

Baron de la mort {1}{B}{B}



Créature : zombie et sorcier **R**

Les squelettes que vous contrôlez et les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le contact mortel. (Le nombre de blessures qu'ils infligent à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berger de la putridité {1}{B}



Créature : zombie et clerc **C**

{T} : Chaque joueur perd 1 point de vie pour chaque zombie sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baron de la mort {1}{B}{B}



Créature : zombie et sorcier **R**

Les squelettes que vous contrôlez et les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le contact mortel. (Le nombre de blessures qu'ils infligent à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berger de la putridité {1}{B}



Créature : zombie et clerc **C**

{T} : Chaque joueur perd 1 point de vie pour chaque zombie sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

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

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

Goule au foie blanc {2}{B}

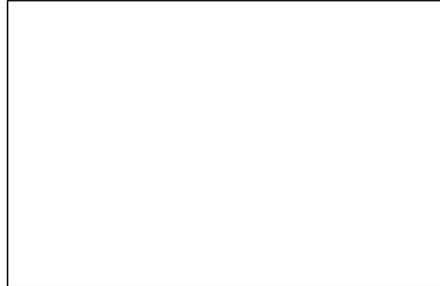


Créature neigeuse : zombie C
 {1}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 2 points de vie.

2/2

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

Mort vengeur {3}{B}

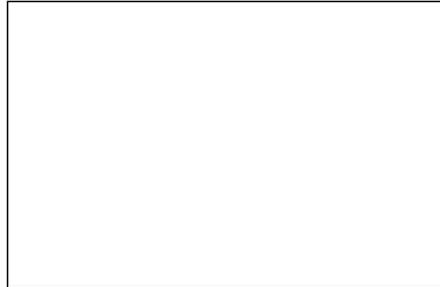


Créature : zombie C
 À chaque fois que le Mort vengeur ou un autre zombie meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.

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

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

Muse née des tombes {2}{B}{B}

Créature : zombie et esprit R

Au début de votre entretien, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des tombes {2}{B}{B}

Créature : zombie et esprit R

Au début de votre entretien, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

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

Pollueur gemmepeume {5}{B}



Créature : zombie C

Recyclage {B}{B}

Quand vous recyclez le Pollueur gemmepeume, 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

Pollueur gemmepeume {5}{B}



Créature : zombie C

Recyclage {B}{B}

Quand vous recyclez le Pollueur gemmepeume, 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

Pollueur gemmepeume {5}{B}



Créature : zombie C

Recyclage {B}{B}

Quand vous recyclez le Pollueur gemmepeume, 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

Porteuse de malheur {4}{B}



Créature : zombie U

Peur

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteuse de malheur {4}{B}



Créature : zombie U

Peur

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagateur de vermine {B}



Créature : zombie C

Quand le Propagateur de vermine arrive sur le champ de bataille, chaque joueur perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagateur de vermine {B}



Créature : zombie C

Quand le Propagateur de vermine arrive sur le champ de bataille, chaque joueur perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagateur de vermine {B}



Créature : zombie C

Quand le Propagateur de vermine arrive sur le champ de bataille, chaque joueur perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagateur de vermine {B}



Créature : zombie C

Quand le Propagateur de vermine arrive sur le champ de bataille, chaque joueur perd 1 point de vie.

1/1

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

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

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

Faim violente

{B}{B}



Rituel

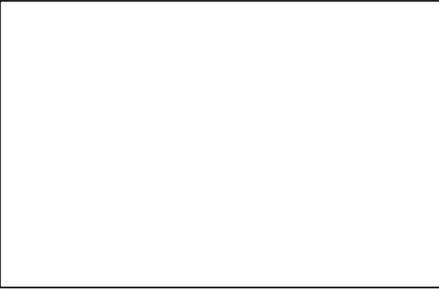
C

La Faim violente inflige 2 blessures à la créature ciblée et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant du meneur de goule

{B}



Rituel

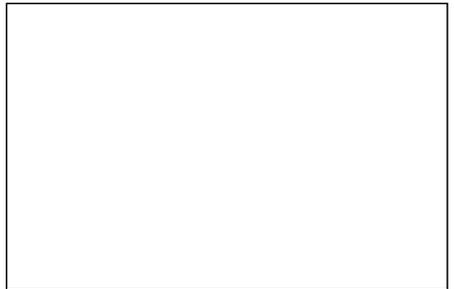
C

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

Faim violente

{B}{B}



Rituel

C

La Faim violente inflige 2 blessures à la créature ciblée et vous gagnez 2 points de vie.

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
{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
{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

Terreur

{1}{B}



Éphémère

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}



Éphémère

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'affliction

{1}{B}



Enchantement

U

Au moment où le Cercle de l'affliction arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

À chaque fois qu'une source de la couleur choisie vous blesse, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, le joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast