

Goule bouchère {1}{B}



Créature : zombie **C**

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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule bouchère {1}{B}



Créature : zombie **C**

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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule bouchère {1}{B}



Créature : zombie **C**

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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule bouchère {1}{B}



Créature : zombie **C**

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.)

1/1

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

Goule patricienne {B}{B}



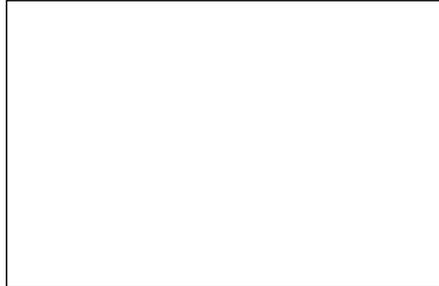
Créature : zombie C

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

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

Goule patricienne {B}{B}



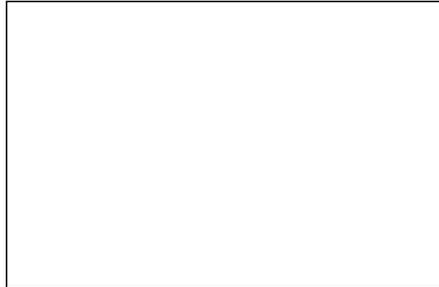
Créature : zombie C

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

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

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

Moissonneur d'âmes {4}{B}{B}

Créature : démon R

Contact mortel

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, vous pouvez piocher une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur d'âmes {4}{B}{B}



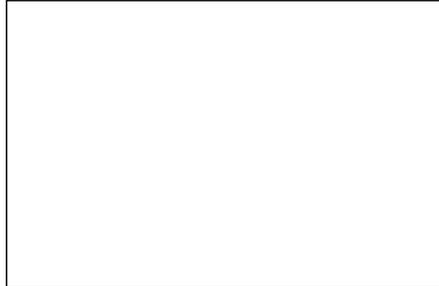
Créature : démon R

Contact mortel  
 À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, vous pouvez piocher une carte.

5/5

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}



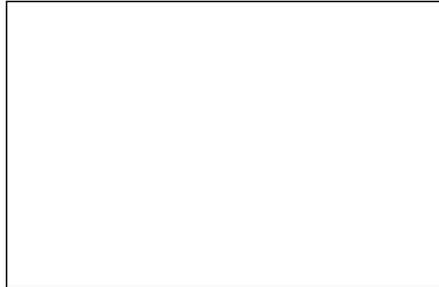
Créature : zombie R

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}



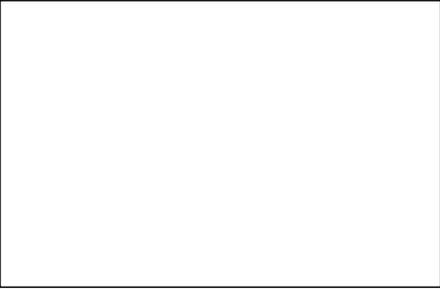
Créature : zombie R

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}



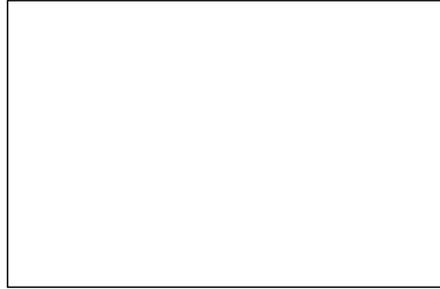
Créature : zombie R

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}



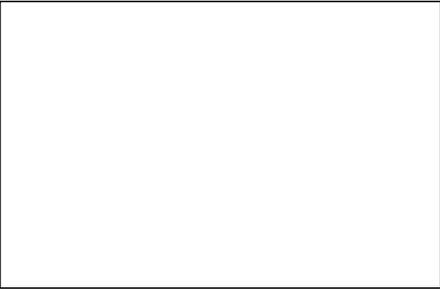
Créature : zombie et soldat U

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}



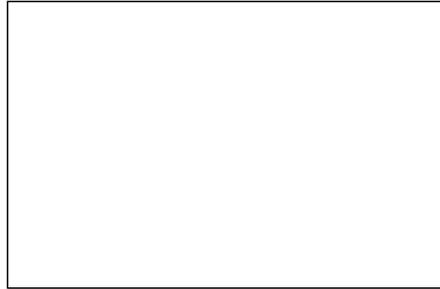
Créature : zombie et soldat U

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

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

Fragments d'os

{B}



Rituel

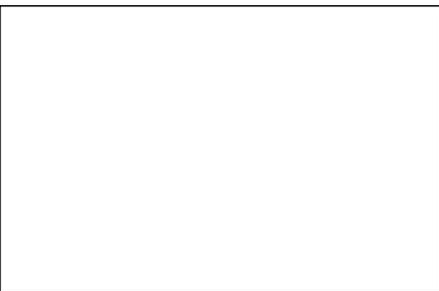
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.  
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fragments d'os

{B}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.  
Détruisez une créature ciblée.

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

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



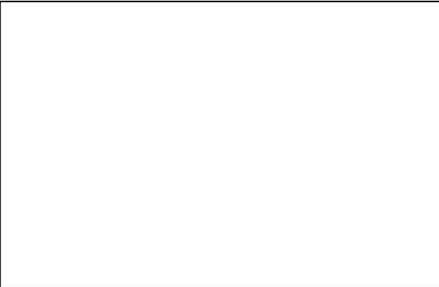
Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



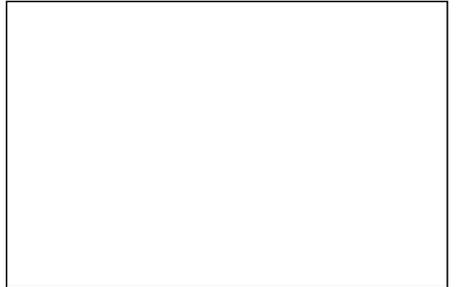
Terrain de base : marais

**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  
{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

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

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

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

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

Homicide

{1}{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

