

Chat noir {1}{B}



Créature : zombie et chat **C**
Quand le Chat noir meurt, un adversaire ciblé se défait d'une carte au hasard.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat noir {1}{B}



Créature : zombie et chat **C**
Quand le Chat noir meurt, un adversaire ciblé se défait d'une carte au hasard.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat noir {1}{B}



Créature : zombie et chat **C**
Quand le Chat noir meurt, un adversaire ciblé se défait d'une carte au hasard.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat noir {1}{B}



Créature : zombie et chat **C**
Quand le Chat noir meurt, un adversaire ciblé se défait d'une carte au hasard.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé phyrexian

{1}{B}{B}



Créature : phyrexian et zombie et chevalier **R**

Initiative, protection contre le rouge et protection contre le blanc

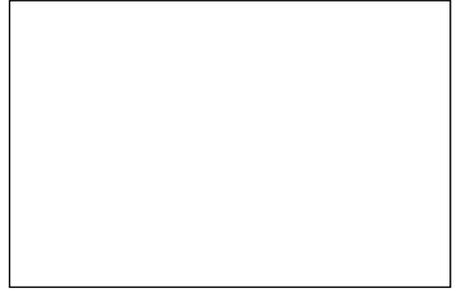
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé phyrexian

{1}{B}{B}



Créature : phyrexian et zombie et chevalier **R**

Initiative, protection contre le rouge et protection contre le blanc

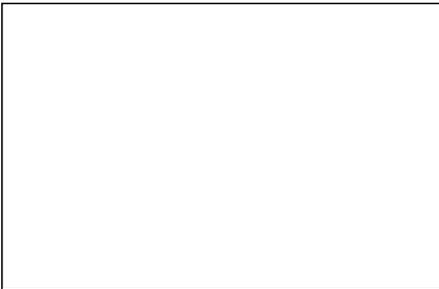
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé phyrexian

{1}{B}{B}



Créature : phyrexian et zombie et chevalier **R**

Initiative, protection contre le rouge et protection contre le blanc

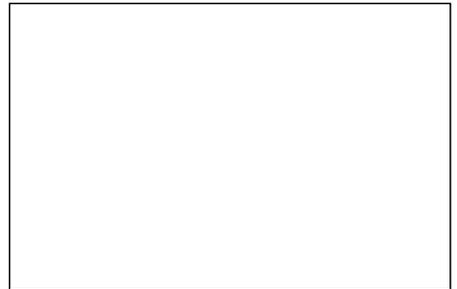
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé phyrexian

{1}{B}{B}



Créature : phyrexian et zombie et chevalier **R**

Initiative, protection contre le rouge et protection contre le blanc

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Geralf {B}{B}{B}

Créature : zombie R

Le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie.

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Geralf {B}{B}{B}

Créature : zombie R

Le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie.

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Geralf {B}{B}{B}

Créature : zombie R

Le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie.

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Geralf {B}{B}{B}

Créature : zombie R

Le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie.

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes {B}



Créature : zombie R

Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.
Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes {B}



Créature : zombie R

Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.
Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes {B}



Créature : zombie R

Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.
Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes {B}



Créature : zombie R

Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.
Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du diregraf

{1}{U}{B}



Créature : zombie et soldat

U

Contact mortel

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

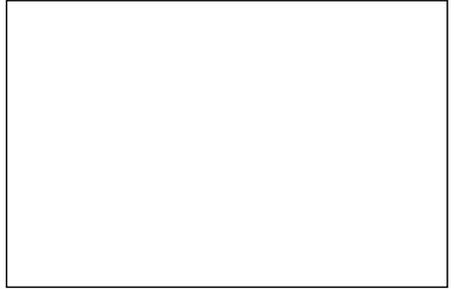
À chaque fois qu'un autre zombie que vous contrôlez meurt, un adversaire ciblé perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du diregraf

{1}{U}{B}



Créature : zombie et soldat

U

Contact mortel

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

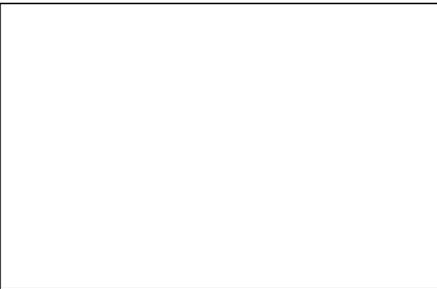
À chaque fois qu'un autre zombie que vous contrôlez meurt, un adversaire ciblé perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du diregraf

{1}{U}{B}



Créature : zombie et soldat

U

Contact mortel

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

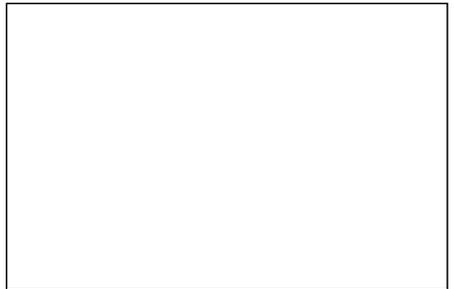
À chaque fois qu'un autre zombie que vous contrôlez meurt, un adversaire ciblé perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du diregraf

{1}{U}{B}



Créature : zombie et soldat

U

Contact mortel

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

À chaque fois qu'un autre zombie que vous contrôlez meurt, un adversaire ciblé perd 1 point de vie.

2/2

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

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

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

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

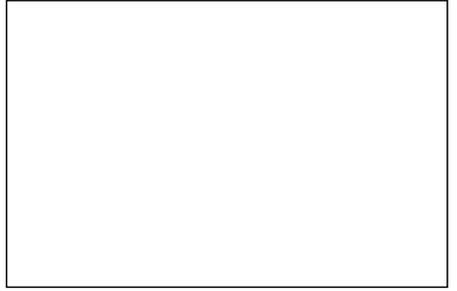
R

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



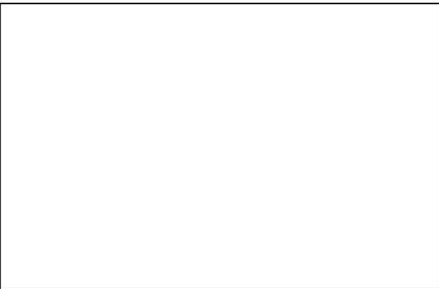
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

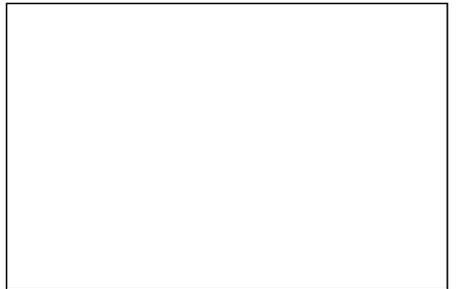
R

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



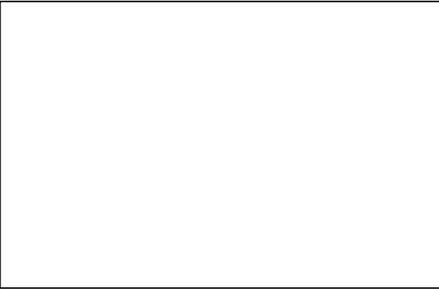
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



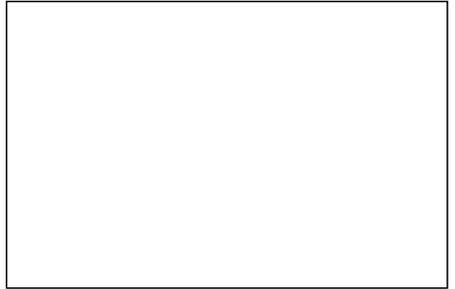
Terrain de base : île

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
{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

Rivages de Nappenoire



Terrain

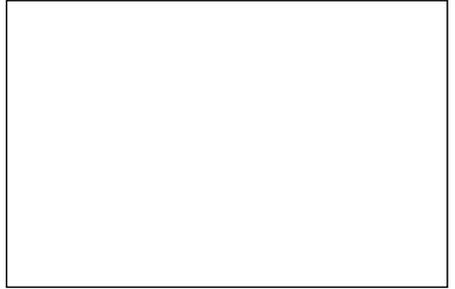
R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



Terrain

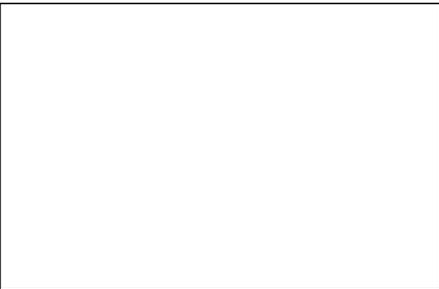
R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



Terrain

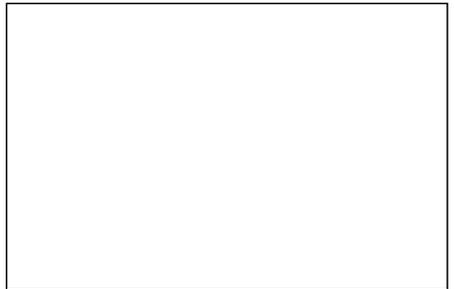
R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



Terrain

R

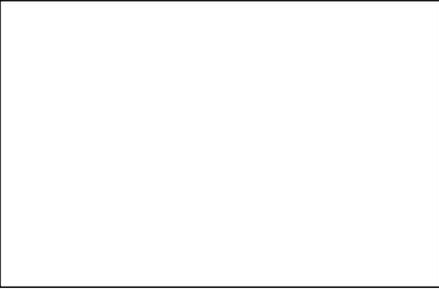
Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel

{1}{B}



Éphémère

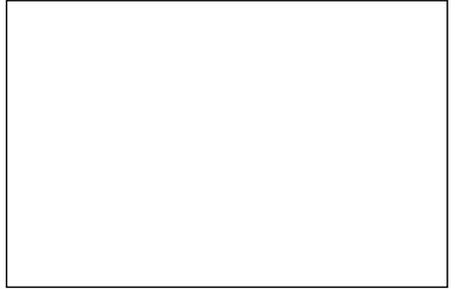
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel

{1}{B}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel

{1}{B}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel

{1}{B}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

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, arrondi 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, arrondi 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, arrondi 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, arrondi à l'unité inférieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {1}{W}{W}



Enchantement U
À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

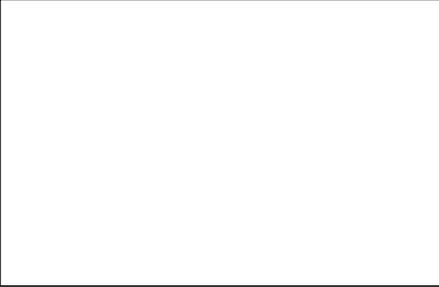
Contemplation {1}{W}{W}



Enchantement U
À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

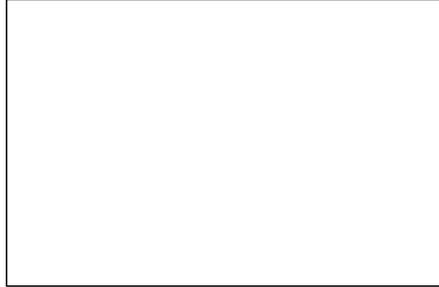
Contemplation {1}{W}{W}



Enchantement U
À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

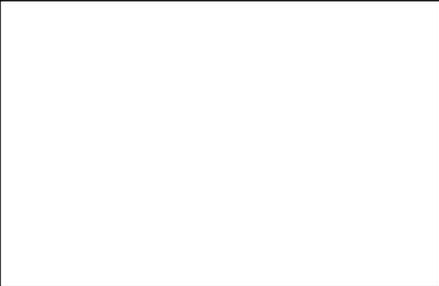
Contemplation {1}{W}{W}



Enchantement U
À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur des cimetières {1}{B}{B}



Créature : zombie R

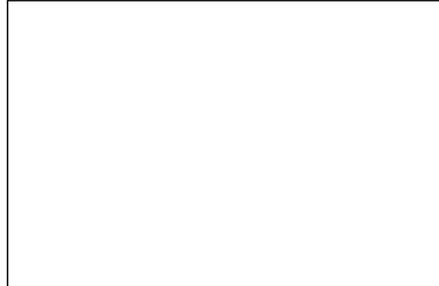
Les autres créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{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

Leveur de goule {1}{B}{B}



Créature : zombie C

Quand le Leveur de goule arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de zombie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leveur de goule {1}{B}{B}

Créature : zombie C

Quand le Leveur de goule arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de zombie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan des tombes {4}{B}{B}

Créature : géant M

Contact mortel

À chaque fois que le Titan des tombes arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan des tombes {4}{B}{B}

Créature : géant M

Contact mortel

À chaque fois que le Titan des tombes arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entraveur de runes de Havengul {2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier R

{2}{U}, {T}, exilez une carte de créature de votre cimetière : créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie, puis mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature Zombie que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entraveur de runes de Havengul

{2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier

R

{2}{U}, {T}, exilez une carte de créature de votre cimetière : créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie, puis mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature Zombie que vous contrôlez.

2/2

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

Entraveur de runes de Havengul

{2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier

R

{2}{U}, {T}, exilez une carte de créature de votre cimetière : créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie, puis mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature Zombie que vous contrôlez.

2/2

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

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.

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