

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

Cadavre ambulatant
{1}{B}

Créature : zombie
C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brute zombie
{6}{B}

Créature : zombie
U

Amplification 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, placez sur elle un marqueur +1/+1 pour chaque carte de zombie que vous révélez de votre main.)

Piétinement

5/4

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

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

Goliath zombie
{4}{B}

Créature : zombie et géant
C

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule de l'abattoir

{3}{B}

Créature : zombie

U

Initiative

À chaque fois qu'une créature qui a subi des blessures de la Goule de l'abattoir ce tour-ci meurt, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

3/2

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 délétaire

{3}{B}{B}

Créature : zombie

U

À chaque fois que la Goule délétaire 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 patricienne

{B}{B}

Créature : zombie

C

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimaceur aux ligaments

{4}{B}

Créature : zombie

U

À chaque fois qu'une créature meurt, le Grimaceur aux ligaments gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/3

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

Lance-os de Farbog

{4}{B}

Créature : zombie

U

Quand le Lance-os de Farbog arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

Mikaeus, le maudit
{3}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et clerc
M

Intimidation

À chaque fois qu'un humain vous inflige des blessures, détruisez-le.

Les autres créatures non-Humain que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la survivance. (Quand une créature avec la survivance 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.)

5/5

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

Moissonneur de cadavres
{3}{B}

Créature : zombie et sorcier
U

{1}{B}, {T}, Sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de zombie et une carte de marais, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

3/3

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

Rafisteleur d'os

{1}{B}

Créature : zombie et clerc

U

{1}{B} : Régénérez le zombie ciblé.

Mue {2}{B}

1/1

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

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

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

Serpent des marais pourrissant

{3}{B}

Créature : zombie et serpent

C

5/1

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

Zombie glouton

{4}{B}

Créature : zombie

U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur d’esprit de Geraïf

{4}{U}

Créature : zombie et horreur

R

Quand l’Écrabouilleur d’esprit de Geraïf arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé meule cinq cartes.

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.)

5/5

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

Dralnu, seigneur liche

{3}{U}{B}

Créature légendaire : zombie et sorcier

R

Si des blessures devaient être infligées à Dralnu, seigneur liche, sacrifiez autant de permanents à la place.

{T} : Une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

3/3

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.

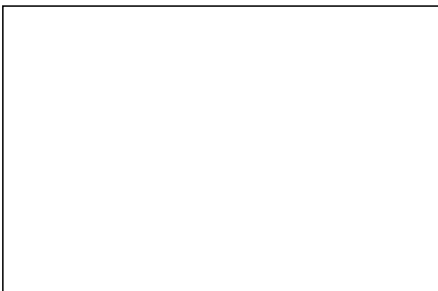
À chaque fois que Grimgrin attaque, détruisez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle, puis mettez un marqueur +1/+1 sur Grimgrin.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel au monde souterrain

{B}



Rituel

C

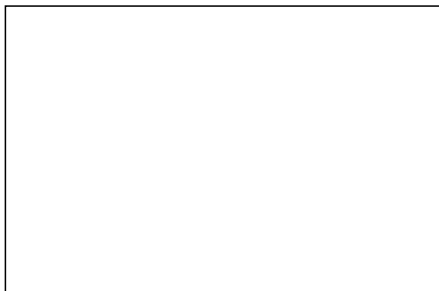
Renvoyez une carte de créature noire ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterrement perturbé

{1}{B}



Rituel

C

Rappel {3}

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis 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

Évacuation des catacombes

{3}{B}



Rituel

R

Chaque joueur renvoie dans sa main toutes les cartes de créature se trouvant dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exhumation

{B}

Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de l'Inquiétude

{3}{B}{B}

Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte d'artefact ou de créature ciblée d'un cimetière. Mélangez le Flambeau de l'Inquiétude dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin d'âmes

{3}{B}{B}

Rituel

U

Le joueur ciblé perd 4 points de vie et vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombification

{3}{B}

Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.

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

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

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

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{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

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

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

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de la banshee

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+1 for pour chaque marqueur « charge » sur la Lame de la banshee.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez un marqueur « charge » sur cette carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlefeu

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la double initiative. (Elle inflige des blessures de combat dinitiative et des blessures de combat normales.)

Équipement {2} {2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. Nattachez léquipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pelle de cimetière

Artefact

U

{2}, {T} : Le joueur ciblé exile une carte de son cimetière. Si cest une carte de créature, vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de cellier
{2}

Artefact
U

{3}, {T} : Le joueur ciblé met la carte du dessous de sa bibliothèque dans son cimetière. Si c'est une carte de créature, vous mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisson des tombes
{2}{B}

Éphémère
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade
{B}

Éphémère
C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Purge de tombe
{2}{B}

Éphémère
C

Mettez n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation cruelle

{4}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-zombie ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Renvoyez jusqu'à une carte de zombie ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise de la morte-vie

{3}{B}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3 tant qu'elle est un zombie. Sinon, elle gagne -3/-3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre récolte

{1}{B}

Éphémère

C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Recouvrement {2}{B}

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

Miasmes sifflants

{1}{B}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature vous attaque, son contrôleur perd 1 point de vie.

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

Soif nécromantique

{2}{B}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez renvoyer la carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.

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

