

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

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

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

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

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

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

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

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

Gobelin pourrissant {B}



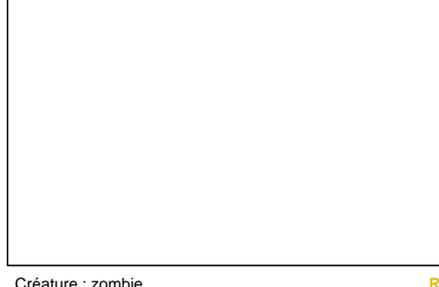
Créature : zombie et goblin C

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

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

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}

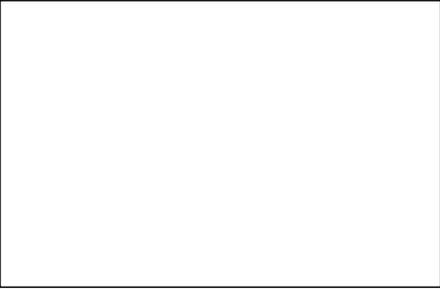
Créature : zombie C

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

Néfashu {4}{B}{B}



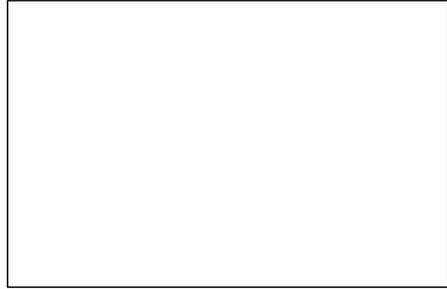
Créature : zombie et mutant R

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

Pollueur gemmepaume {5}{B}



Créature : zombie C

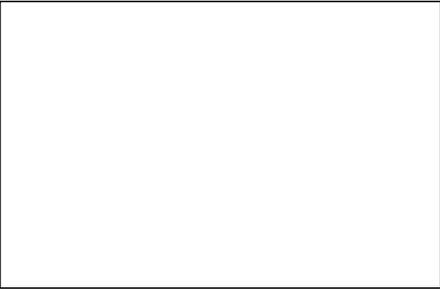
Recyclage {B}{B}

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}



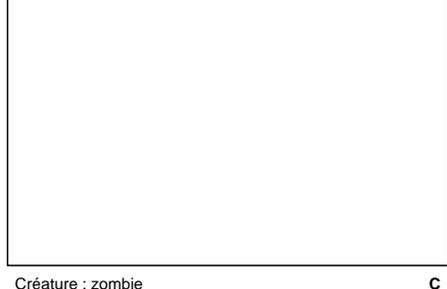
Créature : zombie et mutant R

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

Pollueur gemmepaume {5}{B}



Créature : zombie C

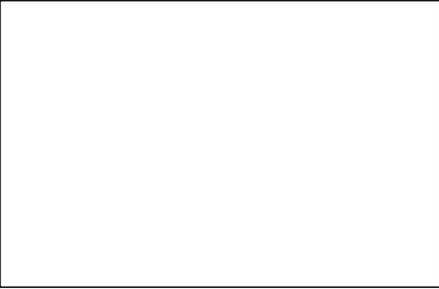
Recyclage {B}{B}

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

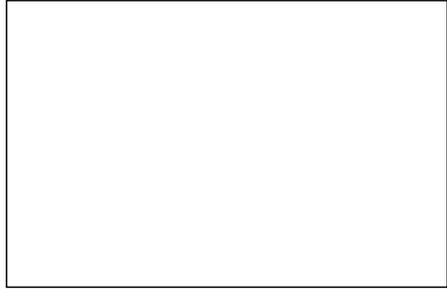
Recyclage {B}{B}

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

Prélat mortemarque {3}{B}



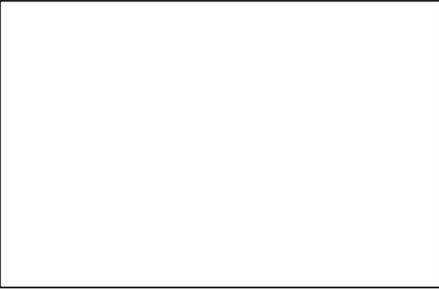
Créature : humain et clerc U

{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

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

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

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

Souverain scionotaphe {4}{B}{B}



Créature : zombie R

Engagez cinq zombies dégagés que vous contrôlez :
Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée d'un cimetière.

3/3

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

Souverain scionotaphe {4}{B}{B}



Créature : zombie R

Engagez cinq zombies dégagés que vous contrôlez :
Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée d'un cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie pionnier {B}{B}{B}



Créature : zombie et éclairéur U

Engagez un zombie dégagé que vous contrôlez : Un terrain ciblé devient un marais jusqu'à la fin du tour.
 Engagez un zombie dégagé que vous contrôlez : Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie pionnier {B}{B}{B}



Créature : zombie et éclairéur U

Engagez un zombie dégagé que vous contrôlez : Un terrain ciblé devient un marais jusqu'à la fin du tour.
 Engagez un zombie dégagé que vous contrôlez : Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie pionnier {B}{B}{B}



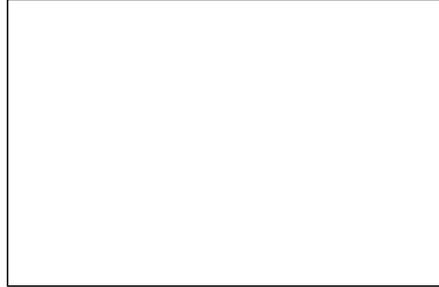
Créature : zombie et éclairéur U

Engagez un zombie dégagé que vous contrôlez : Un terrain ciblé devient un marais jusqu'à la fin du tour.
 Engagez un zombie dégagé que vous contrôlez : Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

2/2

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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

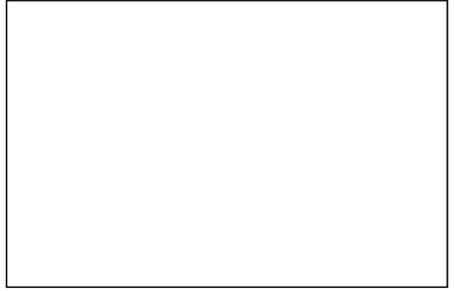
C

{B}

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

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

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

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

Couverture de ténèbres

{1}{B}



Enchantement

R

Au moment où la Couverture de ténèbres arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi ont la peur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couverture de ténèbres

{1}{B}



Enchantement

R

Au moment où la Couverture de ténèbres arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi ont la peur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe

{1}{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

