

Faucheur des cimetières {1}{B}{B}

Créature : zombie R

Les autres créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{2}{B}, {T} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur des cimetières {1}{B}{B}

Créature : zombie R

Les autres créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{2}{B}, {T} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur des cimetières {1}{B}{B}

Créature : zombie R

Les autres créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{2}{B}, {T} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur des cimetières {1}{B}{B}

Créature : zombie R

Les autres créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{2}{B}, {T} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}



Créature : zombie U
Cette créature arrive engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}



Créature : zombie U
Cette créature arrive engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}



Créature : zombie U
Cette créature arrive engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}



Créature : zombie U
Cette créature arrive engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde sans souffle {2}{B}



Créature : zombie R

La Horde sans souffle arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque autre zombie que vous contrôlez et chaque carte de zombie dans votre cimetière.

Si la Horde sans souffle devait subir des blessures, prévenez ces blessures et retirez-lui un marqueur +1/+1.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde sans souffle {2}{B}



Créature : zombie R

La Horde sans souffle arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque autre zombie que vous contrôlez et chaque carte de zombie dans votre cimetière.

Si la Horde sans souffle devait subir des blessures, prévenez ces blessures et retirez-lui un marqueur +1/+1.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde sans souffle {2}{B}



Créature : zombie R

La Horde sans souffle arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque autre zombie que vous contrôlez et chaque carte de zombie dans votre cimetière.

Si la Horde sans souffle devait subir des blessures, prévenez ces blessures et retirez-lui un marqueur +1/+1.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde sans souffle {2}{B}



Créature : zombie R

La Horde sans souffle arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque autre zombie que vous contrôlez et chaque carte de zombie dans votre cimetière.

Si la Horde sans souffle devait subir des blessures, prévenez ces blessures et retirez-lui un marqueur +1/+1.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimiste mort-vivant

{3}{U}

Créature : zombie

R

Si un zombie que vous contrôlez devait infliger des blessures de combat à un joueur, à la place ce joueur meule autant de cartes.

À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis sa bibliothèque, exilez cette carte et créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab déprédateur

{1}{U}{U}

Créature : zombie et horreur

M

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez trois cartes de créature de votre cimetière.

Vol

Vous pouvez lancer le Skaab déprédateur depuis votre cimetière.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimiste mort-vivant

{3}{U}

Créature : zombie

R

Si un zombie que vous contrôlez devait infliger des blessures de combat à un joueur, à la place ce joueur meule autant de cartes.

À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis sa bibliothèque, exilez cette carte et créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab déprédateur

{1}{U}{U}

Créature : zombie et horreur

M

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez trois cartes de créature de votre cimetière.

Vol

Vous pouvez lancer le Skaab déprédateur depuis votre cimetière.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimgrin, né des cadavres

{3}{U}{B}

Créature légendaire : zombie et guerrier

M

Grimgrin, né des cadavres arrive sur le champ de bataille engagé et ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

Sacrifiez une autre créature : Dégagez Grimgrin et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

À chaque fois que Grimgrin attaque, détruisez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle, puis mettez un marqueur +1/+1 sur Grimgrin.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant du meneur de goule

{B}

Rituel

C

Choisissez l'un ? Renvoyez une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main ; ou renvoyez deux cartes de zombie ciblées de votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimgrin, né des cadavres

{3}{U}{B}

Créature légendaire : zombie et guerrier

M

Grimgrin, né des cadavres arrive sur le champ de bataille engagé et ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

Sacrifiez une autre créature : Dégagez Grimgrin et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

À chaque fois que Grimgrin attaque, détruisez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle, puis mettez un marqueur +1/+1 sur Grimgrin.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant du meneur de goule

{B}

Rituel

C

Choisissez l'un ? Renvoyez une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main ; ou renvoyez deux cartes de zombie ciblées de votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant du meneur de goule

{B}



Rituel

C

Choisissez l'un ? Renvoyez une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main ; ou renvoyez deux cartes de zombie ciblées de votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gémissement des anathèmes

{2}{B}{B}



Rituel

U

Mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.
Flashback {5}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant du meneur de goule

{B}



Rituel

C

Choisissez l'un ? Renvoyez une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main ; ou renvoyez deux cartes de zombie ciblées de votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gémissement des anathèmes

{2}{B}{B}



Rituel

U

Mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.
Flashback {5}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

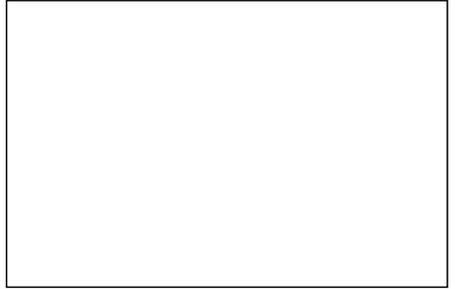
R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

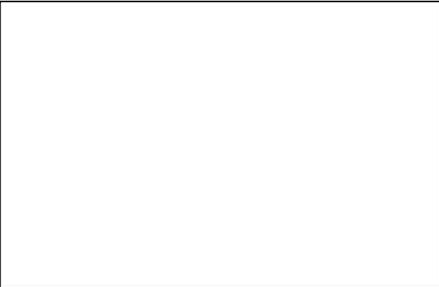
R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

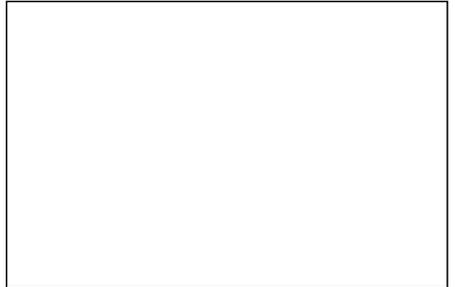
R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

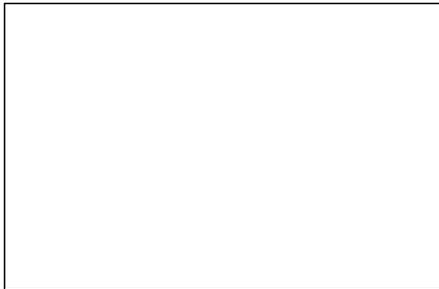


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



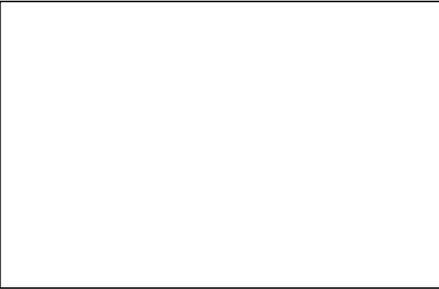
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



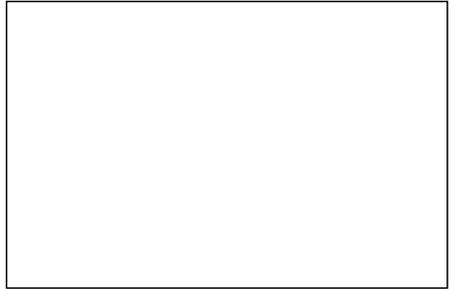
Terrain de base : marais

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
{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

Jace, expert en mémoire {3}{U}{U}

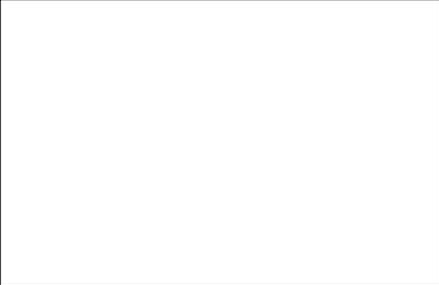


Planeswalker légendaire : Jace M
 {+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.
 {+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.
 {-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire {3}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace M
 {+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.
 {+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.
 {-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation {1}{BP}{BP}

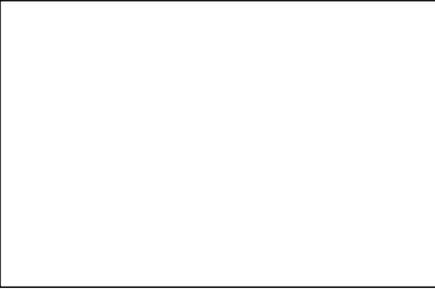


Éphémère U
 ({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
 Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}



Éphémère

U

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissipation

{1}{U}{U}



Éphémère

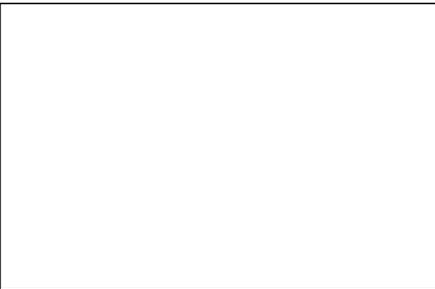
U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissipation

{1}{U}{U}



Éphémère

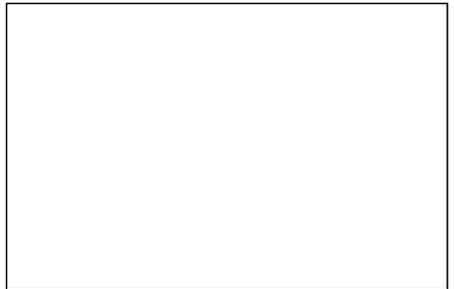
U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de l'au-delà

{U}



Éphémère

R

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de l'au-delà

{U}



Éphémère

R

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

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, s'il n'y a pas de créature sur le champ de bataille, sacrifiez l'Appel à la tombe.

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, s'il n'y a pas de créature sur le champ de bataille, sacrifiez l'Appel à la tombe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interminables colonnes de morts

{2}{B}{B}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, créez X jetons de créature 2/2 noire Zombie, X étant la moitié du nombre de zombies que vous contrôlez, arrondie à l'unité inférieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interminables colonnes de morts

{2}{B}{B}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, créez X jetons de créature 2/2 noire Zombie, X étant la moitié du nombre de zombies que vous contrôlez, arrondie à l'unité inférieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit libéré

{4}{U}{U}



Enchantement

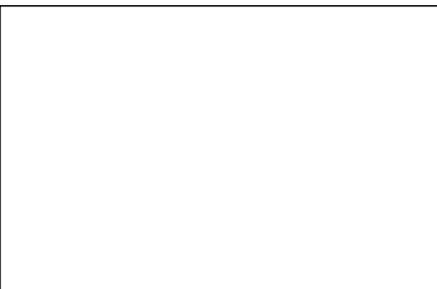
R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « sagesse » sur l'Esprit libéré, puis piochez une carte pour chaque marqueur « sagesse » sur l'Esprit libéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit libéré

{4}{U}{U}



Enchantement

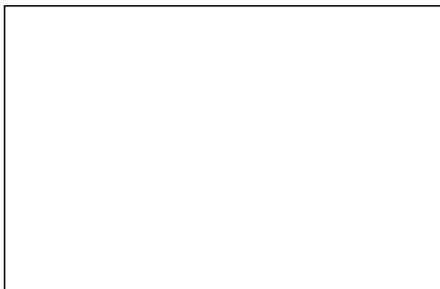
R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « sagesse » sur l'Esprit libéré, puis piochez une carte pour chaque marqueur « sagesse » sur l'Esprit libéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orange sur le toit

{5}{U}



Enchantement

R

Vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana des sorts de créature Zombie que vous lancez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage sur le toit

{5}{U}

Enchantement

R

Vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana des sorts de créature Zombie que vous lancez.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pharaon vengeur

{2}{B}{B}{B}

Créature : zombie

R

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

À chaque fois que des blessures de combat sont infligées à vous ou à un planeswalker que vous contrôlez, si le Pharaon vengeur est dans votre cimetière, détruisez une créature attaquante ciblée, puis mettez le Pharaon vengeur au-dessus de votre bibliothèque.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pharaon vengeur

{2}{B}{B}{B}

Créature : zombie

R

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

À chaque fois que des blessures de combat sont infligées à vous ou à un planeswalker que vous contrôlez, si le Pharaon vengeur est dans votre cimetière, détruisez une créature attaquante ciblée, puis mettez le Pharaon vengeur au-dessus de votre bibliothèque.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit

{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lévitacion

{2}{U}{U}



Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez ont le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lévitacion

{2}{U}{U}



Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez ont le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast