

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

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

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

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

Bouffeur de charogne

{B}

Créature : zombie

C

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.

Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffeur de charogne

{B}

Créature : zombie

C

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.

Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffeur de charogne

{B}

Créature : zombie

C

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.

Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffeur de charogne

{B}

Créature : zombie

C

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.

Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace de nantuko

{2}{B}

Créature : zombie et insecte

C

Sacrifiez une créature : La Carapace de nantuko gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace de nantuko

{2}{B}

Créature : zombie et insecte

C

Sacrifiez une créature : La Carapace de nantuko gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace de nantuko

{2}{B}

Créature : zombie et insecte

C

Sacrifiez une créature : La Carapace de nantuko gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace de nantuko

{2}{B}

Créature : zombie et insecte

C

Sacrifiez une créature : La Carapace de nantuko gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

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

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

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

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

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

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

Réanimateur pouminfect

{2}{B}

Créature : zombie et clerc

R

À chaque fois que le Réanimateur pouminfect ou un autre clerc meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimateur pouminfect

{2}{B}

Créature : zombie et clerc

R

À chaque fois que le Réanimateur pouminfect ou un autre clerc meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimateur pouminfect

{2}{B}

Créature : zombie et clerc

R

À chaque fois que le Réanimateur pouminfect ou un autre clerc meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimateur pouminfect

{2}{B}

Créature : zombie et clerc

R

À chaque fois que le Réanimateur pouminfect ou un autre clerc meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur des mort-vivants

{1}{B}{B}

Créature : zombie

R

Les autres créatures Zombie gagnent +1/+1.

{1}{B}, {T} : Renvoyez une carte de zombie ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur des mort-vivants

{1}{B}{B}

Créature : zombie

R

Les autres créatures Zombie gagnent +1/+1.

{1}{B}, {T} : Renvoyez une carte de zombie ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur des mort-vivants

{1}{B}{B}

Créature : zombie

R

Les autres créatures Zombie gagnent +1/+1.

{1}{B}, {T} : Renvoyez une carte de zombie ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur des mort-vivants

{1}{B}{B}

Créature : zombie

R

Les autres créatures Zombie gagnent +1/+1.

{1}{B}, {T} : Renvoyez une carte de zombie ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte impie



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{B}, {T} : Mettez une carte de zombie ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte impie



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{B}, {T} : Mettez une carte de zombie ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte impie



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{B}, {T} : Mettez une carte de zombie ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte impie



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{B}, {T} : Mettez une carte de zombie ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

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

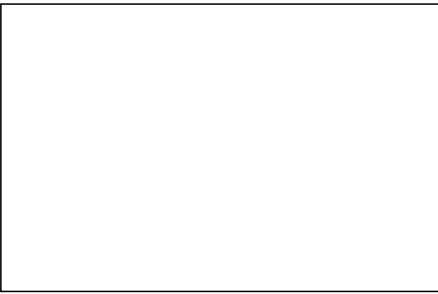
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé

{1}{B}



Enchantement

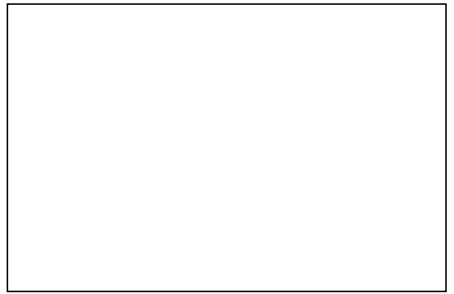
R

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

Pacte de la tombe

{1}{B}{B}{B}



Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

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

Pacte de la tombe

{1}{B}{B}{B}



Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe

{1}{B}{B}{B}

Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

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

Pacte de la tombe

{1}{B}{B}{B}

Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

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

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

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

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

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

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

Nékrataal

{2}{B}{B}

Créature : humain et assassin

U

Initiative

Quand le Nékrataal arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée. Cette créature ne peut pas être régénérée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nékrataal

{2}{B}{B}

Créature : humain et assassin

U

Initiative

Quand le Nékrataal arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée. Cette créature ne peut pas être régénérée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nékrataal

{2}{B}{B}

Créature : humain et assassin

U

Initiative

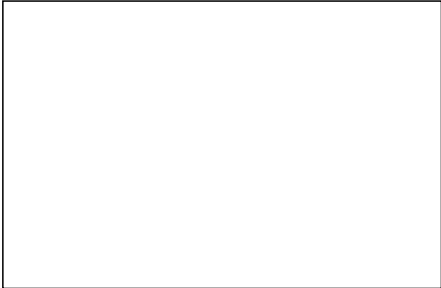
Quand le Nékrataal arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée. Cette créature ne peut pas être régénérée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nékrataal

{2}{B}{B}



Créature : humain et assassin

U

Initiative

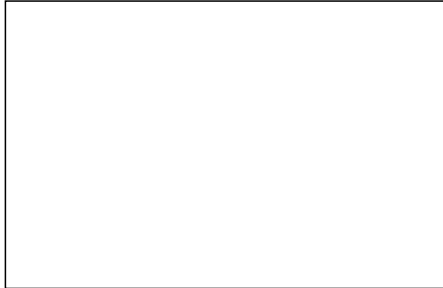
Quand le Nékrataal arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée. Cette créature ne peut pas être régénérée.

2/1

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

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

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

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