

Cadavre ambulat {1}{B}



Créature : zombie C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadavre ambulat {1}{B}



Créature : zombie C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadavre ambulat {1}{B}



Créature : zombie C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadavre ambulat {1}{B}



Créature : zombie C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat noir {1}{B}



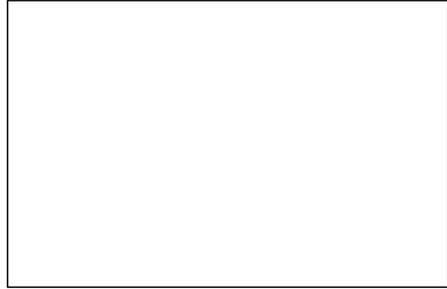
Créature : zombie et chat **C**

Quand le Chat noir meurt, un adversaire ciblé se défausse d'une carte au hasard.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esclavagiste de l'effroi {3}{B}{B}



Créature : zombie et horreur **R**

À chaque fois qu'une créature blessée ce tour-ci par l'Esclavagiste de l'effroi meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat noir {1}{B}



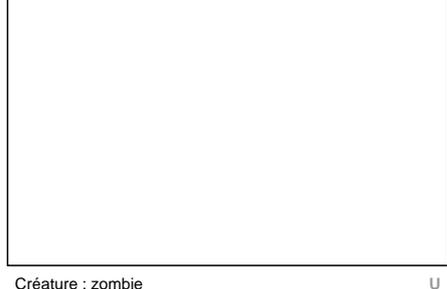
Créature : zombie et chat **C**

Quand le Chat noir meurt, un adversaire ciblé se défausse d'une carte au hasard.

1/1

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 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 du diregraf {B}



Créature : zombie U

Cette créature arrive engagée.

2/2

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

Infécond fuyard {3}{B}



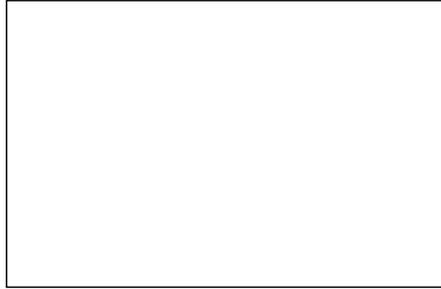
Créature : zombie et berserker U

Lien de vie
 À chaque fois que l'Infécond fuyard bloque ou devient bloqué, il gagne +5/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

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

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



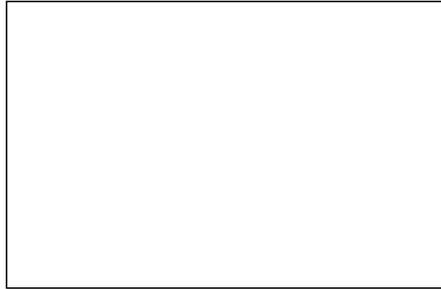
Créature : zombie C

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

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

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

Drakôn suturé

{1}{U}{U}

Créature : zombie et drakôn

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer le Drakôn suturé, exilez une carte de créature de votre cimetière.
Vol

3/4

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

Meurtrisseur improvisé

{3}{U}



Créature : zombie et horreur

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer le Meurtrisseur improvisé, exilez une carte de créature de votre cimetière.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab grinçant

{1}{U}



Créature : zombie

C

Quand le Skaab grinçant arrive sur le champ de bataille, meulez deux cartes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab goliath

{5}{U}



Créature : zombie et géant

U

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

6/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab grinçant

{1}{U}



Créature : zombie

C

Quand le Skaab grinçant arrive sur le champ de bataille, meulez deux cartes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab grinçant

{1}{U}

Créature : zombie

C

Quand le Skaab grinçant arrive sur le champ de bataille, meulez deux cartes.

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

Skaab sans tête

{2}{U}

Créature : zombie et guerrier

C

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

Le Skaab sans tête arrive sur le champ de bataille engagé.

3/6

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.

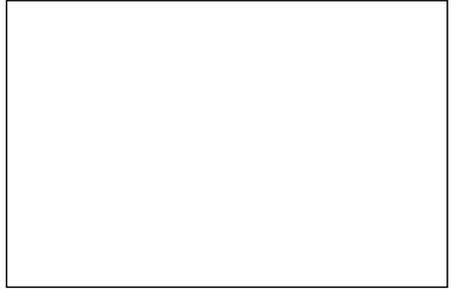
À chaque fois qu'un autre zombie que vous contrôlez meurt, un adversaire ciblé perd 1 point de vie.

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.

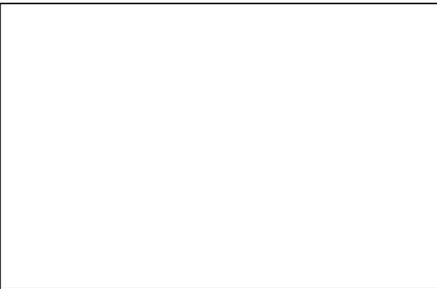
À chaque fois que Grimgrin attaque, détruisez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle, puis mettez un marqueur +1/+1 sur Grimgrin.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du diregraf

{1}{U}{B}



Créature : zombie et soldat

U

Contact mortel

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

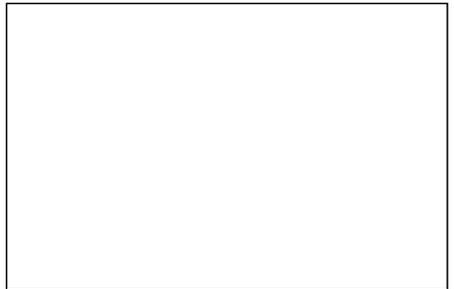
À chaque fois qu'un autre zombie que vous contrôlez meurt, un adversaire ciblé perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Étendues sauvages en évolution

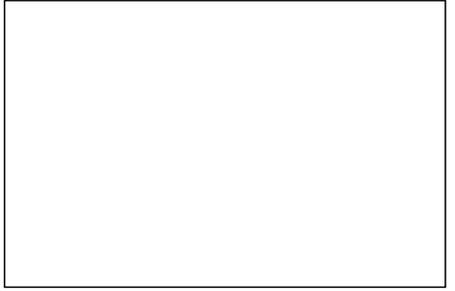


Terrain **C**

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

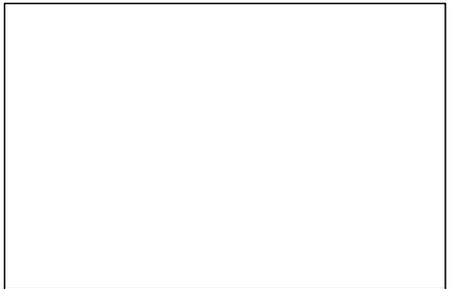


Terrain de base : île **C**

{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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

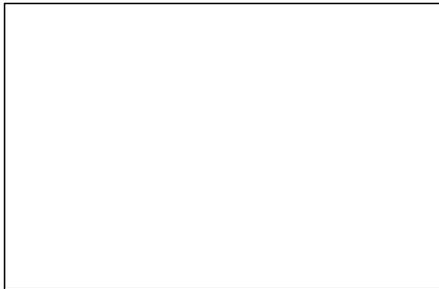


Terrain de base : île
{U}

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

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

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

Alchimie interdite

{2}{U}



Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.
Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimie interdite

{2}{U}

Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poids mort

{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -2/-2.

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

Poids mort

{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -2/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

