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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre mort-vivant {2}{B}{B}

Créature : zombie U

Les sorts de zombie que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Les créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +2/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre mort-vivant {2}{B}{B}

Créature : zombie U

Les sorts de zombie que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Les créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +2/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre mort-vivant {2}{B}{B}

Créature : zombie U

Les sorts de zombie que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Les créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +2/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre mort-vivant {2}{B}{B}

Créature : zombie U

Les sorts de zombie que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Les créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +2/+1.

1/1

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goliath gangreneux {3}{B}{B}

Créature : zombie et géant R

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

4/4

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

Goliath gangreneux {3}{B}{B}

Créature : zombie et géant R

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

4/4

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légion sectionnée {1}{B}{B}

Créature : zombie **C**

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

Légion sectionnée {1}{B}{B}

Créature : zombie **C**

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

Légion sectionnée {1}{B}{B}

Créature : zombie **C**

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

Légion sectionnée {1}{B}{B}

Créature : zombie **C**

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

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vautour aphettien {4}{B}{B}

Créature : zombie et oiseau U

Vol
Quand le Vautour aphettien 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

Absorption de l'esprit {X}{1}{B}

Rituel U

Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vautour aphettien {4}{B}{B}

Créature : zombie et oiseau U

Vol
Quand le Vautour aphettien 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

Absorption de l'esprit {X}{1}{B}

Rituel U

Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Cimetière surpeuplé {1}{B}

Enchantement **R**

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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

Cimetière surpeuplé {1}{B}

Enchantement **R**

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature 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