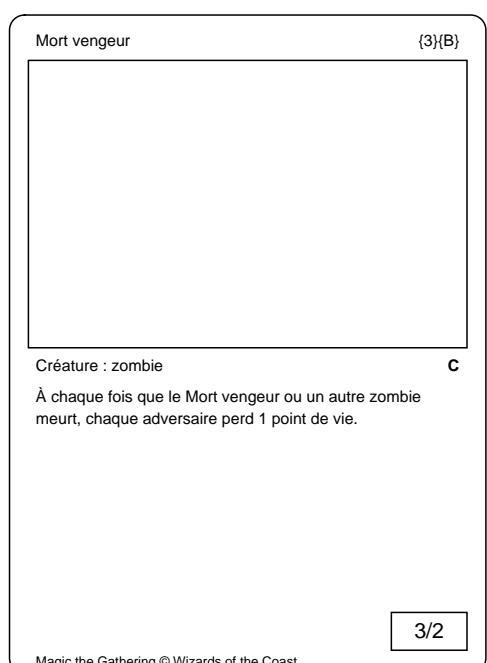
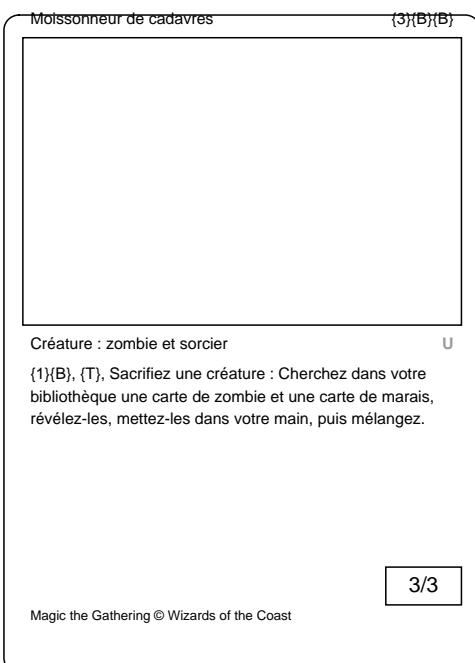
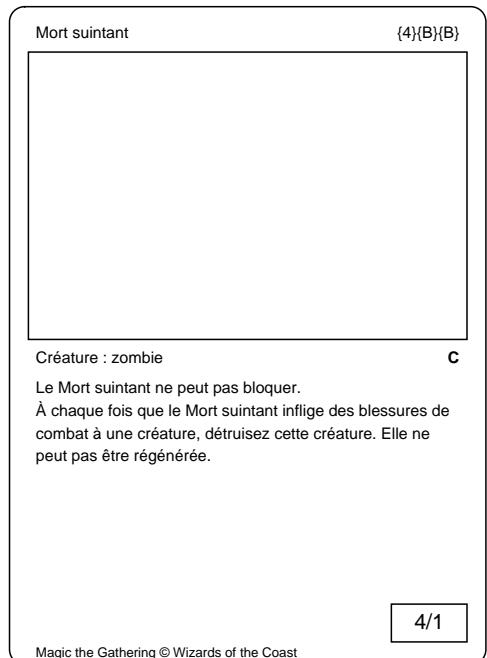
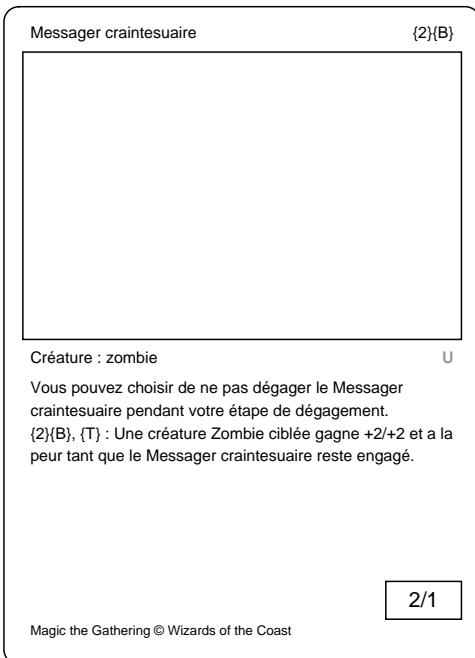
2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







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

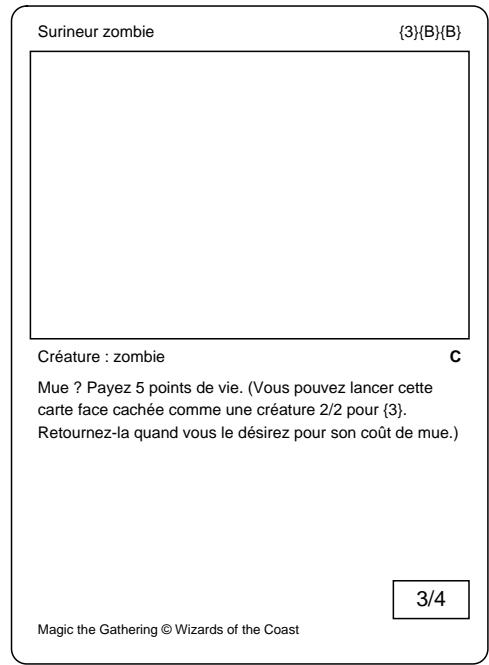
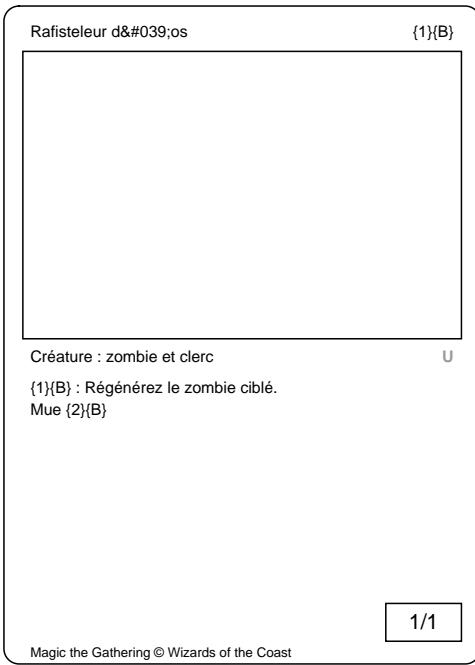
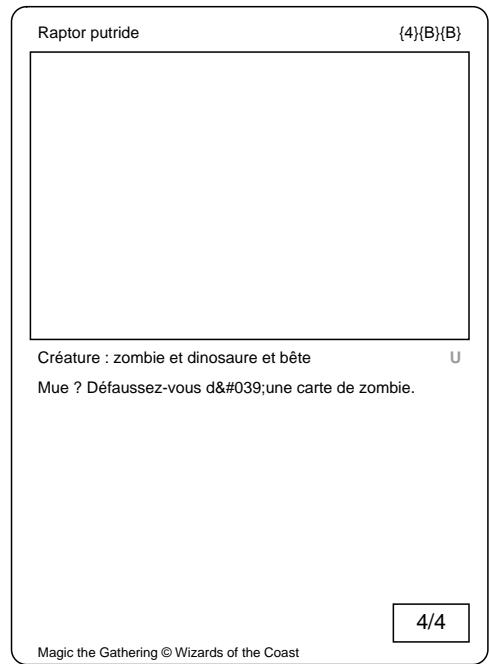
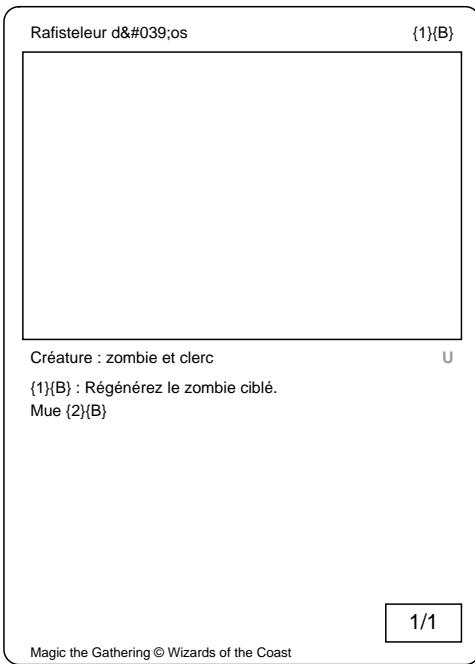
U

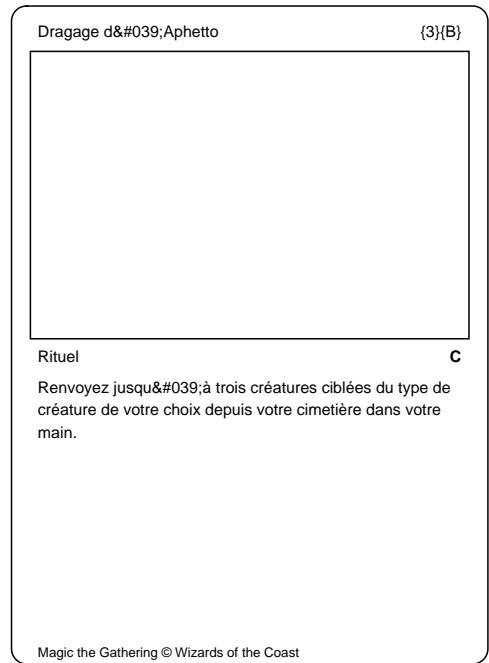
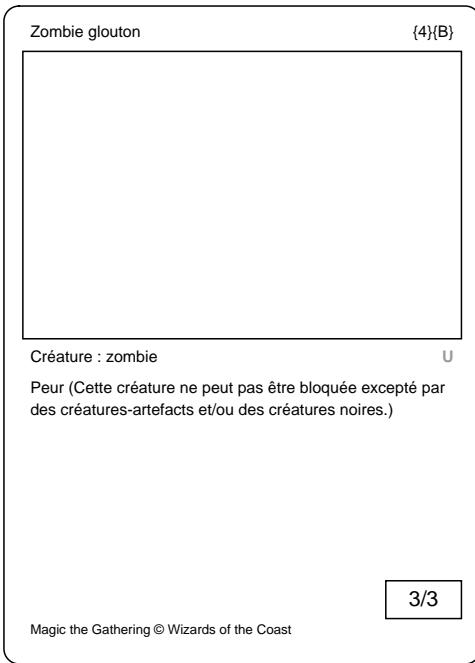
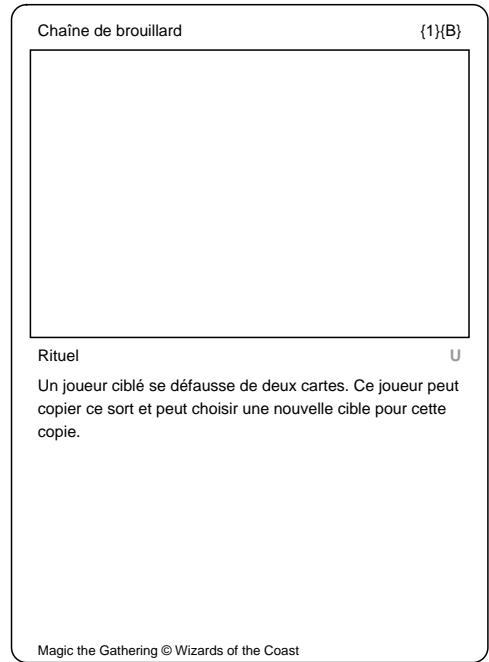
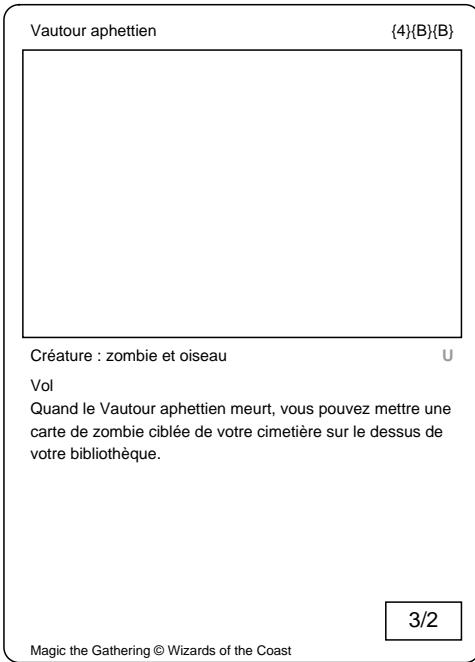
{B}, {T} : Les créatures du type de votre choix attaquent ce tour-ci si possible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

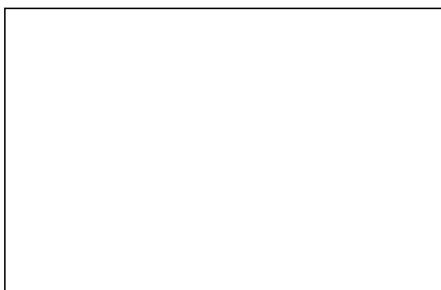
La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{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

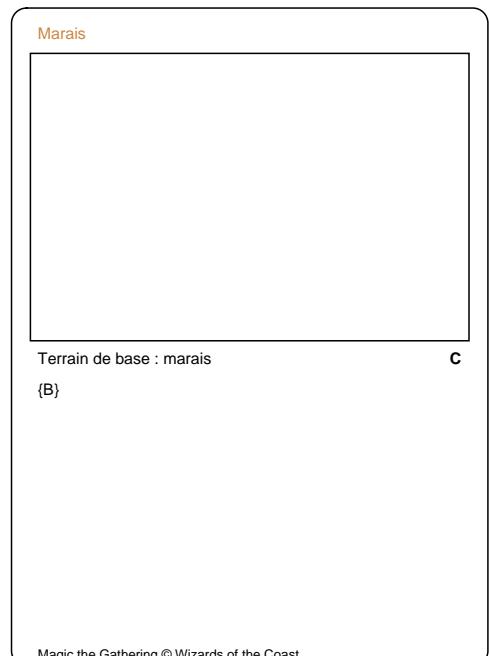
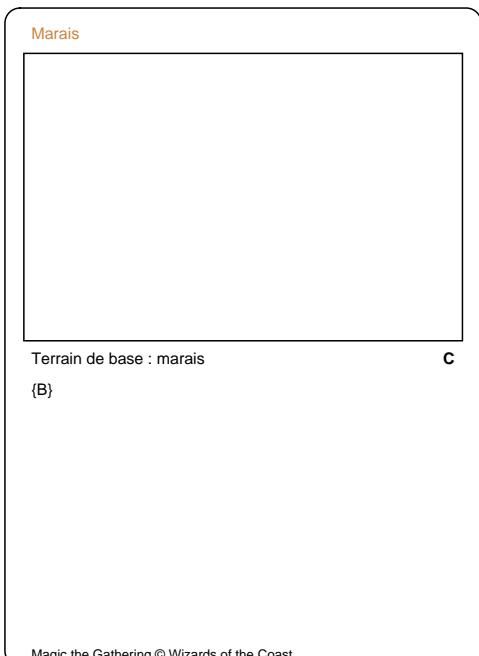
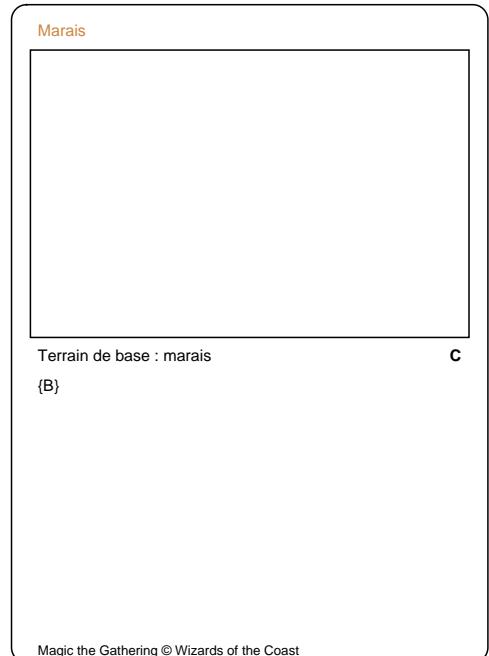
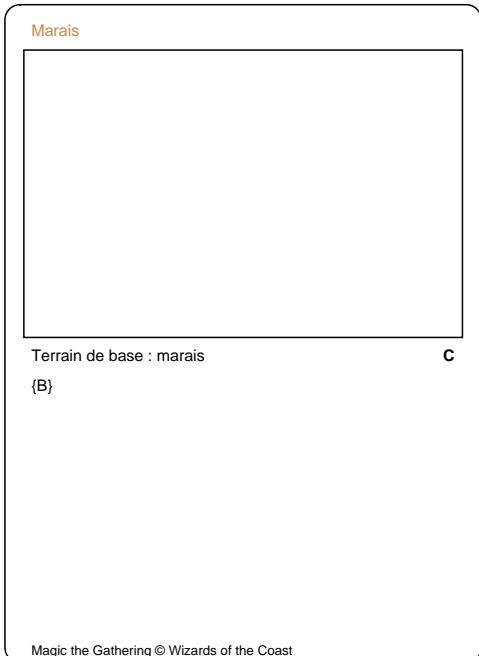
Terrain de base : marais

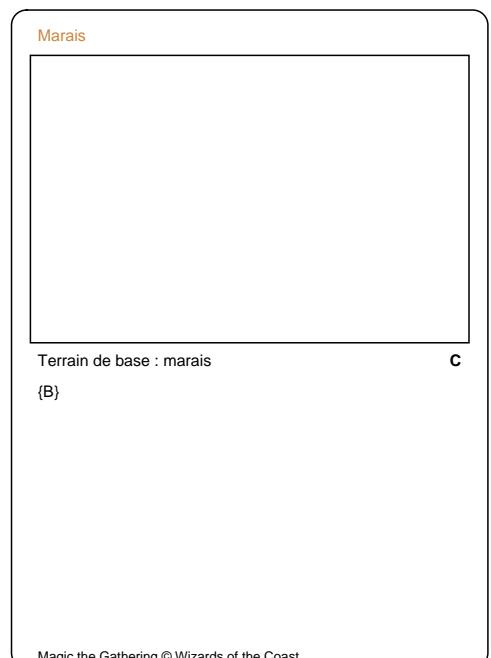
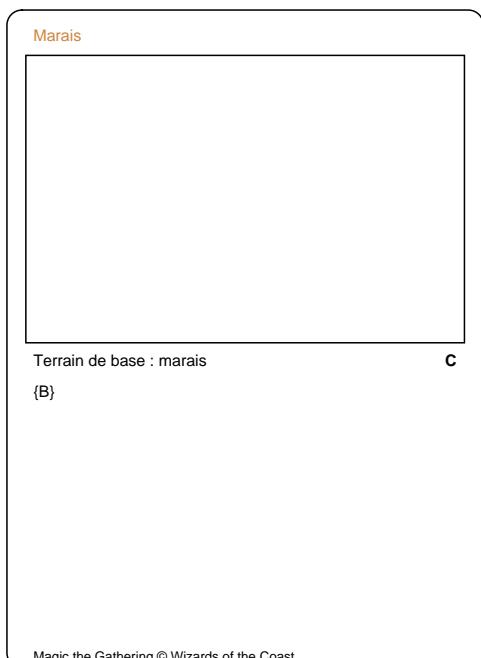
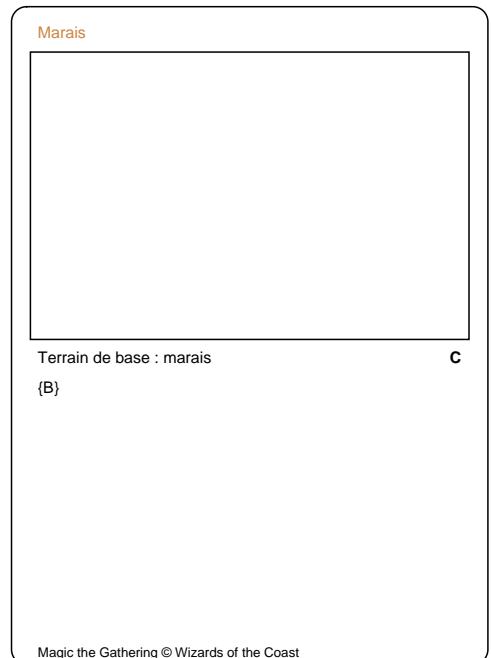
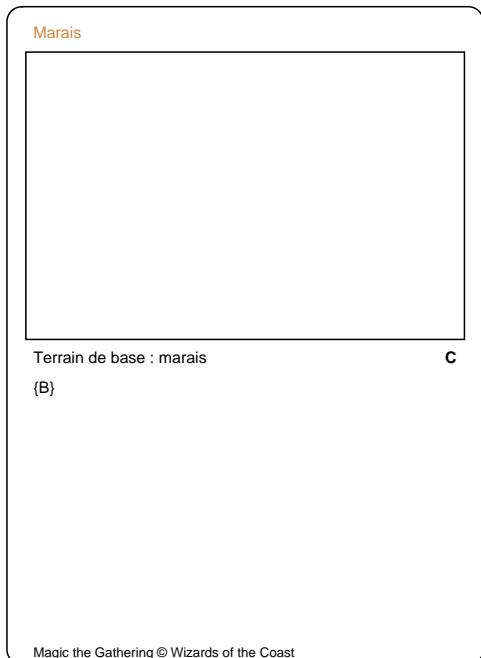
C

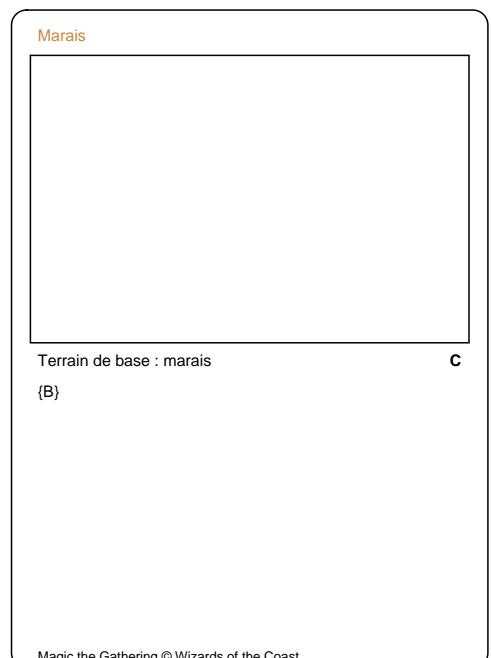
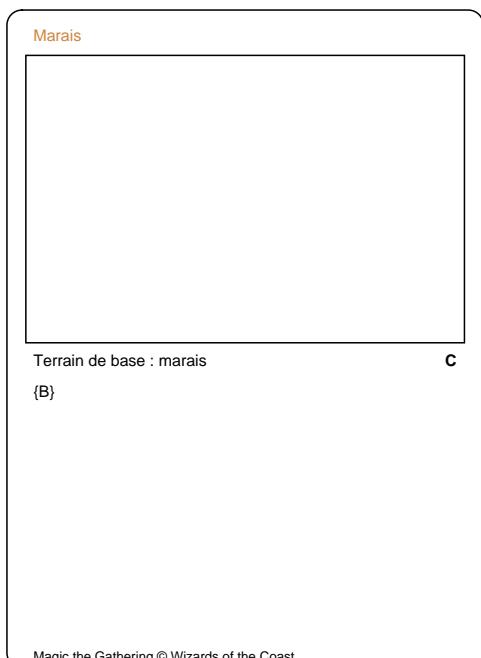
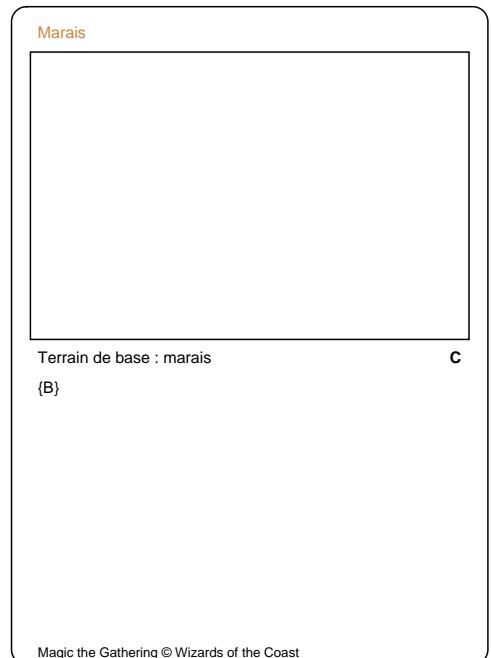
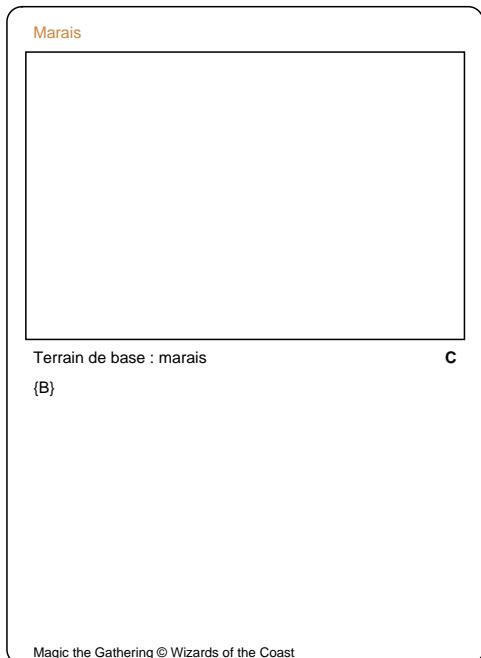
{B}

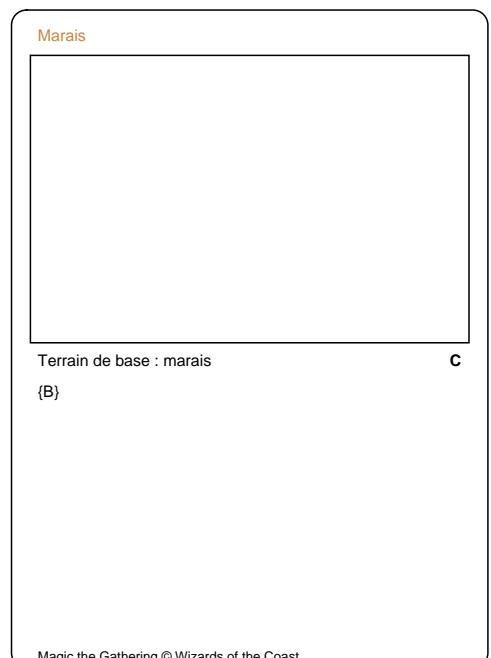
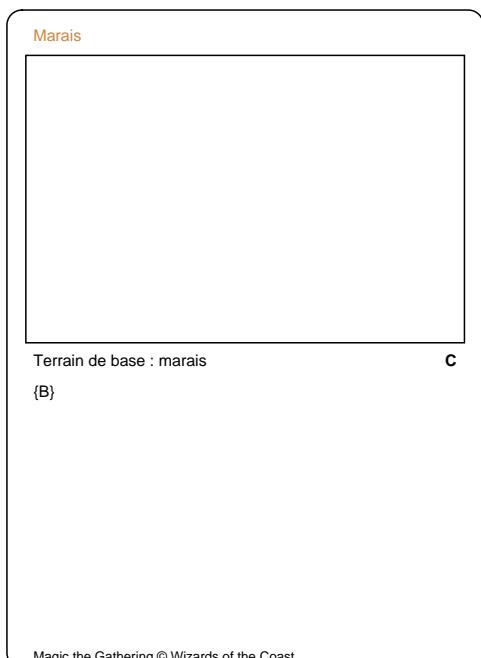
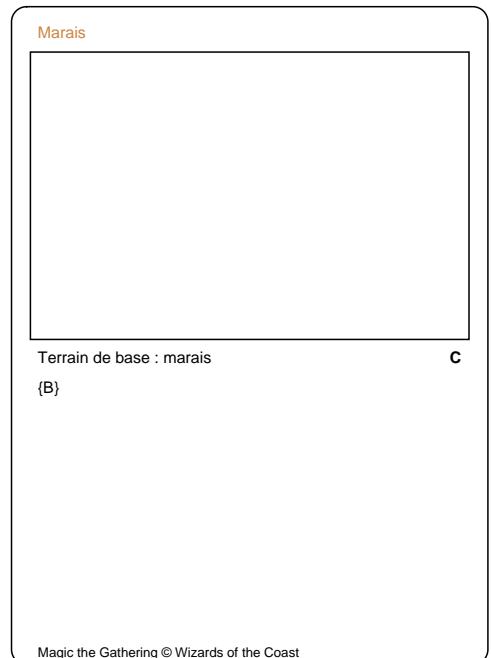
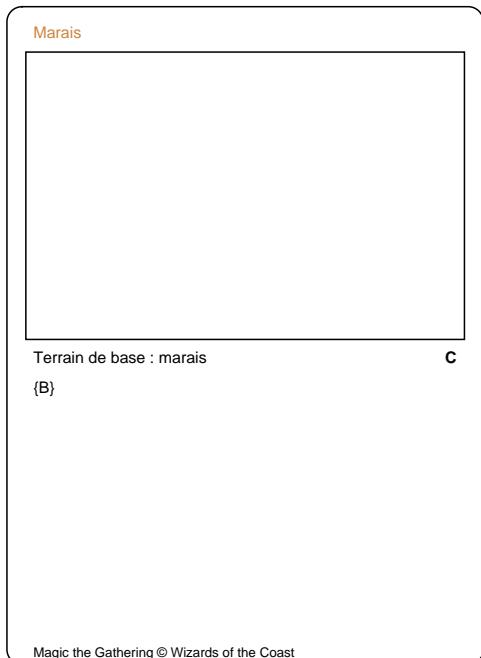
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

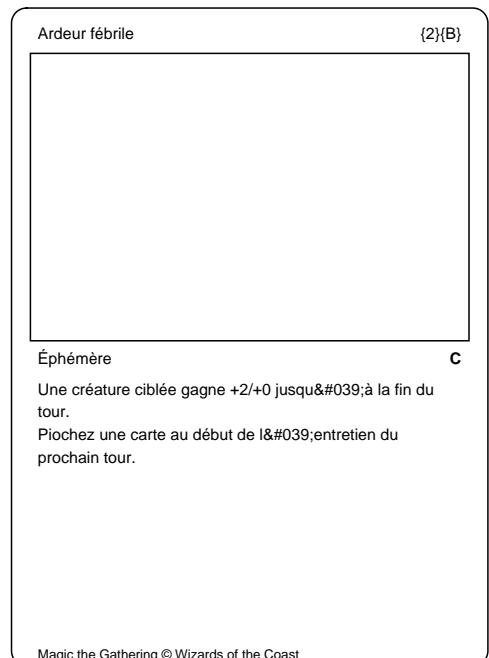
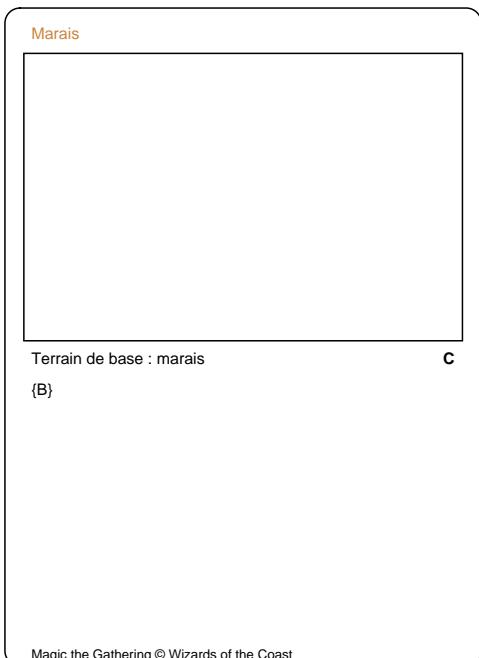
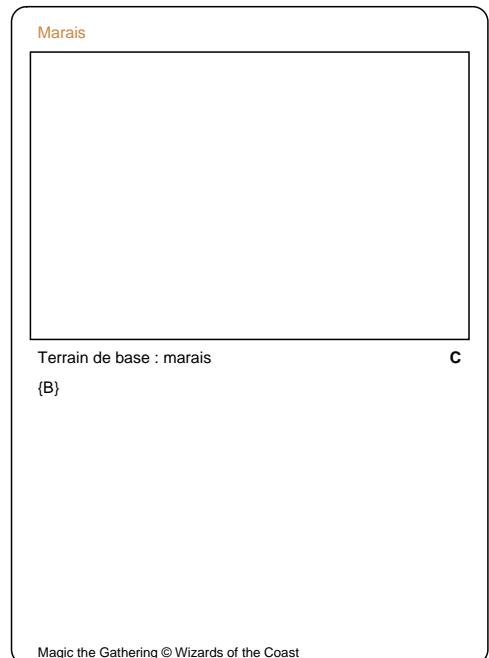
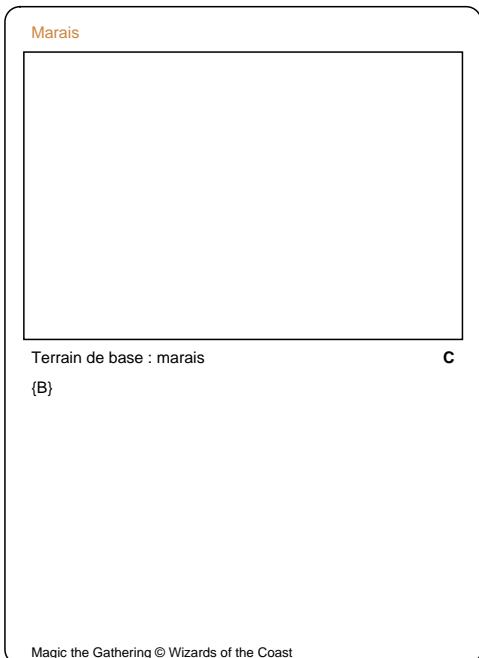
Magic the Gathering © Wizards of the Coast











Étouffer

{1}{B}



Éphémère

U

Détruissez 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 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

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

Molisson des tombes

{2}{B}



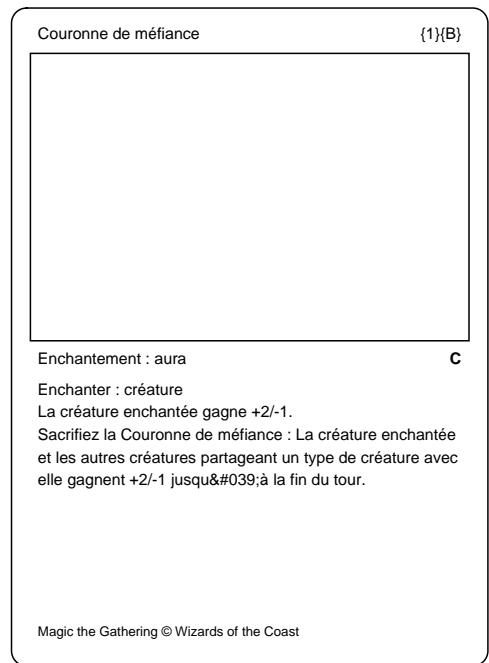
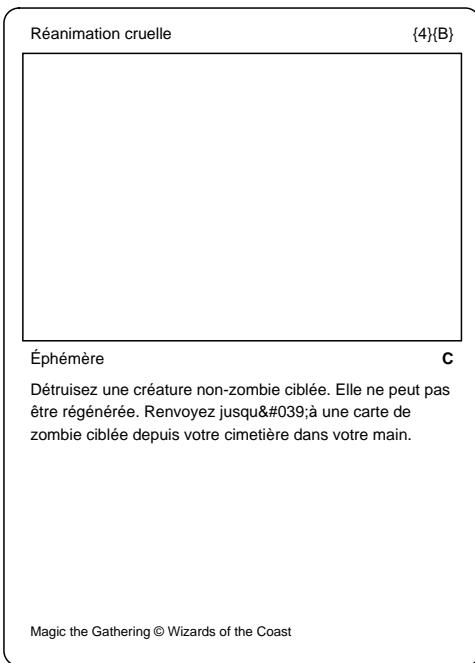
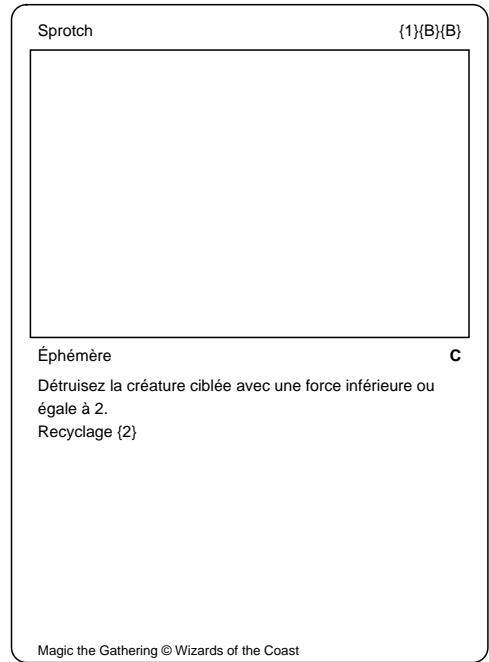
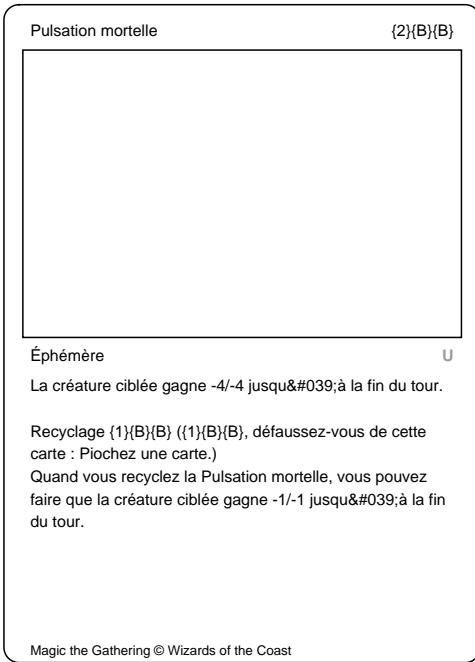
Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Emprise de la morte-vie

{3}{B}{B}



Enchantement : aura

C

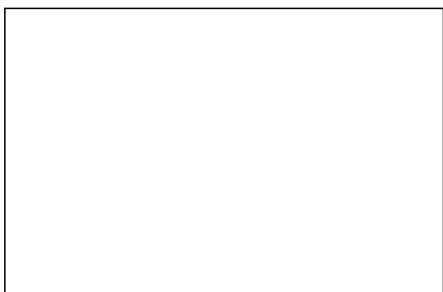
Enchanter : créature

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