

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

Démon ravageur

{5}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

Quand le Démon ravageur meurt, toutes les créatures gagnent -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau des vivants

{2}{B}{B}

Créature : insecte

R

Mue {X}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand le Fléau des vivants est retourné face visible, toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon ravageur

{5}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

Quand le Démon ravageur meurt, toutes les créatures gagnent -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau des vivants

{2}{B}{B}

Créature : insecte

R

Mue {X}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand le Fléau des vivants est retourné face visible, toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau des vivants

{2}{B}{B}

Créature : insecte

R

Mue {X}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand le Fléau des vivants est retourné face visible, toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

4/3

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

Fléau des vivants

{2}{B}{B}

Créature : insecte

R

Mue {X}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand le Fléau des vivants est retourné face visible, toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

4/3

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

Maître des zombies {1}{B}{B}

Créature : zombie R
 Les autres créatures Zombie ont la traversée des marais.
 (Elles ne peuvent pas être bloquées tant que le joueur défenseur contrôle un marais.)
 Les autres zombies ont « {B} : Régénérez ce permanent. »

2/3

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



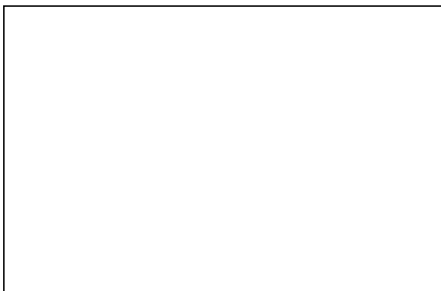
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



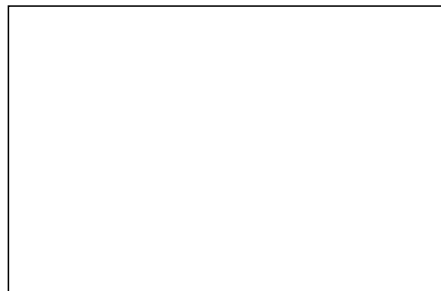
Terrain de base : marais

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



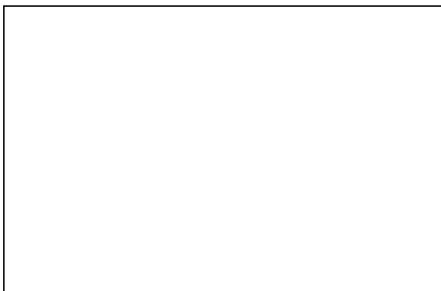
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



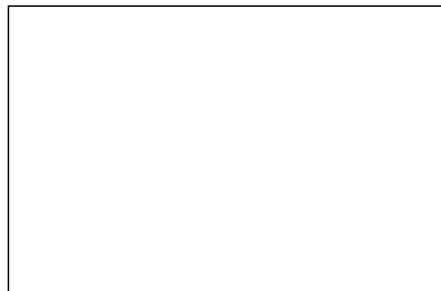
Terrain de base : marais

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

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gémissement du nim

{2}{B}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

? Le Gémissement du nim inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

Union {B} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'un;union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gémissement du nim

{2}{B}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

? Le Gémissement du nim inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

Union {B} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'un;union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gémissement du nim

{2}{B}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

? Le Gémissement du nim inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

Union {B} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'un ;union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gémissement du nim

{2}{B}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

? Le Gémissement du nim inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

Union {B} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'un ;union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisson des tombes{2}{B}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisson des tombes{2}{B}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel à la tombe

{4}{B}



Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie une créature non-zombie.
Au début de l'étape de fin, si n'y a pas de créature sur le champ de bataille, sacrifiez l'Appel à la tombe.

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

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